

Second City

Die digitale Netz-Daten-Welt nimmt einen immer größer werdenden Teil unseres Alltags ein. Unterschiedlichste Plattformen, Geräte und Dienste erfordern unsere Aufmerksamkeit. Die Beschleunigung der Kommunikation und Vernetzung in den letzten Jahren ist beträchtlich. Sichtbar wird diese wachsende Welt nur auf den Bildschirmen, unseren Fenstern zur digitalen Welt. Monitore in allen Größen – von Urban Screens über Displays und bis hin zu Mobiltelefonanzeigen – begleiten uns im täglichem Leben. Die digitale Welt kann sehr nützlich oder gar unentbehrlich sein, bleibt aber auf dem Pixelrechteck haften. Mit jedem neuem Kommunikationsdienst verändern sich die Gewohnheiten im Netz rasant. Wo im alltäglichen Leben im öffentlichen Raum noch großstädtische Anonymität herrscht, wird im Netz das kleinste Detail aus dem Privatleben exhibitionistisch zur Schau gestellt. Wer bist du? Was machst du? Wo bist du? Wer sind deine Freunde? Die Webdienste des sogenannten Web 2.0 entfalten für ihre User in Form von Social Networks ungeahnte Synergieeffekte. Der Preis ist jedoch die Anonymität. Wer aber nicht mitmacht, der taucht in der vernetzten Welt nicht auf, wird nicht gesehen und hat keinen Zugang zum großen Datenstrom.

Der Mensch selbst bildet die Schnittstelle zwischen dem abstrakt digitalen und der physischen analogen Welt. Wir führen eine Art schizophreses Leben zwischen der sehr schnellen, schwer zu fassenden Kommunikationswelt und dem körperlichem Leben in Zeit und Raum. Es scheint ganz normal zu sein, sich im Café mit jemandem zu unterhalten und gleichzeitig eine SMS zu schreiben, doch sind dies zwei grundsätzlich verschiedene Welten der Kommunikation.

Der Glaube an das Gute in der Technologie ist sehr groß. Das Bild der Maschine, die dem Menschen hilft, das Leben erleichtert, hat sich seit der Industrialisierung gehalten. Die Faszination der Automatisierung und des Fernwirkens bleibt ein ständiger Antrieb bei der Entwicklung neuer Technologie. Wann aber lenkt die Technologie, die uns umgibt, mit der wir arbeiten von den eigentlichen Zielen oder Fragen ab?

In welcher Form verkörpert sich die Netz-Daten-Welt wirklich in unserem physischen Alltag-Lebens-Raum? Was kommt aus dem „Cyberspace“, der jahrelang mit Daten angefüllt wurde, zurück in den physischen Raum? Wie beeinflussen die digitalen Neuerungen unser alltägliches Handeln? In diesem Spannungsfeld von Themen und Fragen bewege ich mich mit meinen Arbeiten schon seit einigen Jahren und untersuche im Umkehrungsprozess der allgemeinen Digitalisierung den technologischen Wandel der Gesellschaft

In Form von Objekten, Installationen, Interventionen, Performances und Workshops versucht die *Second City* in der Marienstraße in Linz die Entwicklung der letzten Jahre zu überspitzen und diesen Fragen auf den Grund zu gehen. Als Grundlage dient hier eine sehr bildliche Form der digitalen Welt, die Metaversen oder 3D-Welten, welche, allen voran *Second Life* kürzlich einen erfolgreichen Einzug in den Datenglobus erhielten. Was passiert wenn etablierte Formen der digitalen Kommunikation direkt in den physischen öffentlich Raum übernommen werden? Welche Stellung hat Privatheit in jener und in dieser Welt? In welchem Licht erscheinen digitale Artefakte, wenn sie in ihrer, für den digitalen Raum angepassten Form in konkrete physische Objekte verwandelt werden? Was passiert, wenn digitale und physische Gegenstände verknüpft werden? Welcher der beiden „Aggregatzustände“ hat einen größeren Wert für den Nutzer? Der städtische öffentliche Raum Linz wird in unterschiedlichen Formen auf seine Digitaltauglichkeit überprüft. Die BesucherInnen der Ars Electronica sind eingeladen, in der *Second City* in Workshops, Interventionen und Ausstellung die virtuellen Mechanismen und Regeln aus einer anderen Perspektive zu erleben.

Second Life

Second Life ist eine über das Internet vernetzte dreidimensionale virtuelle Welt mit zur Zeit mehr als sieben Millionen registrierten Nutzern, von denen an manchen Tagen bis zu 50.000 „BewohnerInnen“ dieser Welt gleichzeitig online sind. Betreiber ist die Firma Linden Labs in San Francisco, welche seit 2003 diesen in einer Basisversion kostenlosen Dienst anbietet. Anders als in Computer-Onlinespielen wie *World of Warcraft* gibt es in *Second Life* keine Handlung, keinen Spielverlauf und kein bestimmtes Ziel. Die *Second Life*-„BewohnerInnen“ haben dafür die Möglichkeit, sich kreativ auszudrücken, indem sie Objekte erstellen, gestalten und programmieren. Der Inworld 3D-Editor und die Programmiersprache Linden Script ermöglichen hierbei eine erstaunliche Freiheit. Die Möglichkeit für den User, Content selbst zu erschaffen, und ein funktionierendes Wirtschaftssystem mit Wechselkurswährung hat unter anderem *Second Life* zu seinem Erfolg verholfen.

