



jet2web.zukunftsmagazin

.copy<sup>04</sup>



jet2web.zukunftsmagazin

.copy<sup>04</sup>

LAB 1  
.COMMUNICATION

## Künstliche Natur

**Das Web strukturiert sich langsam in ein multidimensionales Umfeld um. Cyberspace verbindet subjektive menschliche Erfahrung mit den zahllosen Fakten weltweiter Information.**

Das Web bedeutet Indiana Jones und Armageddon, Aktionsfilm voller Abenteuer und Wirkung und eine Bombardierung der Sinne. Genau wie unsere heutigen Aktionsfilme ist das Internet so erfolgreich, weil es explosive Dynamik bietet. Benutzer identifizieren sich mit nicht-linearem Inhalt, bei dem um jede Ecke eine Überraschung wartet. Bilder, Video und Animation wirbeln in einem kaleidoskopartigen Zirkus um uns herum. Klick, zack, klick, zack, ein Bildschirm nach dem anderen explodiert vor unseren Augen.

Während Aktionsfilme sich jedoch auf lineare Erzählformen beziehen, die auf die Erzählweise Homers zurückgreifen, haben unsere heutigen Informationsmittel das Aussehen und das Gefühl von etwas ganz anderem. Die zuvor angewandte lineare Darstellungsweise wird von zufällig gewählten Aktionen unterbrochen, in denen sich verschiedene Schichten von Information überlagern. Der Zuschauer wird Teil der Aktion und sofortige Telekommunikation beschleunigt die Geschwindigkeit unserer angeborenen Gedankengänge. Sogar erfahrene Netsurfer haben den Geschwindigkeitswahn und die holperigen Oberflächen irgendwann satt. Heiterkeit hat ihren eigenen Wert, der sich aber in Umfeldern mit hoher Energie nur schwer beibehalten lässt. Der Informationsraum muss letztendlich durch größere Tiefe, ein Gefühl der Zugehörigkeit, und die ruhige Würde von Gemälden und Literatur ausbalanciert werden. Technologische Sensationen werden schnell ihren Reiz verlieren, bis wir dem Internet die meditative Tiefe von Mahlers Adagio-Symphonien oder Corots Landschaften verleihen können.

Die schönen Künste sind Beweise der natürlichen Kraft, tiefe Ruhe und Entspannung in die Schrecknisse des Lebens zu bringen. Natur in diesem Sinne ist nicht nur als die materiellen Umstände des Lebens oder als Hintergrund für biologische Evolution zu

verstehen. Vielmehr ist die Natur ein begehrter Fluchtort, der durch reichhaltige Beschäftigung der Sinne, Waldwege, und ein erneutes Bewusstmachen der inneren Verbindung aller Dinge die Seele beruhigt. Moderne Menschen müssen die Natur als ein seelisches Korrelat in den menschlichen Mikrokosmos aufnehmen.

Bis vor kurzer Zeit war das Net von dem Verlangen der linken Hirnhälfte nach schneller Information bestimmt. Text und zweidimensionale Bilder formen ein Mosaik aus hauchdünnen Medienströmen. Der Mensch, auf sich gestellt, findet seinen Weg durch Netzwerke, sucht nach wichtiger Information und kommuniziert über Zeitgrenzen hinweg, aber all dies findet in einem verkleinerten Umfeld auf der Basis von Druckschrift statt. Wir erhalten Information, als seien wir nur vom Kopf ab am Leben. Wir benötigen aber die Breite räumlicher Visualisierung, um Information tatsächlich zu verarbeiten. Die Form der Information bezieht aber die Tatsache nicht ein, dass unser primäres Verständnis der Dinge aus der dreidimensionalen Erforschung eines Babys stammt, das ein Spielzeug untersucht. Die Lektionen von verschütteter Milch und Sandburgen bedeuten innere Einsichten.

**Es gibt zunehmend Anzeichen dafür**, dass eine zweite Auferstehung dieser künstlichen Natur bevorsteht. Das erste Anzeichen war die Bemühung um VRML (Virtual Reality Modeling Language) Mitte der 90er Jahre. Dann erschienen gegen Ende des 20. Jahrhunderts Abenteuerrollenspiele im Net, darunter der dreidimensionale Chat in ActiveWorlds und Blaxxun's Cybertown. Adobe, die viertgrößte Softwarefirma der Welt stellt nun seine Software "Atmosphere" vor, in der reichhaltig gestaltete virtuelle Welten im Internet mit Avatars (graphische Darstellung von Teilnehmern in Echtzeit) bevölkert werden können. Produktdarstellungstechnologien, wie etwa Viewpoint und Eon Reality, bohren neue Löcher in flache Webseiten. Das Web strukturiert sich langsam in ein multidimensionales Umfeld um. Die räumliche Intuition der rechten Gehirnhälfte schaltet sich ein, wenn der Benutzer den Sprung von einem winzigen Cursor auf einem isolierten Bildschirm zu einem selbstbestimmten Avatar vollzieht, der von anderen Netteilnehmern in Echtzeit wahrgenommen wird. Der Aufenthalt in der gleichen Webseite wird zu einem

gemeinsamen Erlebnis. (Viele Beispiele gibt es unter [cyberforum.artcenter.edu](http://cyberforum.artcenter.edu) zu sehen). Der Cyberspace verbindet subjektive menschliche Erfahrung mit den zahllosen Fakten weltweiter Information. Die räumliche Visualisierung von Daten ist jedoch die *conditio sine qua non* der menschlichen Wahrnehmung, wie Kant es vielleicht ausgedrückt hätte. Wie Daten zukünftig dargestellt werden, ihr ästhetisches Design und ihr architektonisches Konzept, bleibt der gegenwärtigen Generation überlassen.

