INTERNET guide

Internet je najve}a svetska kompjuterska mre'a koja sadr'i mno{tvo regionalnih mre'a povezanih u jednu globalnu. Sastoji se od velikog broja kablova i kompjutera, ~ija se veza ostvaruje telefonski, pomo}u modema (koji omogu}ava vezu izme|u dva kompjutera putem telefonske linije). Tokom 1995. broj korisnika se pove}ao za 80%. Po najnovijim podacima, samo ameri~kih korisnika on-line servisa ima 11,3 miliona.

World Wide Web (Web,W3 ili WwW) je nastao marta 1989. kao projekat Tim Berners-Lee u CERN-u (Evropska laboratorija za fiziku ~estica). U po~etku je zami{ljen da bi olak{ao razmenu ideja kao i istra'ivanja nau~nika. G. 1994. dolazi do komercijalizacije Interneta. G. 1995. pojavljuje se Web na Internetu i postaje najkomercijalnija usluga (obim informacija se udvostru~uje na svaka ~etiri meseca). Rad Web-a se zasniva na klijent-server modelu. Ra~unar ima na sebi instaliran Web server na kojem se nalazi prezentacija koju 'elimo da pogledamo. Pregled se ostvaruje sa ra~unara ~ita~em HTML dokumenta (Web browser).

Hypertext je u osnovi sli~an obi~nom tekstu, sa razlikom {to je povezan sa drugim tekstovima ili dokumentima. To prakti~no zna~i da ako i{~itavanjem hiperteksta nai|emo na re~ za ~ije nam je {ire obja{njenje potrebno jo{ dodatnih informacija, mo'emo kliknuti na nju i dobiti drugi tekst (koji mo'e biti od drugog autora ili nevezan sa prvobitnim tekstom). Pomenuto obja{njenje ne mora biti na lokalnom ra~unaru, ve} bilo gde na Internetu. Tekst je interaktivan za korisnika. Prednost nad klasi~nim ~itanjem je real time pristup informacijama (trenutno dobijanje informacije) i upravljanje njima.

Hypermedia pored hiperteksta sadr'i i ostale forme medija: zvuk, slike i animaciju. Ako je, recimo, omogu}eno ~itanje digitalne verzije ~asopisa (elektronskog) iz oblasti umetnosti, mo'emo na primer, fotografiju neke skulpture rotirati, sagledavati sa svih strana ili zumirati na odre|ene detalje.

Hyper prezentacija je prezentacija na Web-u koja uklju~uje sve mogu}nosti hipermedije.

Hypertext Markup Language (HTML)je standardni jezik uzet za kreiranje hipermedijalnih dokumenata na Web-u.

Web browser (Netscape, Mosaic) je program koji olak{ava snala'enje na Web-u. Omogu}ava prikazivanje hiperteksta i hipermedijalnih dokumenata.

E-mail (elektronska po{ta) je po{ta koja se obavlja putem ra~unara.

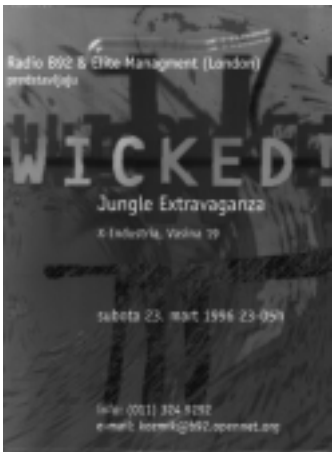
Prezentacija Jugoslavije na Internetu - kreatori prezentacije su Nina Milo{evi} i Vojislav Lali}-Petri}. Po~inje zvucima frule, mogu se gledati filmovi, razgledati fotografije iz raznih predela Jugoslavije, dobiti istorijski podaci, mogu se videti slike umetnika i ~itati njihove biografije kao i biografije velikana nauke, mo'e se slu{ati muzika. Predstavljene su slike manastira i fresaka. Mogu}e je za}i u Narodni muzej i dobiti podatke o nekom eksponatu kao i videti {ta je trenutno na repertoaru pozori{ta.

YU Internet, lokalna Internet mre'a. To je BeoInternet, nastao vezivanjem drugih sistema za jezgro koje su ~inili Elektrotehni~ki fakultet (ETF) i Fakultet organizacionih nauka. Sada je to mre'a lokalnih akademskih mre'a Beograda, Novog sada, Ni{a, Kragujevca, Pri{tine i Podgorice. Na njemu se nalaze: prezentacije o Nikoli Tesli, predstavljanje Republike Srpske Krajine, samog ETF-a, prezentacija YUCCA (jugoslovensko udru'enje za ra~unarske komunikacije), SETNETA (mre'a BBS-ova sa podru~ja SRJ, Makedonije i Bugarske, koja je UUCP-jem povezana sa YU Internetom i razmenjuje e-mail i konferencije), predstavljanje beogradskih ~esmi.

