

Theologie im kulturellen Dialog

Christian Wessely,
Gerhard Larcher (Hg.)

Ritus Kult Virtualität

Mit Beiträgen von
Michael Heim, Steve Talbott,
Herbert Hrachovec u.a.

5

:STYRIA

Verlag
Friedrich Pustet



Michael Heim:

*Die verklärte verkehrte Welt des Virtuellen
9.6.1999, 10:00*

Michael Heim

Transmogrification*

transmogrify (tràns-mòg´re-fi´, trànz-) verb, transitive,
To change into a different shape or form,
especially one that is fantastic or bizarre.
(*The American Heritage Dictionary
of the English Language, Third Edition*)

Einleitung

Während der vergangenen vierhundert Jahre war das gedruckte Wort der dominante Übermittler von Wahrheit. Seit Gutenbergs Druckerpresse den Grundstein zu einer Kultur des Lesens in Europa legte, hat sich eine Druckinfrastruktur herausgebildet, die die Stütze der gesamten westliche Welt wurde. Sogar TV und Radio fußen auf linearen Informationsscripts und gedruckten Programmunterlagen. Erst der Siegeszug des World Wide Web im Internet hat die Druckinfrastruktur durch die engste Verbindung von Bildern und Texten nachhaltig zu verändern begonnen. Die Web-Technologie verbindet Bild und Typographie viel subtiler, als es vorher denkbar war – nicht einmal die Handschriften des Mittelalters mit ihren Illuminationen konnten eine so enge Verbindung herstellen. Das Wort teilt nun seinen Weospace mit Bildern, und der Text erscheint untrennbar in Bilder eingebettet. Die Bilder sind dynamisch, animiert, sie werden kontinuierlich erneuert. Die unerreichte Geschwindigkeit und Leichtigkeit digitaler Produktion läßt Fotos, Filme und Klänge im Web entstehen.

* Der vorliegende Beitrag ist die überarbeitete Version von Michael Heims Vortrag im Rahmen des Symposium „Ritus - Kult - Virtualität“ am 9. und 10.6.1999. Da der Autor im Original immer wieder schwer übersetzbare Sprachspiele und Syllogismen verwendet, sei hier ausdrücklich auf den englischen Originaltext des Beitrages verwiesen, der sich auf der diesem Band beiliegenden CD-ROM befindet.

Der Cyberspace wird zu einer Visualisierung von Daten, und Sinn ergibt sich in nonverbalen und verbalen Ausdrücken.

Der Historiker kann diesen Verschmelzungsprozeß von Text und Bild als teilweisen Rückfall in die vorliterarische Phase der Bildkultur deuten. Der Prozeß erinnert ihn an die jahrhundertealte theologische Debatte um die Weitergabe des verkündigenden religiösen Wortes. Während das heilige Wort in erster Linie in den Herzen und auf den Lippen der Gläubigen lebt, findet seine Weitergabe über Generationen hinweg im rituellen Kontext und in den künstlerischen Bildern, die in den Dienst der Gemeinschaft der Gläubigen genommen werden. So ist z. B. seit alter Zeit der auf Worte gegründete Ritus der Katholischen Kirche umgeben mit Musik, Malereien, Architektur, Gesten und Weihrauch. Diese Art von Kunst ist streng an die rituelle Weitergabe des Wortes gebunden, das doch selbst an verbale und schriftliche Weitergabe gebunden ist. Das Wort auf dem Papier wird in einer genau umschriebenen Umgebung von Bildern, Eindrücken, Liedern und körperlichen Erfahrungen weitergegeben; Elemente wie Wasser, Salz oder Wein fließen in dieses kommunikative Handeln ein. Die Wahrheit wird nicht nur durch das gesprochene Wort, sondern auch durch die Teilhabe an der Gemeinschaft, die sie reaktualisierend im Ritual begeht, vermittelt.

Frühe Theologen haben darüber nachgedacht, wie es zu verstehen sei, daß Wahrheit in Ritualen und durch sie präsent gemacht werden kann. Diese Debatten drehten sich oft um die genaue Weise der Präsenz, die durch das Ritual erreicht wurde. Wie könnte die inkarnierte Wahrheit durch das Ritual in der Gemeinschaft gegenwärtig werden? Wäre diese Gegenwart real oder symbolisch zu verstehen, oder als eine Art „virtueller Präsenz,“? Wie „funktioniert“ die Vergegenwärtigung der Vergangenheit durch den immer neuen Vollzug der heiligen Worte? Impliziert dieser Neuvollzug buchstäblich *Repräsentation* (Wiederholung), symbolische Dramatisierung, oder vielleicht andere, noch subtilere Veränderungen des rituellen Materials? Diese Fragen gewinnen angesichts der Ablösung des gedruckten Wortes durch seine Repräsentation in digitalen Medien neue Aktualität. Wenn Wahrheit endlich und durch das Wort den Menschen zugänglich sein kann – was für Implikationen bergen die Neuen Medien für das lebendige Wort, da es in Bildzwischenräumen aufzugehen beginnt?