Second City – Gestaltung Marienstraße

Durch gezielte gestalterische Eingriffe entrückt die Marienstraße als Teil des Ars Electronica Festivals für eine Woche dem realen Stadtraum und wird zur Übergangszone in die Virtualität. *Second Life*-typische übergroße Shoppingpanels laden mit grellen Farben und ausgefallener Produktpalette zum Kaufen ein. Durch eine neue homogene Bodenoberfläche wird der öffentliche Außenraum der Straße in eine scheinbar künstliche Privatheit gerückt. Unproportionierte Schilder in übertriebenen Schriftgrößen lehnen sich an das typische *Second Life*-Design an. Stadtmöbel und Raumelemente werden stilistisch an die reduzierte Bauweise von *Second Life*-Objekten angepasst. Offensichtliche und erst auf den zweiten Blick erkennbare Interventionen im Straßenraum führen die FestivalbesucherInnen in die Zone zwischen der virtuellen und der physischen Welt.

Workshops und Shopping

In einer Reihe von Workshops haben die FestivalbesucherInnen in der *Second City* die Möglichkeit, den Weg in und aus der virtuellen Welt zu erforschen. In unterschiedlicher Form können Gegenstände oder Objekte aus *Second Life* im- und vor allem exportiert werden. Die praktische Arbeit mit Papier, Schere und Kleber stehen hierbei im Gegensatz zu 3D-Modeling-Workshops und Avatar-Design.

Die Ergebnisse dieser Workshops werden sowohl in virtueller als auch in physischer Form im *Second City*-Shop zum Verkauf angeboten. Die WorkshopteilnehmerInnen entscheiden selbst über den Preis und ob der nächste Besitzer des Objektes weitere Kopien anfertigen darf oder nicht. Ein Produkt für 100 L\$ Linden Dollar kostet dem tägliche Wechselkurs entsprechend ca. 27 Cent. Die erfolgreich in *Second Life* etablierten Geschäftsmodelle sollen auch in der *Second City* eine zentrale Rolle spielen. Kaufen, produzieren, verkaufen, wieder verkaufen und tauschen. Wann hat welches Objekt welchen Wert und wie verhalten sich virtuelle zu physischen Produkten und umgekehrt?

Tradecounter

Der Tradecounter im *Second City*-Shop dient dem Verkaufen, Tauschen oder Weitergeben virtueller und physischer Objekte aus den Workshops oder dem Shopangebot. FestivalbesucherInnen können hier Produkte, die sie kaufen möchten direkt an ihren Avatar in *Second Life* übergeben lassen oder untereinander frei kopierbare Objekte weitergeben oder tauschen. Voraussetzung hierfür ist ein Account und Avatar in *Second Life*. Dieser kann jederzeit bei „Enter the Metaverse“ kurzfristig erstellt bzw. falls schon vorhanden registriert werden.

Workshops

Handmade

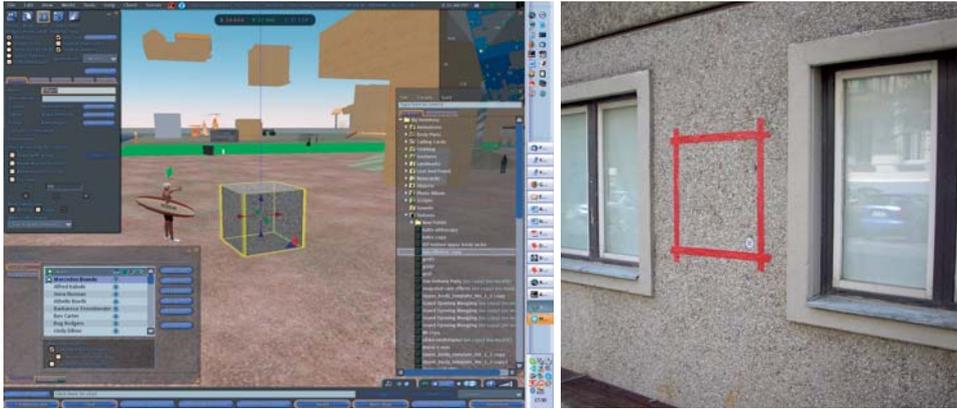
Das Projekt *Handmade* ermöglicht den FestivalbesucherInnen in Form eines Workshops, Kleidungsstücke in Handarbeit für die virtuelle Welt *Second Life* zu entwerfen.

Jede UserIn in *Second Life* und auch anderen virtuellen Welten wird durch einen Avatar repräsentiert. Diese meist humanoide virtuelle Figur nimmt in der simulierten Welt eine zentrale Rolle ein. Sie bildet die Schnittstelle und Identität für die Spieler in der virtuellen Welt. Per Tastatur und Maus wird der Avatar vom User gesteuert. Durch die Erweiterung ihrer Selbst kommunizieren die User über Chatfenster oder per Sprachübertragen mit anderen Spielern. Wenn SpielerInnen viele Stunden in diesen virtuellen Welten verbringen, setzt mit der Zeit eine starke Identifikation mit dem eigenen Avatar ein.