Instrumente für dreidimensionale Telekonferenzen sind nicht mehr nur Science Fiction Autoren vorbehalten, die sich einen multidimensionalen Cyberspace erträumen. Der entstehende virtuelle Raum stimmt nicht mit photorealistischen Bildern menschlicher Formen oder der Geometrie des Euklid überein. Vielmehr enthält der neue Raum phantastische und surreale Formen in der gleichen Weise wie die Architektur von Frank Gehry neuartige computergestützte Auswüchse in die Straßen von Los Angeles oder Barcelona projiziert.

**Die menschlichen Innenräume**, die wir in den Cyberspace projizieren, werden zu

gegenseitigen Katalysatoren für Sehen und Fühlen. Virtuelle Räume sind eigentlich eher Lebensräume als nur nützliche Instrumente. Unsere Kommunikationsmittel verändern uns, oder wir verändern uns durch die Hilfsmittel. Die nächste Phase des Cyberspace wird sich vielleicht darauf besinnen, dass traditionelles Kunsthandwerk sich auf die Natur beruft und ihre Werte einbezieht, besonders, wenn es sich um ganzheitliche Kunst handelt, die mehrere Sinne anspricht. Kunstformen wie etwa die japanische Teezeremonie enthalten eine spezielle Macht, die Heilkräfte der Natur anzurufen.

Die Teezeremonie ist eine Technik, um eine versehrte Natur wieder vollständig zu machen. Mit ihren künstlichen und formellen Bewegungen und Gesten entfernt die Teezeremonie jeden Überfluss, um die einfache Klarheit der reichhaltigen Gegenwart zu betonen. Die hochgradig stilisierte Zeremonie deutet auf experimentelle Perfektion hin. Nur durch die künstliche Natur ist eine offene Harmonie mit der echten Natur möglich, die durch die tägliche Plage verschüttet ist. Der tägliche Kampf ums Überleben hält uns davon ab, die reine spontane Natur zu erleben. Die Teezeremonie ist daher nicht einfach nur das Trinken von Tee, sondern bezieht alle anderen Aktivitäten mit ein, die dazu gehören, also die Utensilien zur Zubereitung, die gesamte Atmosphäre, den Prozess und, letztendlich am allerwichtigsten, die Geisteshaltung oder die Gesinnung, die unversehens aus diesen Faktoren hervorgeht. Das Ritual des Teetrinkens hat eine räumliche Dimension (man kriecht durch eine kleine Tür in die Hütte), um eine seelische Atmosphäre zu schaffen. Eine ganz bestimmte Stimmung wird geschaffen, durch das Sitzen in einem kleinen dunklen Raum mit niedriger Decke in unregelmäßiger Bauweise, durch das Anfassen der Teeschale, die unhandlich geformt ist, aber in beredter Weise die Persönlichkeit des Töpfers wiedergibt, durch die gemeinsame schweigende Bewunderung von Blumen und natürlichen Objekten und durch das Horchen auf das Geräusch des kochenden Wassers im Eisenkessel über dem Holzkohlenfeuer.

**In der Teezeremonie geht man nach innen**, um eine neue Perspektive der Außenwelt zu gewinnen. Man erlaubt dem gewöhnlich zielgerichteten und sequentiellen Sinn, die einfache Harmonie der gesamten Umgebung aufzunehmen. Die räumliche Anordnung der Dinge wird zum wichtigsten Faktor und ist in der Information enthalten. Die Geschwindigkeit der Handlungen vereint sich mit harmonischen Bewegungen, die alles und alle in eine reichhaltige Gegenwart einbeziehen. Künstlichkeit stellt die Umstände her, unter denen die Wahrnehmung wieder auflebt. Nach der Teezeremonie sind die "Türen der Wahrnehmung" der Gäste offen und klar.

Im Sommer 2001 erschien ein neues virtuelles Umfeld im Internet als eines der ersten Experimente in der Betaversion von Adobe Atmosphere. Dieses Umfeld erhielt den Namen "Michaels Zengarten" und sein Zweck war Heiterkeit und Erfrischung. Die Urheber dieser Landschaft, die australischen Mitglieder des Digital Space Teams Dave und Merryn Rasmussen schafften hier ihren Zengarten, mit einem ganz bestimmten Zweck.

Wie sie in einer persönlichen Anmerkung schrieben, "hatte der leitende Entwickler von Adobe Atmosphere furchtbare Probleme mit einigen Programmfehlern, als wir den Garten erfanden. Deswegen haben wir ihm den Garten gewidmet, damit er nach einem ganzen Tag mit Programmieren eine Stelle zum Entspannen hatte." Besucher in der Site

3D World ([www.adobe.com](http://www.adobe.com)) finden eine Beschreibung in der Eingangseite, die sich eigentlich auf alle Anrufungen künstlicher Natur bezieht: "Dieser heitere Raum im Cyberspace ist eine Wegstation, um die Nerven zu beruhigen, und eine spirituelle Erfahrung mit Freunden zu teilen. Die Töne von Bambuswindspielen und ein gewundener Weg geben Besuchern des Zengartens die Möglichkeit, über ihr Leben im Cyberspace und in Wirklichkeit zu reflektieren."

---