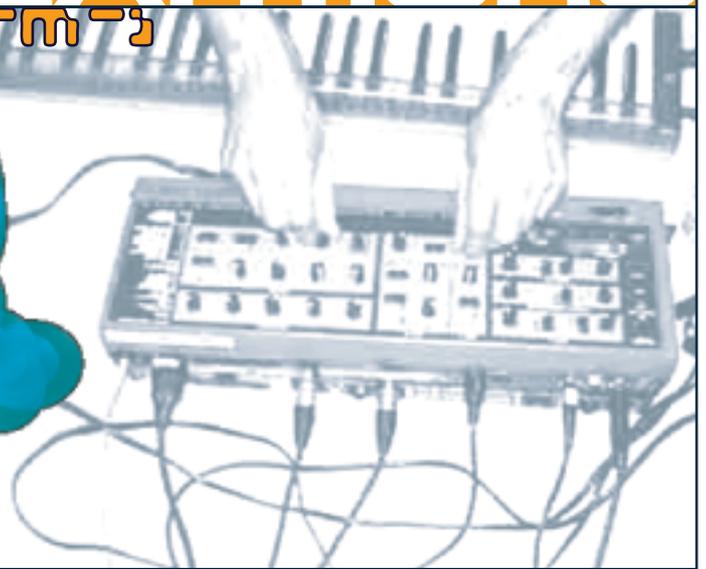




byteart.org
Kraftstrasse 20
4056 Basel
Fon: ☐ +41 61 321 2050
Fax: ☐ +41 61 321 2051
Eml: ☐ info@byteart.org
Web: ☐ www.byteart.org



Summary

Mit der Byteart|Basel|2|2003 soll vom 18. bis 23. Juni 2003 zum zweiten mal, während der Art|Basel, eine Plattform für digitale Kultur geschaffen werden. Als eine der weltgrössten Kunstmessen bietet die Art|Basel einen Überblick, über den Kunstmarkt der Gegenwart. Dies zieht alljährlich ein internationales Kunstpublikum an- welchem mit der Byteart auch Einblicke in das aktuelle digitale Kunstschaffen gewährt werden soll.

Das Konzept des konventionellen Kunstmarktes lässt sich nicht ohne weiteres auf die neue, digitale Kultur übertragen. Digitale Kunstwerke sind millionenfach reproduzierbar und oft mehr Prozess als finales Produkt. Der Computer und das Internet gehören längst zum Alltag, digitale Kunst hingegen ist für viele Neuland: ungesehen, unverstanden. Diese Arbeiten, einschliesslich der dahinter stehenden Utopie, einem breiten Publikum zugänglich zu machen ist Zweck der Byteart. Die Byteart stellt NetzkünstlerInnen ins Zentrum und zeigt diese bei ihrer Arbeit. Die verwinkelten Räumlichkeiten der St. Alban-Vorstadt 33 in Basel (ehemalige Galerie Elisabeth Kaufmann, raum33) eignen sich hervorragend, um dem Event auch architektonisch den richtigen Rahmen zu bieten. Die BesucherInnen sollen direkt in die Prozesse entstehender Medienkunst eintauchen. Parallel dazu, wird mit dem virtuellen Kunstmarkt 'byteart.org' ein Gegenstück zur traditionellen Welt der Art|Basel erprobt. Vorgesehen sind Kunstschau, Diskussion und Verkauf digitaler Werke internationaler und nationaler Künstler über eine virtuelle Galerie.

Positionierung

Die Stadt Basel lebt im Bereich der neuen Medien und Netzkunst. Viper, [plug in], HyperWerk, Xcult sind Institutionen, die Bereiche der digitalen Kultur abdecken. Die Viper hat sich einen internationalen Namen in der Videokunst geschaffen. [plug in] ermöglicht das ganze Jahr über die Realisierung verschiedener multimedialer Projekte. Xcult gilt als hervorragendes Netzkunst-Archiv und das HyperWerk, angegliedert an die Fachhochschule beider Basel, forscht auf den Ebenen Informatik und Multimedia. Hinzugekommen ist ein Lehrstuhl für Medienwissenschaften an der Universität Basel.

In diesem Umfeld soll die Byteart ein weiteres Standbein für Medienkultur werden. Durch die Platzierung während der Art|Basel, können wir für die schweizerischen und internationalen NetzkünstlerInnen ein grosses kunstinteressiertes Publikum erreichen. Die Byteart stellt Netzkunst in den Mittelpunkt, dabei steht die Entwicklung neuer Präsentationsformen im Vordergrund.