Meldet sich eine UserIn bei *Second Life* mit einem neuem Account an, hat sie die Wahl aus einer Liste von ca. 15 vorgefertigten Avataren ein virtuelles Abbild zu bestimmen. Um die Individualität zu betonen, ist es üblich, dass die Spieler durch Kaufen von Kleidung, Frisur, Körperform und Skin ihren Standardcharakter „verschönern“. Noch mehr als im echten Leben schließen die MitspielerInnen in *Second Life* vom Aussehen eines Avatars auf seinen Stellenwert und den User dahinter. Viel individueller, als virtuelle Kleidung zu kaufen, ist aber, selber welche zu entwerfen und für die virtuelle Welt zu produzieren. Hierfür stehen von Linden Labs bereitgestellte vorgefertigte Bilddateien als Art Schablonen, genannt Templates, zur Verfügung, um diese in Desktopsoftware wie z. B. Photoshop zu bearbeiten. Mit einigem Grundwissen kann die UserIn unter Verwendung von Digitalkamera und Bildmaterial eigene Kleidung für *Second Life* entwerfen. Dieser Prozess findet zwar außerhalb der virtuellen Welt von *Second Life* statt, aber bleibt dennoch auf dem Computer im digitalen Prozess verhaftet.

Für den Workshop *Handmade* werden die vorgefertigten, für die Softwarebearbeitung gedachten Kleider-Templates in Körpergröße ausgedruckt. Die FestivalbesucherInnen der Ars Electronica sind eingeladen, von Hand mit einer großen Palette an bereitgestellten Materialien, Farben und Stoffen diese Papierschablonen zu gestalten. Nachfolgend werden die Ergebnisse in *Second Life* importiert und dort zum Verkauf angeboten. Der eigentlich digitale Entstehungsprozess von virtueller Kleidung wird so mit handwerklicher Arbeit und physische Materialien in das „First Life“ zurückgeholt.





Create and Trade

Create and Trade ist ein Workshop, bei dem die TeilnehmerInnen lernen, in *Second Life* 3D-Objekte zu kreieren, sie mit Texturen der Stadt Linz zu belegen, um sie danach wieder übertragen in physischer Form gegenseitig zu tauschen, verkaufen oder weitergeben zu können.

Jeder BewohnerIn von *Second Life* steht es frei, mit dem Inworld-3D-Editor eigene Objekte zu erstellen und zu programmieren. Ähnlich wie in 3D-Desktop-Software kann die UserIn mit Maus und Tastatur unterschiedliche geometrische Körper erstellen und diese skalieren, drehen, strecken, positionieren und zu Gruppen zusammenfügen. Die Oberflächen dieser Objekte können farblich verändert oder mit den unterschiedlichsten Texturen belegt werden. Da im häufigsten Fall versucht wird, die physische Welt möglichst detailgetreu wiederzugeben, werden oft Fotos von Materialoberflächen als Texturen in den virtuellen Welten verarbeitet. Um z. B. eine Backsteinwand in *Second Life* zu simulieren, wird ein nachbearbeitetes Foto eben solch einer Wand als „Kachel“ beliebig oft als wiederkehrende Textur verwendet. In Welten wie *Second Life* gibt es in einer allgemein zugänglichen Bibliothek Tausende von Texturen, die die Spieler für den Bau von Objekten verwenden können. Stein, Holz, Stoffe, Sand und Muster jeglichen Materials sind in dieser „Library“ zu finden und meistens auch als das entsprechende Material erkennbar. Nicht ersichtlich hingegen ist aber, wo und wann und von welchem „echtem“ Material diese Textur erstellt wurde. Wo ist das Stück Kiefernholz, welches millionenfach in *Second Life* als Standard (Default)-Textur verwendet wird?

Mit Streifzügen durch die Stadt nimmt sich der Workshop sich dieser Problematik an. Ausgewählte Texture Scouts machen sich in der Stadt Linz auf die Suche nach geeigneten und interessanten Oberflächen und Materialien, welche sich gut zum „Verbauen“ in *Second Life* eignen. Nachdem der entsprechende Ausschnitt der Stadt per Foto digitalisiert wurde, wird die gewählte Oberfläche quadratisch mit rotem Klebeband in der Stadt markiert. Der Schritt dieses Materials in die Virtualität ist somit dokumentiert und sichtbar im öffentlichen Raum festgehalten.

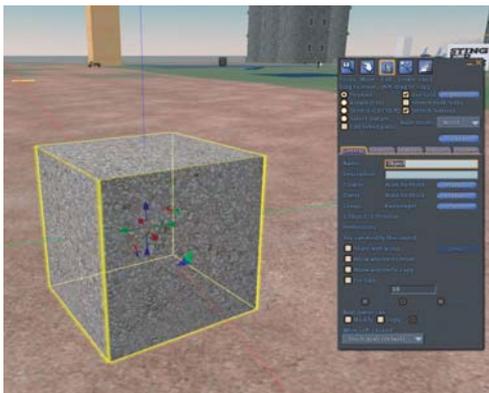
Fast jegliches Objekt in *Second Life* ist von *Second Life*-UserInnen erschaffen: Gebäude, Landschaft, Pflanzen, Fahrzeuge jeglicher Art bis hin zu Kleidung, Haarschnitt oder Körperform. Linden Script, die Programmiersprache von *Second Life*, ermöglicht es, jedem Objekt weitere Eigenschaften oder Funktionen zuzuordnen. Von einfachen Bewegungsabläufe bis hin zu komplexen Handlungssträngen, die auf Umgebungsparameter reagieren, bietet diese objektorientierte, aber sehr offene Scriptsprache eine große Fülle an Möglichkeiten. Jedes Objekt, welches UserInnen herstellen, ist im Prinzip auch sein „Eigentum“. Wichtig hierbei zu wissen ist, dass die UserIn tatsächlich die Copyrightrechte an dem Objekt besitzt und diese auch vor einem realen Gericht durchsetzen kann. Die Daten, welche das Objekt beschreiben, liegen aber auf den Servern von Linden Labs und sind nicht im Besitz der UserInnen. Eine für das Wirtschafts- und

Gesellschaftssystem maßgebliche Entscheidung liegt aber in den Händen der UserInnen. Für jedes Objekt, das die User herstellen, können sie gewisse Nutzungsrechte für die nächste BesitzerIn festlegen, an die das Objekt weitergegeben bzw. verkauft wird. Im Objekt-Kontextmenü entscheiden verschiedene Einstellungen, welche direkt neben einander liegen, über eine grundsätzlich unterschiedliche Auffassung von Eigentum und Gesellschaftsmodell.

