

# Goldgräber schürfen heute im Internet

VON ILDIKO HUNYADI

**ZÜRICH.** Das Doppel-pack ist eine Premiere: Die Galeristin Gabrielle Rüttschi stellt die gleichen Bilder in ihrer Galerie und im «Second Life» (s. rechts) aus.

## KUNST IM SECOND LIFE



Neue Idee: Galeristin Gabrielle Rüttschi.

**BLICK** Wie kommt die Ausstellung an, Frau Rüttschi?

**GABRIELLE RÜTTSCHI** «Zur Vernissage in der richtigen Welt kamen viele junge Leute. Beim Einstieg ins Second Life hatten wir technische Probleme, aber die Ausstellung ist gut angelaufen. Täglich besuchen etwa 40 Personen das Swisshouse im Netz. Verglichen mit anderen Sites ist das nicht viel, aber wir sind zufrieden und hoffen, dass es mehr werden.»

**Wie sind Sie auf die Idee gekommen, in zwei Welten auszustellen?**

«Ich habe mich mit dem Thema «virtuelle Welten» auseinandergesetzt und wollte dazu eine Veranstaltung machen. In einem Artikel stiess ich auf Michele De Lorenzi, IT-Spezialist an der ETH Zürich. Ihn wollte ich für einen Vortrag über virtuelle Welten gewinnen.»

**Was fasziniert Sie am Virtuellen?**

«Virtuelle Welten sind eine Spielwiese mit unzähligen Möglichkeiten, die man po-



Die richtige Welt neben der virtuellen. In beiden gibt es die gleichen Bilder zu kaufen.

FOTOS NIKLAUS STAUSS

sitiv wie negativ nutzen kann. Und sie sind ein Markt mit riesigem Potenzial. Aktuell sind in meiner richtigen Galerie Rencontre Bilder des jungen Basler Künstlers Mäkka zu sehen. Wir hatten die Idee, seine Werke auch im Second Life auszustellen. Michele De Lorenzi hat dort das Swisshouse konzipiert, eine informelle Schweizer Botschaft, wie es sie auch in London oder New York gibt. Dort feierten die

Avatare vor Kurzem Vernissage. Und wie es sich für eine richtige Vernissage gehört, gab es auch dort Cüpli.»

**Was erhoffen Sie sich von Ihrem Experiment?**

«Im Netz herrscht Goldgräberstimmung, es wird viel Neues ausprobiert. Ich könnte mir vorstellen, dass das Second Life auch zu einer Plattform für junge unbekanntere Künstler wird und im richtigen Leben neue Geschäftsmöglichkei-

ten eröffnet. Im Second Life erhalten die Künstler die einmalige Gelegenheit, ihre Werke einem riesigen Publikum zu zeigen, theoretisch der ganzen Second-Life-Gemeinde. Und vielleicht fangen Menschen, die sonst mit Kunst nicht viel am Hut haben, sogar an, sich dafür zu interessieren.»

Ausstellung «Mäkka: Accidents will happen», Rencontre Culturel, bis 31. März. [www.secondlife.com](http://www.secondlife.com) [www.rencontre-culturel.ch](http://www.rencontre-culturel.ch)

### Die Welt ganz neu erfinden

Die dreidimensionale virtuelle Welt «Second Life» («Zweites Leben») besteht seit 2003.

Erfunden wurde sie von der US-Softwarefirma Linden Lab. Die Nutzer kreieren sich eine Zweitpersönlichkeit, den «Avatar», mit dem sie sich in der virtuellen Welt bewegen. Die inzwischen 4,3 Millionen Avatare bevölkern neue Kontinente, bauen Häuser, gehen ins Kino und ins Museum – alles wie im richtigen Leben.

**Second Life hat seine eigene Währung, den Linden-Dollar.** Damit können Avatare auch Kunst kaufen, die sie im virtuellen Haus aufhängen.