Cyberspace (Kiberprostor) je termin koji je upotrebio William Gibson u svojoj fantasti~noj noveli Neuromanser da opi{e svet kompjutera i dru{tvo koje ga okru'uje. Kiberprostor. Sve~ulna halucinacija, svakodnevno do'ivljena od milijardi legitimnih operatera, u svakoj naciji, kod dece koja u~e matemati~ke postavke...Grafi~ki prikaz izdvojenih podataka iz svake kompjuterske banke u ljudskom sistemu. Nezamislivo slo'eno. Linije svetlosti pru'ene kroz neprostor uma, jata i sazve'|a podataka. Poput svetlosti grada, koje gasnu... (Neuromancer, William

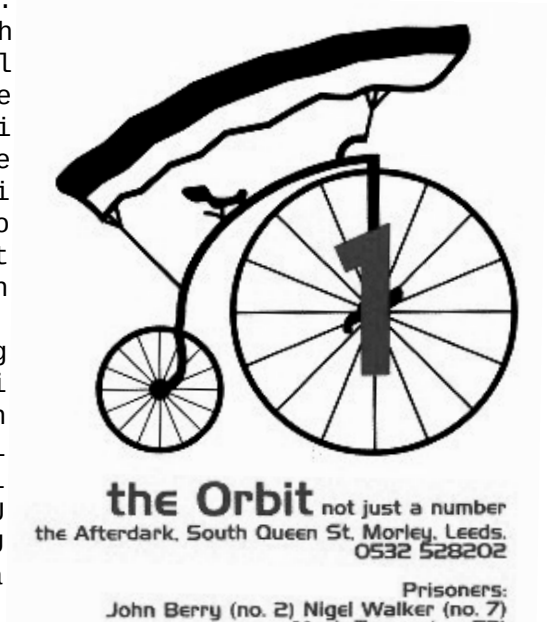
Gibson).

Cyberpunk (Kiberpank) poti~e od re~i cybernetics (nauka o kibernetici) i re~i pank koja ozna~ava pokret (u muzici) s kraja sedamdesetih , ~ija je glavna odlika anarhi~na pobuna protiv stanja u dru{tvu. U tom smislu nastao je spoj op~injenosti vrhunskom tehnologijom i sarkazma ispoljenog nad njenom konvencionalnom upotrebom. Kiberpanker koristi novi medij - virtuelnu realnost, u kojoj aktivno u~estvuje. Kiberpank je u su{tini avangardni pokret nezainteresovan za istoriju (gomila suvi{nih podataka, gomila buke), podrazumeva razlike, univerzalan je, okrenut budu}nosti (koja je ve} po~ela) i pacifi{ti~ki. Kiberpanker komunicira putem Interneta, razmenjuje elektron{ku po{tu, ~ita elektronske ~asopise (Mondo 2000, Frac, Cyberedge Journal), prati novosti iz oblasti igara, nauke, umetnosti i muzike (uglavnom tehno), tj. surfuje kiberspejsom. U muzeju Guggenheim u Njujorku odr'ana je izlo'ba virtuelne realnosti radova Jenny Holzer i muzi~ara Thomasa Dolbya. Knjiga Williama Gibsona Neuromanser smatra se manifestom kiberpanka.



Filmovi kiberpank orijentacije: Blade Runner, Videodrome, Terminator, Robocop, Lawnmower, Total Recall. Kiberpank imid' je vrsta nau~nofantasti~nog nadrealizma uvrnutog kompjuterskom grafikom (definicija Vesne]osi}, Ra~unari 100).

VR-Virtual Reality (Virtuelna stvarnost), izmi{ljena i stvorena pomo}u kompjutera u njoj se vizuelni ose}aj ~ini opipljivim. VR je glavni medij kiberpanka. VR igre su interaktivne za razliku od TV-a i filma. U njima se aktivno u~estvuje, istra'uje i ima se ose}aj trodimenzionalne prostornosti. Igre su avanturisti~kog, arkadnog, sportskog (udaranje, ma~evanje, borila~ke ve{tine...) tipa bez sentimentalnih upliva. Virtuelna realnost daje umetniku daleko ve}e mogu}nosti, s obzirom da se tu ve} radi o tre}oj dimenziji (la'no opipljivom). Sama kompjuterska tehnologija olak{ava rad sa bilo kojim medijem i poni{tava potro{eno vreme na te{ko}e u radu sa nekim klasi~nim medijem. Kvalitet slike je zadovoljavaju}i, izbor palete boja za ljudsko oko je nevidljiv (izbor nijansi je i 16,7 miliona, a ljudsko oko ih razaznaje nekoliko hiljada puta manje). Efekti su primereni novijoj tehnologiji i daleko ja~e napadaju ~ula nego raniji mediji.

Elektronski ~asopisi i knjige - usled pada cena tehnologije i usluga na Internetu te {irenja kompjutera po domovima, o~ekuje se distribuiranje ~asopisa elektronskim putem. Kvalitet same slike na kompjuteru pribli'io se kvalitetu {tampe, a u~injeni su i po~etni poku{aji stvaranja elektronske knjige (firma Sony je izbacila na tr'i{te jedan model). Razlozi koju spre~avaju uspostavljanje novih medija su dvojake prirode: ekonomski-kapital ulo'en u staru tehnologiju je veliki, pa je potrebno vremena da se on isplati, drugi razlog je socijalne prirode - navike ljudi se te{ko menjaju, postoji strah od novog i nepoznatog. Na sajmovima je ve} zastupljeno dosta literature u formatu CD-a (Compact Disc). Na Internetu se pojavio i katalog svih dela iz Luvra i Emita'a.

Kiberpank kod nas zaostaje zbog ekonomskih prilika. Ukorenjivanju smeta i nepostojanje tradicije upotrebe elektronskih medija, tako da pokret dobija izvesni pomodni karakter. Prvi YU kompjuterski ~asopis, Alter, koji se distribuirao putem YU Interneta, o~ekuje ~etvrto izdanje. Na YU Internetu postoji projekat Hyperopia