1. Next User can copy and modify this object,
2. Next User can copy but not modify this object
3. No copy, no modify, this object is for sale L\$

Die künstliche Verknappung von digitalen Artefakten, welcher z. B. die Musikindustrie mit den MP3-Tauschbörsen im Internet nicht Herr werden konnte, ist in *Second Life* durch die zentrale Server- und Softwarearchitektur (fast) kein Problem. Wenn die UserIn entscheidet, dass es den neu kreierten digitalen Gegenstand nur ein einziges Mal in *Second Life* gibt, dann ist dem so. Sie kann sich aber auch gegen das erfolgreich in *Second Life* importierte Wirtschaftssystem wenden und ihre Kreationen im Geiste von Open Source und neuen Gesellschaftsmodelle allen *Second Life*-UserInnen zur Vervielfältigung und oder Modifizierung frei zur Verfügung stellen.

Nachdem zu Beginn Texturen der Stadt Linz eingesammelt wurden, können diese im weiteren Verlauf des Workshops verwendet werden. Die TeilnehmerInnen lernen in wenigen Schritten, Objekte in der virtuellen Welt zu kreieren und diese mit den Möglichkeiten des 3D-Editors zu verändern. Frei nach dem Willen der TeilnehmerInnen entstehen je nach Zeitaufwand und Können so neue Objekte in der virtuelle Welt mit Oberflächen der Stadt Linz. Nach Fertigstellung der eigenen Werke können die TeilnehmerInnen entscheiden, welche Rechte sie dem Objekt vergeben. Können andere UserInnen mit diesem digitalen Artefakt weiterarbeiten oder ist das Objekt einmalig? Im nächsten Schritt erhalten die TeilnehmerInnen als Ergebnis des Workshops wieder ein physisches Abbild ihrer Arbeit. In abstrahierter Form bekommt jede TeilnehmerIn eine zweidimensionale Kopie, in Form eines in Acrylglas gelaserten Umrisses des Objektes in zehnfacher Ausführung. Dieser Satz „Prims“, welche als Platzhalter für das „reale“ Objekt im virtuellen Raum stehen, können dann ähnlich wie Sammelkarten verkauft, gehandelt, getauscht oder weitergegeben werden. Wie verhält sich der Wert von virtuellen zu physischen realen Objekten? Was passiert, wenn diese miteinander verknüpft sind? Steigt mit der Seltenheit eines Objektes immer auch sein Wert? Welchen Wert können Open-Source-Objekte, die jede UserIn verändern und kopieren kann, einnehmen? Was können wir aus dieser Entwicklung für alternative Gesellschaftssysteme lernen?



Export to World

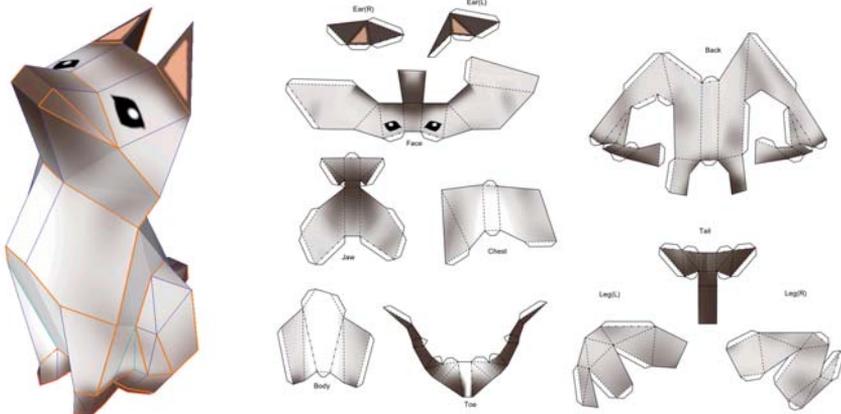
Mit dem Erfolg von Multi-Player-Umgebungen hat die Ökonomie Einzug in die Spiele gehalten und die Schwelle zwischen spielerischer Simulation und realer Welt ein Stück abgetragen. Was sich bei Rollenspielen von Blizzard Entertainments noch im Rahmen einer Schattenwirtschaft mit Sweatshops und halblegalen Transaktionen abspielt, wird möglicherweise in zunehmendem Maße Teil des Erlebnisses werden.