Der raum33 steht für innovatives und experimentelles Kulturschaffen. Die Koordination des raum33 ist daran interessiert, weitere innovative Kunst- und Kulturbereiche in das Programm aufzunehmen. Verbunden mit der aussergewöhnlichen architektonischen Raumstruktur sehen wir an diesem Ort die besten Voraussetzungen, um neue Wege in der Präsentation des digitalen Arbeitens zu entwickeln.



Ziel

Vermitteln

Die 'MacherInnen' hinter den digitalen Arbeiten stellen sich vor und ermöglichen den Gedanken- und Erfahrungsaustausch. Die Künstlerinnen sind Bestandteil der Ausstellung. Diese Anwesenheit soll den Zugang zu den ausgestellten Werken erleichtern. Die Räume (real und virtuell) sind Schnittstellen, anhand derer einerseits die Produkte und andererseits die Entstehung derselben erlebt werden kann. Eine andere solche Schnittstelle kann aufgrund der Konfrontation zwischen traditioneller Kunstwelt (-markt) und der digitalen Welt entstehen. Letztere immer noch ohne klare Grenzen, Gesetze und Orientierung.

Vermarkten

Markt ist gesellschaftlicher Austausch. Markt kennt Verlierer und Gewinner. Doch nicht alles kann vermarktet werden. Hat eine digitale Arbeit, welche beliebig kopierbar ist, einen Wert für den Betrachter, für den Sammler, für die Gesellschaft? das Marktkonzept funktioniert nicht für algamische Güter; Güter, die unbeschränkt verfügbar sind. Es macht diese wertlos, obwohl sie Nutzen erbringen. Neue Konzepte des Marktes und der Eigentums- und Urheberrechte sollen zur Diskussion gestellt werden.

Community

Die Utopie einer kulturellen Tauschgemeinschaft? Freier Austausch von Bildern, Programmzeilen und Konzepten. Das Internet verknüpft nicht nur Computer, sondern auch Menschen. Kommunikation schafft Gemeinschaft. Kunst ist eine Form der Kommunikation und lebt davon. Ist es möglich, dieses Konzept einer kleinen Zelle auf eine grössere Gemeinschaft zu übertragen oder bilden grosse Gemeinschaften in jedem fall eine Art natürliche Grenze für derartige Systeme?

Konzept

Dem Besucher bieten sich drei Möglichkeiten zur Annäherung:

Über den virtuellen Raum als Gegenwelt.

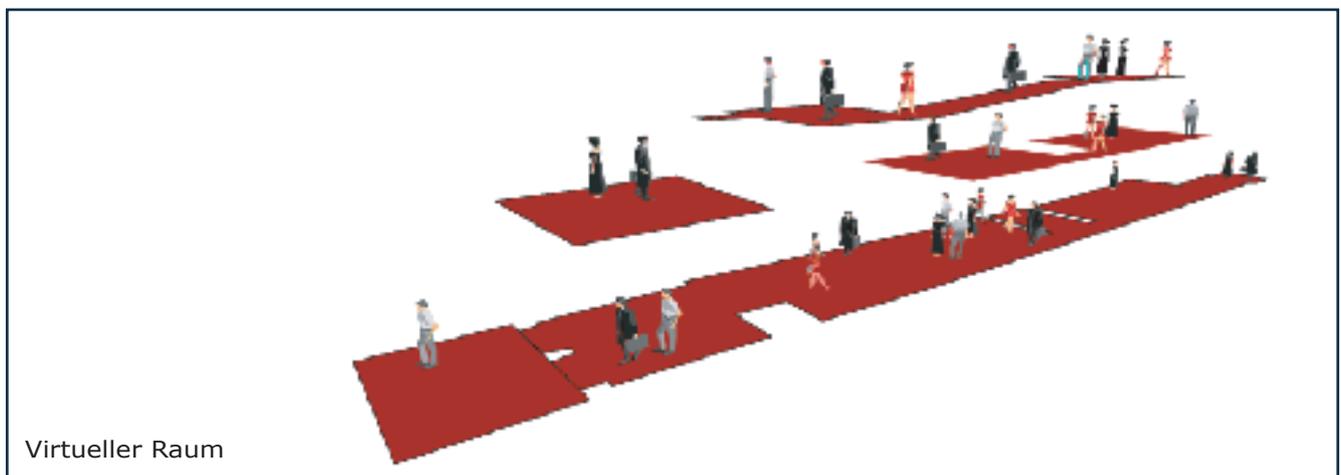
Eine Galerie im digitalen Raum, rund um die digitale Kunst und Interaktion via Monitor.

Über den reellen Raum.

Ein Ort für Installationen und für persönliche Begegnungen. Die KünstlerInnen sind eingeladen, in der Galerie zu arbeiten, zu diskutieren und zu erläutern.

Über die Schnittstelle zwischen den beiden Welten.