All das kann nicht kurz abgehandelt werden, aber wir können zumindest beispielhaft einen einzelnen Bereich der Neuen Medien herausgreifen, und die Implikationen in diesem Bereich könnten einen Schlüssel für das Verständnis der anderen Bereiche in sich bergen.

Avatar¹ - Welten

Jener Bereich der Neuen Medien, in dem multisensorische, immersive Multi-User-Umgebungen konstruiert werden, wird als „Virtual Reality“ oder kurz VR bezeichnet. Davon gibt es verschiedenste Typen, von den vollimmersiven VR-Helmen² über physische Räume mit Wandprojektionen wie die CAVE³ bis hin zu Multi-User-PC-Systemen im Internet. Ein bekanntes Beispiel für letzteres mit einer 3-D-Umgebung ist das mittlerweile etwa 500 Welten umfassende ActiveWorlds – Universum, das mit dem entsprechenden Browser von jedem Multimedia-PC mit Internetanschluß aus besucht werden kann.⁴ An der Schwelle zum neuen Jahrtausend sind Avatar-Welten wie diese möglicherweise die interessanteste Spielart von VR, weil sie Millionen von Benutzern zugänglich sind und Hunderte von Entwicklern ihre Visionen experimentell darin mitteilen. Mit geringem technischen Aufwand verbinden sich täglich Hunderte Benutzer mit diesen Systemen, wählen sich einen Avatar und betreten eine (oder mehrere) dieser Welten. Sie unterhalten sich, drücken sich neben dem Text auch in Gesten und Bewegungen aus, sie entwickeln – dies ist eine Spezialität von ActiveWorlds – eigene 3D-Umgebungen. Diese kreative virtuelle Architektur spiegelt die Phantasie und Vorstellungskraft, die sich in interaktiven Medien ausdrücken kann.

„Trotzdem“ die 3-D-Welten im Normalfall auf einem 2-D-Monitor erscheinen und daher mit High-End-VR nicht zu vergleichen sind, stellen sie eine wundervolle Möglichkeit zum Experimentieren mit dem nächsten Stadium des Internet dar. Sogar in diesem frühen Stadium (ActiveWorlds begann seine Tätigkeit Mitte der 90er Jahre)

-
- 1 Der Avatar ist eine grafische Repräsentation des Teilnehmers an einer virtuellen Gemeinschaft. Aussehen und Eigenschaften dieser Repräsentation können in Grenzen vom Teilnehmer selbst bestimmt werden. Das Wort „Avatar“ leitet sich aus dem Hinduismus her; es bezeichnet eine Inkarnation des Gottes Vishnu, der zwar ständig in seinem göttlichen Reich bleibt, aber zeitlich begrenzt zugleich auch auf Erden als endliches Wesen erscheinen kann, um dem Bösen zu wehren und Unheil abzuwenden. Das Eingreifen des Avatars in Krisensituationen beeinflusst das menschliche Schicksal und den Weg der Menschheit insgesamt; denn der Avatar erscheint - direkt bezogen auf das zyklische Geschichtsverständnis des Hinduismus - am Ende eines Zeitalters, um den Beginn des nächsten, besseren, reineren einzuleiten. Vgl. H.v. Glasenapp, Avatāra, in: Galling, K. (Hg): Religion in Geschichte und Gegenwart, 794f. sowie den gleichnamigen Artikel von A. Thannippara in König, F.; Waldenfels, H. (Hg): Lexikon der Religionen, 42f.
 - 2 Auch „Headsets“ genannte Helmartige Einheiten, die durch die Verwendung eines eigenen Bildschirms für jedes Auge stereoskopisches Sehen ermöglichen, Stereoton bieten und den Träger zugleich von optischen und akustischen Umwelteinflüssen abschirmen.
 - 3 Dunkler Raum, in dem Videoprojektoren vom Computer generierte und koordinierte Bilder an die Wände projizieren und so den Eindruck der körperlichen Anwesenheit in einer virtuellen Umgebung erwecken.
 - 4 Browser und Zugang sind kostenlos von der Website <http://www.activeworlds.com> aus zugänglich.

erkennt man bereits einige der ästhetisch-repräsentativen Probleme, die im kommenden Jahrhundert wohl zu einer neuen „Wahrheitsfrage“ führen werden.

