

ECHT?

Hannes

abstract

2006-06-01 **Warum unsere Welt virtuell sein muss, wenn sie authentisch sein soll.**

Für meine Master-Arbeit möchte ich analysieren, wie sich die Welt – verstanden als ein subjektives, geistiges Konstrukt – für uns zusammensetzt. Technisch erzeugte oder zugänglich gemachte, „virtuelle“ Realitäten spielen dabei inzwischen mindestens eine ebenso bedeutende Rolle, wie die Sachzwänge der „realen“ Natur um uns herum.

Nicht nur, dass wir unsere Umgebung mit Bedeutung aus virtuellen Quellen aufladen, unser Selbstverständnis und unsere Persönlichkeit werden zunehmend digital bestimmt und online abrufbar. Die Relevanz unserer physischen Existenz steht dabei durchaus zur Debatte. Authentizität gewinnt somit an Gewicht. Kann sie eine physische Erscheinung allein leisten, oder wird sie nicht erst in der Kombination mit zusätzlichen Informationen glaubwürdig?.

Technisch stellt sich die Frage nach Möglichkeiten, diese Verbindung von Virtuellem und Physischem herzustellen. Von der „total immersion“ bis zum „ubiquitous computing“ zeigen sich rasante Fortschritte, vor dem Hintergrund meiner Fragestellung fehlt ihnen aber entweder die Verbindung zur Außenwelt oder der Bezug zu unserer konkreten Alltagsumgebung (wie einem bestimmten, nicht austauschbaren Ort oder Gegenstand). Das Entscheidende soll die Schnittstelle dazwischen sein, also ein Interface, das in unserer Umwelt anknüpft, um sie mit einer virtuellen Welt zu erweitern und damit umfangreicher, unverwechselbarer, authentischer zu machen.

ECHT?

Hannes **proposal**

2006-06-01 **Warum unsere Welt virtuell sein muss, wenn sie authentisch sein soll.**

Authentizität konnotiert gerne mit einer Art puren Form der Realität, die ganz bei sich ist. Eine Virtual Reality stellt man sich zumeist als vollständige visuelle Illusion nach Art einer CAVE vor, die somit dem Leben in der realen Welt entgegengesetzt scheint. Dieser Schwerpunkt auf den optischen Teil der Virtual Reality verkürzt ihre Bedeutung und lässt sie damit als ein ebenso künstliches wie futuristisches Produkt wirken. Tatsächlich entsteht die virtuelle Welt woanders, nicht mit Hilfe eines Großrechners oder Clusters, sondern in unserer ganz vertrauten, (vermeintlich) unmittelbaren Umgebung. Es ist geradezu etwas Gewöhnliches, in einer künstlichen Welt zu leben, da beispielsweise physiologisch nur bestimmte Wellenlängen als Farben abgebildet werden. Auch eine Ebene höher können wir uns Kant zufolge nicht mit der „Welt an sich“ beschäftigen, sondern nur so, wie wir sie gedanklich oder sprachlich erfassen. Ist Virtualität ein notwendiger Bestandteil der Realität?

Unser „Realitätssinn“

Bisweilen wird ein Verlust des Realen und Authentischen (als „Primärerlebnisse“) durch den Einfluss der Medien und den, die Vermittlung beherrschenden Computer befürchtet. Unserem Gehirn, insbesondere dem unterbewusst oder affektiv arbeitenden Teil, ist diese Unterscheidung allerdings gar nicht geläufig (so arbeiten in der Bildverarbeitung die gleichen Areale, unabhängig davon, ob wir tatsächlich sehen oder träumen). Es sucht nach möglichst bekannten, repräsentativen Mustern, die es eine Erfolg versprechende Strategie auswählen lassen. Ein Hinweis auf Emotionales oder Eigenständiges reicht aus, um (unterbewusst) an eine Persönlichkeit zu „glauben“, selbst wenn es sich um Strichzeichnungen eines Trickfilms handelt. Im wenig reflektierten Alltagsleben erscheint uns die ganze Welt real und es bedarf einer zusätzlichen Anstrengung und Denkleistung, beispielsweise zwischen medial vermittelten und selbst gemachten Erfahrungen zu unterscheiden (“The reason is we’re suspending what comes naturally for old brains [...]. Accepting what is present – that mediated life is real life – is no work at all.”).

virtual is real

Große Teile unserer Gedankenwelt errichten wir auf Informationen, die uns medientechnisch vermittelt wurden, wenn man z.B. an das „Sicherheitsempfinden“ denkt, das sich wohl vor allem aus Geschichten aus Zeitung, Radio und möglicherweise Hörensagen zusammensetzt. Tatsächlich werden für uns in einer vernetzten Welt Nachrichten aus Gegenden und von Leuten, die geografisch, kulturell und persönlich weit von uns entfernt sein können, immer wichtiger und auch alltäglicher. Da die relevanten Informationen nicht mehr vom eigenen Standort abhängen (außer der Weg zum nächsten Bäcker), spielt es immer weniger eine Rolle, wo wir uns befinden. Unser Weltbild wird von unserer Umgebung und ihrer Bevölkerung nicht mehr geprägt als von weit entfernten Orten (z.B. New York 2001) und Arbeitskollegen auf anderen Kontinenten (“My experience of places and events depends decreasingly upon positioning my eyeballs at precisely chosen locations and increasingly upon electronic access to a globally dispersed, multimodal sensing and reporting system.” Mitchell. Me++. 2003). Es baut auf virtuellen Fakten auf, unsere empfundene Welt überschneidet sich nur noch zufällig mit der vor der Haustür vorgefundenen. Wie verknüpfen sich diese beiden Welten?