Die Bewusstmachung der Gegensätzlichkeiten und Ähnlichkeiten der beiden Räume. Anhand von bidirektionalen Aktionsmöglichkeiten manifestiert sich dieser Zwischenraum. Je mehr Besucher sich im virtuellen Raum aufhalten, desto heller wird das Licht im reellen Raum.



Virtueller Raum



Virtueller Raum

Die virtuelle Galerie, ist der Ort wo Netzkünstler aus aller Welt ihre Projekte ausstellen können. Die Besucher betreten den Raum über unser Portal im raum33 oder von aussen über den Internet-Login. Jeder Besucher erhält eine digitale Identität, mit Hilfe derer er sich im virtuellen Raum bewegen und kommunizieren kann. Auch KünstlerInnen, welche übers Netz ihre Arbeiten in den virtuellen Raum stellen werden ausgestellt. Es entsteht ein virtueller Markt, der nach anderen Regeln funktioniert (vergleiche: General Public License, <http://www.gnu.org> oder Free Art License <http://www.artlibre.org>). Die KünstlerInnen stellen ihre Exponate und ihre während der Byteart entstehenden Werke unter eine Copyleft-Lizenz. Eine monetäre Ökonomie ist durchaus möglich- jeder der möchte kann Kunstwerke kopieren.

D e t a i l s z u m v i r t u e l l e n R a u m

Die Terminals sind mit einem Internetbrowser ausgestattet. Die BesucherInnen treten in einer neuen Identität auf dem virtuellen Spielplatz (virtueller Raum) in Erscheinung. Hinter den Kulissen wird eine auf Java basierende Serverumgebung eingerichtet, welche für die Struktur und Konfiguration des Frameworks verantwortlich ist. Dieses Tool verwaltet die Räume, Identitäten und Assets und ist für die Interaktion zwischen den Besuchern im virtuellen Raum verantwortlich. Dieses flexible Setup gibt den KünstlerInnen die Möglichkeit, mit den BesucherInnen online zu handeln, während diese deren Werke betrachten.

Architektonischer Raum

R a u m i d e e

Die Kommunikation und Interaktion soll nicht auf den virtuellen Raum beschränkt werden. Beim erstmaligen Betreten, zeichnet sich das Raumerlebnis mit der Durchsicht vom untersten bis zum obersten Geschoss aus. Die architektonische und thematische Herausforderung besteht darin, diese Überlagerungen transparent zu machen. Es werden Projektionsflächen in verschiedenen Räumen eingerichtet. Die KünstlerInnen arbeiten vor Ort. Terminals zur virtuellen Welt sind teil des Raumkonzeptes. Im ganzen stehen sieben Räume auf drei Ebenen zur Verfügung. Die architektonische Spannung besteht darin, dass der Besucher in einer Abfolge von Räumen seinen eigenen Weg analog zur Netzwelt sucht.

Z w i s c h e n r a u m

Byteart soll eine Brücke vom realen physischen Raum in den virtuell abstrakten Raum schlagen. Der Übergang von der Realität in die Virtualität ist für uns heute eine Alltäglichkeit (E-Mail...). Die Digitalisierung unserer eigenen Identität und die Digitalisierung unseres Gegenübers ist jedoch unfassbar. Im Zwischenraum versuchen wir diesen Vorgang installativ zu manifestieren. Stellen sie sich vor, dass ihre Präsenz im physischen Raum den Lichtwert im virtuellen Gegenraum beeinflusst. Umgekehrt ändern sich die Lichtverhältnisse in der Galerie, wenn sich viele Besucher im virtuellen Gegenraum versammeln.

L a g e

Die Räume des raum33 liegen auf der Grossbasler-Seite des Rheines, wenige Meter von der Wettsteinbrücke entfernt. Strategisch günstig befinden sich in unmittelbarer Nähe Kunstinstitutionen wie das Kunstmuseum, das Museum für Gegenwartskunst und [plug in]. Tief in den Hang gebaut laden die verwinkelten Räume zu Entdeckungen ein. Durch die rheinseitig verglaste Nordfassade im dritten Untergeschoss gelangt man zur Treppe, welche direkt zum St. Alban-Rheinweg hinunter führt. Vom Messegelände fährt man nur 2 Stationen mit der Trambahn bis zum Kunstmuseum. Von da aus erreicht man die Byteart zu Fuss in zwei Minuten.

K o n t a k t

byteart.org
Kraftstrasse 20
CH-4056 Basel

Fon +41 61 321 20 50
Fax +41 61 321 20 51
Eml info@byteArt.org

Dossiers die nach dem 15. 04. 2003 eingehen, können leider nicht mehr berücksichtigt werden!