Avatare sind animierte Grafiken, durch die menschliche Benutzer in Echtzeit in 3-D-Räumen im Internet „inkarnieren“ können. Wenn Benutzer diese Räume betreten, wählen sie sich einen Avatar, der ihre Erscheinung sich selbst und anderen gegenüber festlegt. Das Design des Avatars beeinflusst nicht nur die Wahrnehmung des Selbst, sondern z.B. auch die Möglichkeiten zur Navigation durch die virtuelle Welt oder die Aufenthaltsorte, die angemessen oder weniger angemessen sind.

Avatar-Design

Das Design des Avatars involviert nicht nur die Virtualität und diejenigen, die „dort“ präsent sind; es involviert auch das Selbst des Benutzers. Hier kann von der Transformation, der *transmogrification* des Selbst durch den Avatar gesprochen werden. Wie das Selbst sich auf den Avatar erstreckt, sich quasi dort inkorporiert, durchdringt der Avatar die Identität des Benutzers. Dieser Transformationsprozeß ist neu, und es ist noch zu früh, definitive Schlußfolgerungen aus diesem Faktum zu ziehen, was die eigene Identität betrifft. Aber man kann bereits mit einiger Wahrscheinlichkeit Entwicklungslinien andenken, auch wenn dieses Andenken noch teilweise spekulativ sein mag.

Avatar-Identitäten stellen zugleich eine positive Transfiguration wie auch eine weniger umfassende Verkehrung des menschlichen Seins dar. Beides gehört zu einem größeren Systemzusammenhang, in dem virtuelle Menschen computersimulierte Welten bewohnen. Diese virtuellen Welten zeigen die ersten Stufen einer sich entwickelnden Transsubstantiation des Lebens, eine ontologische Neuorientierung der Kultur. Virtuelle Welten beginnen eben jetzt, andere Medien zu integrieren - und wie weit diese Integration geht, ist noch nicht abschätzbar.

Das Problem des Avatar-Designs geht weiter als bis zur bloßen ästhetischen Frage im modernen Sinne. Wo die moderne Ästhetik Design im Bereich der Sinne ansiedelt, kann virtuelle Ästhetik tiefer gehen als in den Sinnesbereich, in eine ontologische Dimension hineinreichen, denn etwas in der Virtualität zu erdenken heißt bereits etwas virtuelles zu designen – und eine Identität zu formen heißt bereits festzulegen, was und wie etwas oder jemand in der Virtualität existieren kann. In der Virtualität heißt schaffen existieren, und erdenken designen. Schöpfung in der Virtualität ist dynamisch und unendlich; andererseits ist das Geschaffene viel flüchtiger und nicht-ständiger als in der physischen Welt.

Weil Avatar-Konzeption von Avatar-Design praktisch nicht zu unterscheiden ist, müssen die Grundannahmen des Designkonzeptes genau betrachtet werden. Grob formuliert kann man derzeit drei Kategorien unterscheiden: humanoid, nicht-humanoid und humanoide Transformationen.

Avatar-Design ist weder ausschließlich Technologie noch ausschließlich Kunst; es ist beides. Wie Heidegger in seinen Schriften über Technologie gezeigt hat, sind wir an einem Punkt der Geschichte angelangt, an dem wir Kunst als die wichtigste Grundlage von Technologie neu beleben müssen. *Techne* selbst hat diese Bedeutung; und die Technologie heute zu formen ist die größte Herausforderung für die Kunst. Wir sind in gewisser Weise an einem Punkt angekommen, an dem wir von selbstvergessenem Ästhetizismus und übertriebenem Anthropozentrismus, der alles, was technologisch ist, ablehnt, weit entfernt sind.