Bei Linden Labs *Second Life* ist die Interaktion mit Waren Teil des Designs der simulierten Welt: Jedes erschaffene Objekt kann mit einem Wert versehen und gehandelt werden. Jede UserIn ist somit automatisch auch ProduzentIn von virtuellen Waren, und im Gegensatz zum sozialen Web ist diese Wertschöpfung hier viel weniger abstrakt – die Spielwährung Lindendollar ist direkt an die gleichnamige Devise gekoppelt. Vielleicht auch deshalb wird *Second Life* weniger als Spiel und mehr als Neuland wahrgenommen und war in den vergangenen Monaten ein viel diskutiertes Thema in den Massenmedien, wobei viele schon den Anfang eines neuen Internet vorhersagten und in Folge gleich Filialen ihrer Unternehmen anlegten. Möglicherweise ist es die Dreidimensionalität in ihrer Nähe zu den ursprünglichen Versprechungen der Virtual Reality, die dies attraktiv macht, oder schlicht die Möglichkeit, nach klassischen Mustern Wert, also Waren, zu produzieren.

Fest steht jedoch, dass auch diese Waren digitale Artefakte sind und als solche auch kopier- und manipulierbar. Weit mehr als manche Nutzen sich es wünschen würden – es gibt kein Entkommen von der Welt nach MP3. Der allgemeine Aufschrei um den sogenannten Copybot, jene Software, die kurzfristig erlaubte, beliebige Objekte zu klonen, zeigt, wie sensibel das System *Second Life* derzeit noch auf diese Fragestellungen reagiert.

Export to World versucht, die Gestaltung und Produktion von Waren in virtuellen Welten auf ironische Weise zu kommentieren. Ein Ladenlokal in der Marienstraße wird temporär in einen Shop verwandelt, wie er auch in *Second Life* zu finden ist. Große Bilder zeigen eigens entworfene oder angekaufte virtuelle Gebrauchsgegenstände, die man zum tagesaktuellen Wechselkurs Lindendollar – Euro erwerben kann. Anstatt das betreffende Objekt jedoch plötzlich im eigenen Inventory zu finden, bekommt die KäuferIn eine zweidimensionale Form in Papier, die er oder sie vor Ort manuell zu einem dreidimensionalen Objekt zusammenfügen kann. So entstehen papierene Repräsentationen von digitalen Repräsentationen realer Objekte, mit all den Makeln, die im Kopieren entstehen.

Text: Sascha Pohflepp





Cut and Paste

Cut and Paste ist ein Workshop, der ähnlich wie in den anderen Workshops Objekte aus der virtuellen Welt von *Second Life* in den physischen Raum transferiert und dabei auf einfachste Weise den Kopierschutz der virtuellen Welt umgeht. In diesem Fall werden die digitalen Artefakte aber nicht wie z. B. in dem *Export to World*-Workshop dreidimensional nachgebaut, sondern aus Screenshots entnommen und als zweidimensionale Objekte verwirklicht.

Thema hierbei sind Gegenstände wie Kleidung, Schmuck, Taschen und weitere Accessoires, welche zur Repräsentation am Körper getragen werden. Die FestivalbesucherInnen sind eingeladen, sich einfach per 2D-Screenshot in diesem Themenfeld in Shops und bei den BewohnerInnen von *Second Life* zu bedienen. Die gewählten Objekte werden dann in „Originalgröße“ ausgedruckt, auf Pappe aufgezogen und von den WorkshopteilnehmerInnen ausgeschnitten, um diese dann selbst während des Festivals am Körper zu tragen. Mit Hilfe von Klettbandverschlüssen und Gummibändern hängt neben dem echten Rucksack noch eine zweidimensionale Tasche über der Schulter der BesucherIn. In dieser Form finden immer mehr *Second Life*-Accessoires ihren Weg in den physischen Raum und überschwemmen am Körper getragen allmählich das Festivalgelände der Ars Electronica.

Aus einer Galerie aller bereits ausgeschnittenen Objekte können sich die WorkshopteilnehmerInnen zum wiederholten Kopieren gewünschte Accessoires aussuchen. Des Weiteren werden die gefertigten Objekte vom Workshopteam wieder als 2D-Objekte in *Second Life* re-importiert. Auch diese können dann von den TeilnehmerInnen entsprechend der vorgegeben Nutzungsrechte auf digitaler Ebene gekauft, getauscht oder weitergegeben werden. Neben den „Originalen“ dreidimensionalen *Second Life*-Objekten hinterfragen diese re-importierten „Low-Tech“-Kopien das Verhältnis von 3D zu 2D, von realer zur virtueller Welt.

WoW



Das Projekt *WoW* ist Workshop und Intervention im öffentlichen Raum, welche mit Mitteln der Computerspielwelten den sich ändernden Umgang von Privatheit und Identität im öffentlichen Raum thematisiert.

Millionen von Menschen bewegen sich tagtäglich im Internet durch virtuelle Onlinewelten wie *World of Warcraft*. Gemeinsam bestehen sie dort in Gruppen Abenteuer, lösen Rätsel oder experimentieren an neuen digitalen Artefakten. Oft verbringen SpielerInnen viele Stunden am Tag in diesen Welten. Auch wenn sie alleine vor dem Computer sitzen, haben sie in der Onlinewelt viele Freunde und teilen gemeinsame Erlebnisse. Obwohl diese Erlebnisse „nur“ aus dem virtuellen Raum kommen, gehen sie als Erinnerungen in den Gesamterfahrungsschatz des jeweiligen Menschen ein. Wenn 40 Spieler zusammen in präziser Arbeitsteilung über Monate hinweg jedes Wochenende an einem Abenteuer „spielen“ und schließlich den Endgegner, das große Monster in einer Höhle, besiegt haben, zeugt ein Screenshot mit allen Beteiligten dieser festen Gruppe als wichtiges Erinnerungsfoto von diesem Ereignis. Die soziale Bindung solcher Gruppen, welche häufig nur im virtuellen Raum über Nachrichten und Sprache kommunizieren, ist nicht zu unterschätzen.