« ECHT CONTINUED »

proposal

Transzendenzen

Schon heute können unsere Interaktionspartner Menschen gleichermaßen wie Maschinen (und damit virtuelle Communities) sein, ohne dass wir bezüglich der Glaubwürdigkeit oder der Relevanz einen Unterschied machten. So ist es durchaus verbreitet, Google-Suchergebnisse als mehr oder weniger vollständige Repräsentanz des www bezüglich eines Suchbegriffs zu werten. Mancher Ort in „World of Warcraft“ ist uns besser vertraut, als der Stadtpark um die Ecke (“Video games are a window onto a new kind of intimacy with machines“ Turkle, Life on the screen, 1984). Technologische wie gesellschaftliche Entwicklungen sind nun beständig dabei, unsere Kommunikationsmittel und -wege drahtlos, synchron und mediumsunabhängig zu gestalten. Stehen wir Menschen noch an der Schwelle zum Cyborg (“We have never been human“ Mitchell. Me++. 2003) oder wird unsere „reale“ Präsenz in Zukunft schlicht irrelevant? Welche Rolle spielt das Reale noch, wenn wir uns zunehmend unabhängig von Zeit und Raum bewegen und gleichsam in Netzwerke transzendieren?

Neue Interfaces

Interessanterweise besitzt nun gerade das, was wir wohl als virtuell bezeichnen müssen (z.B. Lebensdaten, die Historie einer Stadt, ein Lebensgefühl), besondere Bedeutung für unseren Begriff des Authentischen. Früher nur durch Erzählungen vermittelt, verfügen wir heute über eine Vielzahl von technischen Möglichkeiten, uns semiotisch auszurüsten. Technische Neuerungen (Sensoren, ubiquitous computing, online-Tools) bieten eine nie gekannte Reichhaltigkeit an virtuellen Zusätzen an.

Denkbar wäre eine „Visitenkarte“, die, durch einen Sensor z.B. in der Armbanduhr ausgelöst, automatisch unsere openBC-Id überträgt, wenn wir uns von unserem Geschäftspartner verabschieden (openBC ist eine Plattform im Internet für den beruflichen Austausch). So können wir später leicht einen umfassenderen Eindruck über seine dort registrierten Interessen und Tätigkeiten bekommen. Seine Persönlichkeit wird für uns vollständiger.

Probleme kann das „Pool-Party-Spiel“ bereiten, denn die unscheinbare Integration von Augmented-Reality-Technik in die Abendgarderobe macht es möglich, Daten über andere Gäste abzurufen. Nicht jeder Gesprächspartner wird es willkommen heißen, wenn man ihn live und vor Ort „googelt“ oder in Infrarot betrachtet.

Unser Handheld-Gerät könnte über GPS/Galileo oder RFID-Tags unseren Weg durch die Stadt aufzeichnen, in der wir gerade neu angekommen sind. Andere Leute (z.B. unsere Freunde, unsere Blog-Community oder ein Stadtführer) können per Koordinaten oder RFID-Tags Nachrichten, Hinweise oder Geschichten hinterlassen. So lädt sich die Stadt für uns mit Geschichten auf, die keine materielle Entsprechung haben, aber sie für uns schnell vertrauter macht. Diese Geschichten werden genauso prägend für unser Stadtbild sein wie die physische Erscheinung. Erasmus-Studenten wären eine dankbare Gemeinschaft, da sie oft in die gleichen Städte ziehen (klassisch: Barcelona) und so ein reger Austausch stattfinden kann. Interessant wäre es sicher auch, den Spuren eines Feinschmeckers oder den Adbustern zu folgen.

Solche Schnittstellen nicht nur zwischen uns und den Daten, sondern zwischen real und „hyperreal“ (Baudrillard) gilt es zu entwickeln. Die entstehenden Prototypen dürfen durchaus Marktrelevanz entwickeln. Gleichzeitig können sie unser Streben nach Authentizität hinterfragen, wenn sie die Grenze zwischen „real“ und „virtuell“ unauffindbar machen, der beständige Austausch zwischen beiden Welten dagegen erfahrbar wird.

« ECHT CONTINUED

proposal

Erfordernisse

Um das Thema theoretisch zu durchdringen und auszubauen, ist die Einarbeitung in die bestehende Literatur erforderlich (z.B. Hans Moravec, Howard Rheingold, Jean Baudrillard, Gerhard Gamm). Die Ergebnisse sind anschließend zu diskutieren, um sie auf ihre Relevanz prüfen und kritisch darstellen zu können. Desweiteren ist ein Überblick über aktuelle Projekte an der Schnittstelle zwischen Virtuellem und Realem nötig, auch über angewandte Methoden und konzeptionelle Hintergründe.

Für den praktischen Teil schließlich müssen Kompetenzen auf dem Gebiet der Sensorik und Signalverarbeitung (Elektrotechnik) aufgebaut werden, um eine Weiterverarbeitung in elektronischen Medien zu ermöglichen. Dort bestehen bereits erheblich mehr Kenntnisse (v.a. Skript-Sprachen), die um „experimentelle Standardsoftware“ wie processing zu erweitern wären.