Die drei Klassen des Avatar-Designs – humanoid, nicht-humanoid und humanoide Transformationen – fügen sich in ein größeres Designproblem. Dieses greift zurück auf die Frage der Repräsentation in der Kunst. Repräsentation, ist oft mit „abstrakter“ oder „expressionistischer“ Kunst kontrastiert worden. Diese beiden Typen arbeiten mit formalen Mustern, die vom Konkreten „abstrahiert“ werden bzw. mit verklärten Linien und Farben, die das Innerste des Künstlers, seine individuellsten Gefühle, offenbaren. Dem steht die Tradition gegenüber, in der das Kunstwerk eine isomorphe Referenz zu etwas in der Realität existierendem darstellt. Diese Referenz erreicht zeitweilig die realsymbolische Präsenz transzendenten Seins, wie im Fall der Ikonostase in Griechisch-Orthodoxen Kirchen, wenn die gemeinschaftlichen Stunden des Feierns, des Singens, des Gebetes und der Inzensierung die hölzernen Ikonen als himmlische Präsenzen der unsterblichen Heiligen offenbaren.

Realismus und Irrealismus

Betrachtet man die derzeitigen „Bautrends“ in den Avatar-Welten von Active Worlds, kann man deutlich zwischen Entwürfen, die sich stark an der physischen Welt direkt orientieren, und solchen, die die physische Welt verklärt repräsentieren. Diese letzteren bleiben in gewisser Weise der Referenz auf die physische Welt verbunden – zwangsläufig, zum einen, da die Besucher eine vertraute Form der Navigation erwarten, zum anderen, weil die eingesetzte Software bestimmte Bewegungsarten wie *roll* und *yaw* (noch) nicht ermöglichen kann.⁵

Einige Beispiele, die ich zeigen möchte, beziehen sich auf die letztere Art von Welten; sie wurden von Studierenden des Art Center College of Design in Pasadena

5 Roll: Rotation um die Blickachse; yaw: Rotation um die Körperachse.

entwickelt. An diesem College arbeiten junge Designer seit zwei Jahren in den Fächern „Theorie virtueller Welten“ und „Design virtueller Welten“. Viel von der Designarbeit, die hier geleistet wurde, kann als Echo auf die überwiegende Anzahl von Welten verstanden werden, die im ActiveWorlds - Universum zunächst präsent waren und die zu einem sehr hohen Prozentsatz rein repräsentativen Charakter hatten. So konnte innerhalb von zwei Jahren die Anzahl der verfügbaren Welten von 70 auf derzeit etwa 500 gesteigert werden; aber die Anzahl ist nicht das entscheidende. Wichtig ist die Entwicklung der Welten an sich: Die ersten Welten waren eher realistische Repräsentationen der gegebenen physischen Welt. Die Avatare waren zweibeinige Wesen, die sich über einen flachen Boden bewegten und durch die Schwerkraft eingeschränkt waren – auch wenn die Software ihnen das Fliegen durchaus erlaubt hätte. Als Hauptargumente für dieses Design wurden die natürlichere Basis für das Navigieren und die Vertrautheit des Benutzers durch die Analogie mit der physischen Welt genannt.

Ein Beispiel einer solchen realistischen Welt ist die erste virtuelle Schule, die im ActiveWorlds – Universum errichtet wurde. Ein Schulhaus aus rotem Klinkerstein mit konventioneller Architektur wurde geschaffen; die Innenseite entspricht dem Äußeren. Die Außenseite des Gebäudes greift bereits auf das im Inneren zu erwartende vor. Dort führen Gänge zu Klassenzimmern und Administrationsbereichen; und auch, wenn das Gehen durch die Wand und die Benutzung



Abb: „Die virtuelle Schule“ im ActiveWorlds-Universum (Foto: Heim)

eines Teleporters möglich ist, bleibt doch alles in konventionellem Rahmen. Der besuchende Avatar findet in den Klassenzimmern sogar hölzerne Stühle und Tische vor – banale Einrichtungsgegenstände banaler Klassenzimmer im Stile eines naiven Realismus, gebaut aus „echter virtueller Nuß“. Eine große Tafel dominiert eine Wand. Derlei dient in der virtuellen Welt natürlich keinem konkretem Zweck – Avatare können bzw. müssen nicht sitzen, und sie können bzw. müssen keine Kreide verwenden.

den, um die virtuelle Tafel beschreiben zu können. Die Einrichtung hat also lediglich Signalcharakter; sie soll die Intention ihres Erbauers deutlich machen, und zwar unabhängig von ihrem pragmatischen Gebrauchswert.⁶