Jede SpielerIn wird durch einen individuellen Avatar repräsentiert. Sie gibt diesem auch einen unabänderlichen Namen, der nicht dem realen Namen der SpielerIn entspricht, aber als eindeu-



tiges Identifikationsmerkmal in der Onlinewelt dient. Dieser sogenannte Nickname schwebt für alle Mitspieler ständig sichtbar über dem Kopf des Avatars. Für den Avatar selber gibt es keine Anonymität, jede Spielfigur ist durch ihren Nickname eindeutig zu identifizieren. Mit mehreren Accounts und Avataren die Rollen zu wechseln, ist für den User dahinter jedoch kein Problem. Das Projekt *WoW* überträgt diese in Online-3D-Welten sehr übliche Weise der Öffentlichkeit des Namens auf den physischen alltäglichen Raum. Jede FestivalbesucherIn der Ars Electronica hat die Möglichkeit, den eigenen Namen in einem fortlaufendem Workshop in der *Second City* aus Kunststoff zu bauen und sich mit diesem über dem Kopf schwebend in der Öffentlichkeit zu zeigen. Was passiert, wenn die gewohnte Anonymität im öffentlichen Raum durch Prinzipien der virtuellen Onlinewelten durchbrochen wird?

Missing Image

Missing Image ist ein Kleidungsstück, welches einen Grafikfehler aus der virtuellen Welt *Second Life* als Long-Sleeve-Shirt in den physischen Raum überträgt. Anders als die für die virtuelle Welt kreierten Kleidungsstücke aus dem *Handmade*-Workshop lässt sich *Missing Image* im *Second City*-Shop als reales Kleidungsstück käuflich erwerben.

Wie in der Projektbeschreibung des Workshops *Handmade* bereits erwähnt, können die *Second Life*-UserInnen ihren Avatar nach Belieben mit gekaufter oder selbst entworfener Kleidung individualisieren. In mehreren Schichten werden hierfür Texturen um den Körper des Avatars „gewickelt“ oder auch entsprechend gestaltete 3D-Objekte appliziert. Diese Textur- und Objektdaten werden je nachdem, wo sich die SpielerIn befindet und welche anderen Avatare sich in der Nähe aufhalten, vom Server an den *Second Life*-Viewer der UserIn, einem einem Webbrowser ähnlichen Clientprogramm, übertragen. Häufig gehen bei dieser Übertragung und der Kommunikation zwischen den unterschiedlichen Datenbanken bei Linden Labs einzelne Kleidungsstrukturen verloren. Damit in diesem Fall der Avatar der SpielerIn nicht gänzlich unsichtbar wird, kommt eine von Linden Labs entworfene Standard-Fehlermeldungs-Textur zum Einsatz. Die Worte „Missing Image“ werden in großen Lettern auf weißem Untergrund kaum lesbar um den Ober- oder Unterkörper des Avatars „gewickelt“. Exakt dieses Bild wird von *Missing Image* aufgegriffen und als eng sitzendes Long-Sleeve-Shirt inklusive Handschuhe in die physische Welt übertragen. Welche „Texturen“ tragen wir im realen Leben? Wie stellen wir uns mit unserem Körper in der Öffentlichkeit dar?



T-Shirts



Das Web-Shirt und das Profil-Shirt sind zwei weitere T-Shirts, die im *Second City Shop* käuflich erworben werden können.

In Anlehnung an die sogenannte Web-2.0-Entwicklung der letzten Jahre thematisieren diese T-Shirts die Fülle an privaten Daten, welche UserInnen bei einer nicht endenden Anzahl neuer Webdienste preisgeben. In sogenannten Social Networks, über die Millionen von Menschen kommunizieren, werden Details des Privatlebens auf Webseiten wie *MySpace*, *YouTube*, *Twitter* und Co. veröffentlicht.

Die FestivalbesucherInnen der *Ars Electronica* sind herausgefordert, sich mit diesen privaten Daten im öffentlichen Raum zu präsentieren. Eine typische Profilwebseite wie bei *Flickr*, *Plazes* oder *Del.icio.us*, gedruckt auf das Profil-Shirt, ergänzt die UserIn von Hand mit privaten Daten. Das Web-Shirt listet eine große Anzahl der bekannten

Web-2.0-Dienste mit ihren stereotypen Namen und Icons zum Ankreuzen auf. Statussymbole gleich, können so die UserInnen ihre Anzahl von Web-2.0-Accounts vergleichen und zur Schau stellen. Wer hat die meisten? Wer kennt das neuste? Im Gegensatz zur Onlinewelt tragen die Nutzer hier diese persönlichen Angaben aber am eigenen Körper in die Öffentlichkeit.

Enter the Metaverse

Das kompetente Team von *Enter the Metaverse* ermöglicht allen FestivalbesucherInnen, die noch keinen *Second Life*-Account besitzen, diesen hier zu eröffnen. Erhalten Sie Unterstützung bei der Auswahl und dem Design Ihres Avatars und lassen Sie sich die ersten Schritte in der virtuellen Welt erklären. Welcher Typ Avatar steht Ihnen? Wo liegen Ihre verborgenen Träume? Wir gehen mit einer persönlichen Beratung individuell auf jeden Besucher ein. An hochwertigen Computerarbeitsplätzen steht ihnen unser freundliches Team mit Rat und Tat zur Seite. Jeder Wunsch geht bei uns in Erfüllung!

