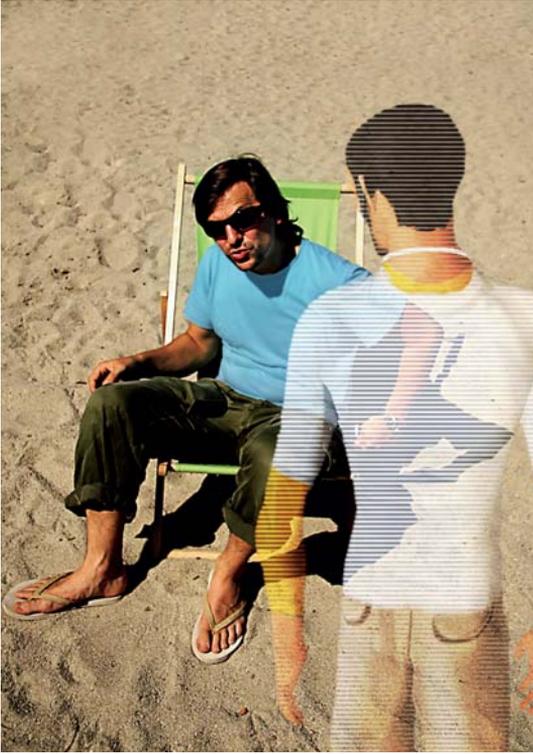


Baywatch



Der Linzer Pfarrplatz ist das diesjährige Gravitationszentrum des Ars Electronica Festivals. Die Platzgestaltung zitiert das Festivals Sujet, das ein Luftbild des Bondi Beach in Australien zeigt, und assoziiert es mit einem Strand in *Second Life*.

Auf diesem Platz verschmelzen die physische Realität des städtischen Raumes und die virtuelle Welt von *Second Life* in einem künstlichen Szenario, das in beiden Welten (*Second Life* und Real Life) aufgebaut wird: einem Sandstrand, der am realen Pfarrplatz aufgeschüttet und danach in *Second Life* nachgebaut wird. Die Avatare, die sich über den *Second Life*-Pfarrplatz bewegen werden im Real-Life-Pfarrplatz durch akustische und visuelle Signale bemerkbar, sie bewegen sich virtuell im realen Raum.

Abgesehen von den hierfür erforderlichen Soundsystemen und Screens, welche die virtuellen Komponenten im Realraum hör- und sichtbar machen, ist der Pfarrplatz mit mehreren Liegestühlen und anderen Strandobjekten ausgestattet. Sie bilden bidirektionale Schnittstellen, in dem sie, wie alle anderen Requisiten auch, sowohl im virtuellen wie im physischen

Raum vorhanden sind. Die Chats der Avatare in *Second Life* werden über Text-to-Speech und Lautsprecher in den realen Raum übertragen. Über zahlreiche Terminals, die direkt mit *Second Life* verbunden sind, können Passanten des realen Pfarrplatzes selbst in *Second Life* einsteigen und den Kommunikationskreislauf zwischen realem und virtuellem Raum schließen.

In der Überlagerung und im Zusammenspiel beider Realitäten entsteht durch Interaktion ein neuer Raum, in dem virtuelle und leibliche Präsenz gleichgesetzt sind. Gemeinsam von leiblich anwesenden Festivalbesuchern und Avataren bevölkert, ist der virtuelle Raum auf dem Pfarrplatz physisch begehbar; dabei bewegen sich Tele-Repräsentationen durch den materiellen Raum.

Überwachungstechnologie verbindet die architektonisch durch aufwändige Vermessungs- und Modellierungsarbeit genau aufeinander abgestimmten Areale, sodass in Echtzeit kollaborativ gesteuerte Szenarien zwischen leiblich anwesenden Festivalbesuchern und Avataren entstehen können. Die persönliche Auseinandersetzung mit diesem Erlebnisraum und seinen Feedbackschleifen wird so auch von der Erfahrung bestimmt, dass darin Überwachen und Überwachtwerden einander entsprechen und dabei Kommunikationsbedingung sind.

Text: Daniela Kuka

Idee: Martin Honzik, Gerfried Stocker

Artists and Creators: Ars Electronica Futurelab, Jakob Doppler; Roland Haring, Horst Hörtner, Andreas Jalsovec, Daniela Kuka, Christopher Lindinger, Markus Murschitz, Gerald Priewasser, Nina Valkanova, Doris Zachhuber