

Stadtwerkstatt

meatspace

Eine Versuchsanordnung



Eine Hand voll Menschen befinden sich an vier Tagen des Festivals in einem „Meetspace“ zwischen realer und virtueller Welt an einem Ort in Linz. Ihre Avatare im Cyberspace fungieren als AgentInnen, Katalysatoren und Schnittstelle zwischen ihnen und den Netz-UserInnen. Durch Kommunikation und Interventionen zwischen den beiden Spaces entwickelt sich die Virtual/Reality Show.

Die „Real Player“ sind stationiert in einer Art „Zwischenwelt“, herausgehoben aus dem Alltag, ins Rampenlicht gerückt, à la Reality-TV. Dieser „Real Space“ ist untergebracht in einer neu entstehenden Business-Struktur in einem ehemaligen VÖEST-Bürogebäude. (www.city-tower-linz.at) Ist die VÖEST als Industriekomplex einstiges Markenzeichen der „Stahlstadt“, der Arbeiterschaft, so symbolisiert der neue „Tower“ den Wandel der Zeit von der Industriegesellschaft zur Informationsgesellschaft.

Im Zwischenraum des Überganges, vor der Fertigstellung des Gebäudes, installiert die Stadtwerkstatt dort temporär eine autonome Zone, einen prototypischen Space an der Schnittstelle zwischen realem Raum und Cyberspace. Ein Ort, an dem die agierenden Menschen für kurze Zeit aufeinander treffen und gleichzeitig über das Internet besucht werden können. Allerhand sprießt das Format des Reality-TV aus den Fernsehschirmen, begleitet von einer rund um die Uhr übers Netz abrufbaren Momentaufnahme des Zustandes. Warum fragt frau sich? Was ist es, das den Menschen daran Spaß macht, sich Banalitäten und Alltäglichkeiten anzusehen? Die Möglichkeit zur Identifikation des Zusehers mit dem gar nicht so anders agierende „Star“ am Fernsehschirm, der seine Nachbarin sein könnte oder vielleicht sogar ist?

Im „Meetspace“ geht es nicht um die schnellen Stars, sondern um das Aufeinandertreffen von gerechneten und empirischen Welten, und um kooperatives Verhalten zwischen Netz-UserInnen und den Menschen im realen Raum. Nur durch Zusammenarbeit können Aufgabenstellungen in der virtuellen und in der realen Welt gelöst werden. Die weltweiten UserInnen begegnen einander auf einer Webseite und treffen auf „echte Menschen“. Das Netz fungiert hier aber nicht nur als Zusatzinformation über das Geschehen im realen Raum, wie es zum Beispiel bei Taxi Orange im Kutscherhof gerade zugeht, wie es xy beim Taxifahren ergangen ist, oder was die TXO-Fans von einer Mutter, die ihren Sohn angeblich alleine lässt, halten. Die Möglichkeiten der virtuellen Realität – dezentrales gemeinsames Agieren, die Repräsentation von Subjekten durch virtuelle StellvertreterInnen und der vom Körper abgekoppelte Umgang mit diesen virtuellen Figuren sowie das Wesentliche des realen Lebens – der Körper als Subjekt, als Hier und Jetzt mit allen seinen Möglichkeiten, der Spontaneität, der prozesshaften Entwicklung von Entscheidungen, den Sinnesorganen, der „unlogischen“ Logik, etc – treffen in diesem Setup aufeinander.

Eine wechselseitige Verflechtung von realen und virtuellen Handlungen, wo die eine nicht ohne der anderen zu einem Ergebnis führt. Eine gewisse Abhängigkeit der realen Personen vom kooperativen Verhalten der NetzUserInnen verschärft die Situation und stellt die



Frage nach dem „Verantwortungsbewusstsein“ der Netz-Community. Diese agiert nämlich nicht – wie bei den Computerspielen – mit Bits & Bytes, die sterben und wieder aufstehen, ohne Konsequenzen für Menschen, sondern gegen/mit realen Menschen, die im Cyberspace als Bits & Bytes repräsentiert sind.

In einem Video-Stream werden letztendlich beide Welten miteinander vermischt, die virtuellen Körper, die realen Körper und schließlich noch das Festivalpublikum, das allabendlich in einer Live-Kommunikationssituation aus einem Streaming-Studio an der Kunstuniversität am Geschehen beteiligt wird.

avatar n. Syn.

[in Hindu mythology, the incarnation of a god] 1. Among people working on virtual reality and cyberspace interfaces, an avatar is an icon or representation of a user in a shared virtual reality. The term is sometimes used on MUDs. 2. [CMU, Tektronix] root, superuser. There are quite a few Unix machines on which the name of the superuser account is ‚avatar‘ rather than ‚root‘. This quirk was originated by a CMU hacker who found the terms ‚root‘ and ‚superuser‘ unimaginative, and thought ‚avatar‘ might better impress people with the responsibility they were accepting.

[www.houghi.org/jargon/avatar.html]

meatspace/meet'spays/ n.

The physical world, where the meat lives – as opposed to cyberspace. Hackers are actually more willing to use this term than ‚cyberspace‘, because it's not speculative – we already have a running meatspace implementation (the universe).

[www.houghi.org/jargon/meatspace.htm]

team:

Konzept: Gabriele Kepplinger, Luis Wohlmuther, Brigitte Vasicek

VR: Alexander Wilhelm, Werner Pötzelberger, Juergen Hagler, Sabine Retschitzegger, Markus Pirker

Flash: Mario Kishalmi/Netzwerk/Streaming: Markus Panholzer, Didi Kressnig, Ufuk Serbest

TV: Bernd Aichberger/Moderation: Eva Pözl/Organisation: Manu Pfaffenberger

Consulting: Georg Ritter

Dank an: servus.at, Elfi Sonnberger, Stefanie Seibold, Alfred Wögerbauer, Sylvia Wögerbauer, timesup, Kunstuni, LT1, Liwest und vielen anderen, die zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses noch nicht namentlich feststanden.

City Tower Linz: Dank an J. Brandstetter Bauräger Beteiligungen GmbH