Nachdem Sie bei uns einen *Second Life*-Account erhalten bzw. einen bereits vorhandenen registriert haben, können Sie problemlos alle Dienste am Tradecounter im *Second City*-Shop nutzen.

Übermensch / Become Your Avatar

Second Life ist eine Welt der Jungen und Schönen. Man sieht weniger alte Menschen als am Prenzlauer Berg in Berlin und schon gar keine Dicken. Einige Bewohner ziehen es zwar vor, sich eine Tiergestalt zuzulegen oder als Fabelwesen aufzutreten, aber wer mit dem Menschsein nicht völlig bricht, sieht meist wie die Zehnkämpfer oder wie die Plastik-Muskelmänner im Kinderzimmer aus. Weibliche Avatare scheinen oft Barbie-Puppen inspiriert, und ihr Körperfettanteil gäbe wohl auch bei „Germany's next Top Model“ wenig Anlass zur Kritik. Das ist weder überraschend noch verwerflich.



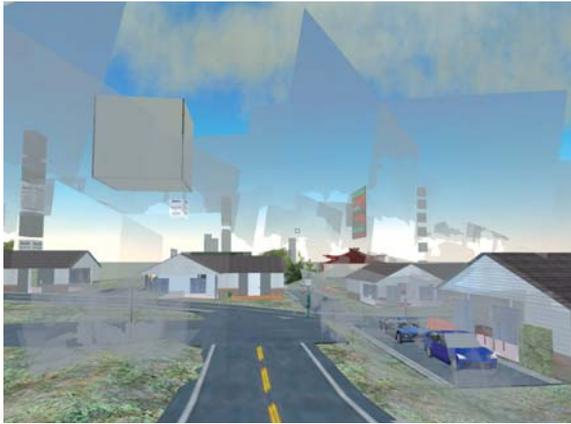
Trotz aller Freiheit bei der Gestaltung von Avataren sagen Körper in *Second Life* relativ wenig über ihre Besitzer aus. Man erkennt allenfalls Neulinge an ihren wenig detailliert gestalteten Avataren. Im ersten Leben ist das bekanntlich anders. Der Körper lässt Schlüsse auf die Lebensweise seines Besitzers zu. Besonders mit fortschreitendem Alter wird der Körper zwangsläufig zu einer Ansammlung von Spuren, die zusammen ein mehr oder weniger deutliches Bild seines Eigentümers zeichnen. Eine virtuelle Welt, in der man mit einem frei gestaltbaren Avatar in die Manege sozialer Interaktion tritt, bietet also die Chance, sich ein Stück von der genetischen Lotterie und von der eigenen Biografie zu emanzipieren.

Diese Leichtigkeit des Seins scheint im ersten Leben, in dem sich der Körper nicht einfach austauschen lässt, unerreichbar. Die Entkopplung der Repräsentation des Ich vom Körper ist daher durchaus praktisch und wird sich langfristig wohl durchsetzen. Der Körper wird in Zukunft sogar in der Sexualität ausschließlich als Rezeptions-Apparat dienen und nicht mehr als Balz-Gerät.

Bis diese Aufgabenteilung zwischen Körper und Avatar abgeschlossen und allgemein akzeptiert ist, helfen die ExpertInnen der Agentur *Übermensch*, die Kluft zwischen Körper 1.0 und Avatar zu überbrücken. Basierend auf modernen Trainingsmethoden, medikamentöser Unterstützung und plastischer Chirurgie, erstellt *Übermensch* individuelle Trainings- und Therapiepläne zur Angleichung Ihres Körpers an Ihren Avatar. Der Ansatz von *Übermensch* ist ganzheitlich und dabei ergebnisorientiert. *Übermensch* richtet sich nach medizinischen und wissenschaftlichen Erkenntnissen und löst sich bewusst von irrationalen, atavistischen Moralvorstellungen, die die Gestaltungsmöglichkeiten des Körpers einschränken. Der Fokus liegt stets auf einer schnellstmöglichen und kompromisslosen Realisierung des Avatar-Körpers. Jedem Trainings- und Therapieplan liegen Hinweise auf nicht zugelassene oder verschreibungspflichtige Medikamente bei, die im Rahmen des Re-Designs des Körpers benötigt werden. Substanzen, die auf der olympischen Verbotliste stehen, werden ebenfalls entsprechend gekennzeichnet.

Im Rahmen politischer Lobby-Arbeit bemüht sich *Übermensch* um die Liberalisierung nationaler Medikamentenverordnungen und die Aufgabe von restriktiven Anti-Doping Gesetzbüchern.

Text: Joachim Stein



Tree

Ein Wald, halb virtuell, halb real, in der Marienstraße, *Second City*.

Wie in den meisten Computerspielen und 3D-Welten werden Objekte aus unserer Welt in vereinfachter Form und unter bestimmten programmieretechnischen Maßgaben „nachgebaut“ bzw. simuliert. 3D-Körper werden mit Texturen belegt, und unter Berücksichtigung von Licht und Schatten werden in Echtzeit während des Spiels die Bilder der virtuellen Szenerie berechnet. Bäume werden vorzugsweise aus zwei ineinander gesteckten Flächen konstruiert. Diese werden jeweils mit derselben Textur einer Baumansicht belegt. Für die Transparenz der Lücken zwischen Blättern und Ästen sorgt ein sogenannter Alpha-Channel in der Bilddatei. Aus einiger Entfernung und aus der entsprechenden Perspektive fällt diese abstrahierte Form des Baumes im virtuellen Raum nicht als Vereinfachung auf.

Beim Spielen von *Second Life* werden alle Geometrie- und Bilddaten, je nachdem, an welchem Ort man sich in dieser Welt befindet, von den Servern des Betreibers über das Internet zum Clientrechner des Spielers gesendet. Diese Besonderheit führt dazu, dass sich die Umgebung des Spieler-Avatars langsam und nur stückweise aufbaut. Erst werden Objekte, dann Texturen und später hoch auflösende Texturen geladen. In diesem Übergangsstadium wird sichtbar, wie die „Unterkonstruktion“ von möglichst „echten“ 3D-Objekte im virtuellen Raum aussehen.

Die Installation *Tree* hält diesen Moment fest und materialisiert mehrere Bäume in unterschiedlichen Ladezuständen aus der virtuellen Welt im Stadtraum Linz. In einer Baulücke der Marienstraße der *Second City* formieren sich in unterschiedlicher Höhe schwebende *Second Life*-typische Bäume zu einem kleinen Wald. Semitransparente und durchscheinende bedruckte Flächen übertragen die vereinfachte und abstrahierte Form der Bäume aus der virtuellen Welt in den physischen Raum.

Chat

Das Projekt *Chat* ist eine performative mobile Installation, die jeweils von zwei Personen bespielt werden kann. Ähnlich wie in *World of Warcraft* oder *Second Life* unterhalten sich die beiden TeilnehmerInnen per Tastatur in Form von kurzen Textnachrichten. Die geschriebene Nachricht wird jeweils über dem Kopf der AutorIn, sofort nachdem sie eingegeben wurde, auf eine Sprechblase projiziert. Die Projektionsfläche in Form einer Sprechblase wird mit Hilfe von Teleskopstangen inklusive Miniaturprojektoren von einem Techniker hinter dem „Sprecher“ hergetragen. Dieser kann sich dank einer drahtlosen Tastatur, welche vor dem Körper befestigt ist, frei im Außen- oder Innenraum bewegen und sich auf die schriftliche Konversation konzentrieren.



Sich übers Internet mit kurzen Textnachrichten, die meist in schneller Frage/Antwortfolge geschrieben werden, zu „unterhalten“, hat eine lange Tradition. Sogenannte IRC (Internet Relay Chat)-Server mit Tausenden von „Chaträumen“, den Chat Channels, gibt es schon seit den 1970er Jahren. Zu „chatten“ hat sich über die Jahre als ein nicht mehr wegzudenkender Kommunikationsstandard auf den unterschiedlichsten Softwareplattformen, Diensten und Endgeräten etabliert. Diese Art des Kommunizierens birgt in seiner so reduzierten Form der Unterhaltung eine ganz eigene Qualität und hat eine Vielzahl von Neuerungen wie z. B. die Emoticons :-) hervorgebracht. Auch die inzwischen sehr verbreitete Sprachkommunikation über das Internet hat den Chat nicht verdrängt, sondern wird eher durch ihn ergänzt. In den 3D-Welten war das Chatten als Kommunikationsform von Anfang an dabei. Im Gegensatz zu den ortlosen, abstrakten Chat-„Räumen“ wurde hier wieder eine räumliche Dimension eingeführt. Aus dem reinen Textfenster herausgelöst, erscheint die getippte Nachricht in einer Sprechblase über dem Kopf des Avatars und verfolgt die Figur der SpielerIn auf deren Weg durch die virtuelle Welt. Alle MitspielerInnen in einem gewissen Umkreis können diese Nachricht lesen und wiederum mit einer eigenen Sprechblase antworten. Die Intervention *Chat* übersetzt diese Form der Unterhaltung aus der 3D-Welt direkt in den physischen öffentlichen Raum. Die schriftliche Unterhaltung wird für die Mitmenschen weithin lesbar. Jede Nachricht bleibt mehrere zehn Sekunden lang auf der Sprechblase sichtbar, bis ein neuer Satz eingetippt wird. Was passiert, wenn eine Unterhaltung zweier Personen so öffentlich wird? In welchem Verhältnis stehen das geschriebene und das gesprochene Wort? Wie beeinflussen uns die fortschreitenden technologischen Entwicklungen in unserer zwischenmenschlichen Kommunikation?

Dank an Linda Kostowski (www.realfakeswatches.com) und Sascha Pohflepp (www.pohflepp.com) für die gemeinsame Entwicklung und für die Durchführung des Workshops *Export to World*.

Dank an Joachim Stein (www.joaoflux.net) für das Konzept und die Durchführung des Projekts *Übermensch*.

Dank an Andreas Lange (www.computerspielemuseum.de) für die Installation und den Überblick rund um Metaversen.

Dank an Tobias Neisecke und Jan Northoff, den Machern von NewBerlin (www.slinberlin.de), für die Unterstützung bei der Durchführung mehrerer Workshops, das *Second Life*-Knowhow und die Community-Anbindung.

Dank an Markus Angermeier (www.kosmar.de) für das Design und die Kooperation bei den T-Shirt-Projekten *Web-Shirt* und *Profil-Shirt*.

Dank an Jürgen Höbarth für die *Second Life*- und *Second City*-Shop-Programmierung.

Dank an das gesamte Team des Ars Electronica Festivals und des Futurelabs für die Unterstützung und Produktion dieser zahlreichen Projekte.