Eine andere Struktur im ActiveWorlds-Universum zeigt eine analoge „Realismusfalle“ im Design virtueller Welten. Die „AW University“ versucht, das besagte Modell zu übersteigen und präsentiert die Studienrichtungen der derzeitigen Universitäten. Der Eingang zur AWU ist Darstellung dessen, was die AWU sein möchte oder zumindest, wozu sie einlädt. Steinerne Portale markieren verschiedene Bereiche des Campus; jeder Bereich beherbergt eine Fakultät, jede wiederum die ihr eigenen Disziplinen. Der Bereich Geisteswissenschaften etwa enthält seinerseits die Bereiche Kunst und Philosophie usw. Physisch bestehendes wird so weitergeschrieben und Chance zur Reform nicht wahrgenommen; Ausbildung in der Virtualität wäre demnach lediglich die Fortschreibung der traditionellen Ausbildung mit



Abb: „Die virtuelle Schule“ im ActiveWorlds-Universum, Innenansicht (Screenshot: Heim)

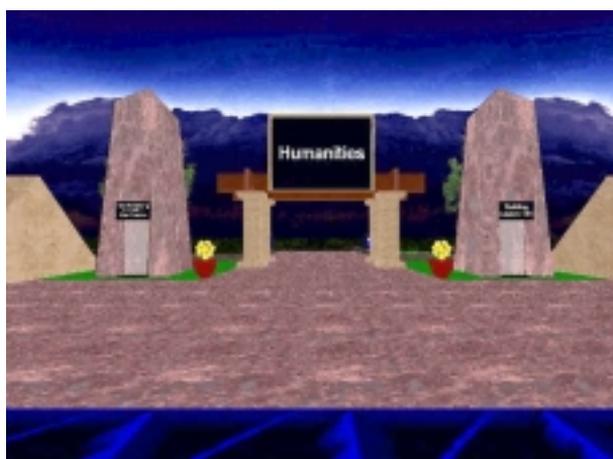


Abb: Der Eingangsbereich der „AW University“ im ActiveWorlds-Universum (Screenshot: Heim)

anderen Mitteln. Die Chance, den Lehr/Lernprozeß völlig neu zu konzipieren, ihn zu transformieren, kann so schon in der Anlage nicht mehr genutzt werden. Natürlich darf man mit diesen Pionieren der Virtualität nicht zu hart ins Gericht gehen – sie haben unbekanntes Territorium erkundet und sich Orientierung schaffen müssen.

⁶ Vgl. meinen Beitrag „Do Avatars need Chalk“, in: <http://www.mheim.com/av98> (Schriftform eines Referates im Rahmen der Konferenz „Avatar 98“).

Für neuere Designer stellt sich die Frage: Warum sollten wir derlei Annahmen fortführen? Sind sie nützlich, innovativ? Das kann nicht von vornherein angenommen werden.

Die ACCD⁷ -Welt

Wenn ich Konstrukteure virtueller Welten am ACCD betreue, lege ich mehr Wert darauf, die Wichtigkeit der Benutzung der inhärenten Eigenschaften der Neuen Medien zu betonen als einfach die Ästhetik anderer Medien wie Film, Malerei oder Theater linear weiterzuführen. Diese anderen Medien sind nicht inhärent interaktiv, und ihr Ziel ist es nicht, Echtzeit-Telepräsenz in einem Netzwerk zu erreichen. Virtueller Raum ist nichtlinear; er ist kein „narrativer Raum“. Eines der Schlüsselworte für die Konstruktionsversuche in dieser Richtung ist „virtueller Realismus“⁸, was auf einen Mittelweg zwischen den Extremen des puren Netzwerkidealismus, der alles und jeden in einen neuen künstlichen Cyberspace geladen haben will, und einem naiven Realismus, der Cyberspace als solchen als Bedrohung unserer natürlichen Welt betrachtet, hinweisen soll.⁹ Die Balance, die sich in diesem Terminus ausdrückt, soll sich nicht nur in einer philosophischen Position zum Netz niederschlagen, sondern auch ganz praktische Auswirkungen im Bereich des Designs virtueller Welten haben. Keines der Beispiele, die ich anführen möchte, ist ein perfektes Beispiel eines wohlausgewogenen Verhältnisses im Sinne dieser Ausführungen; die Beispiele lasten entweder in die eine oder andere Richtung - in die des naiven Realismus am Beispiel der Gebäude der AW-Schule oder der AW-Universität, oder in eine fantastische Richtung, die eingeschlagen wird, ohne daß die volle Funktionalität und alle Implikationen bzw. Erfordernisse virtueller Welten überhaupt bekannt wären. Es gibt einfach noch keine perfekten Beispiele; und nur weitere Versuche können vielleicht dazu führen, daß ontologische Nostalgie ebenso wie defunktionaler Ästhetizismus vermieden werden.

Die folgenden Beispiele wurden von Studierenden am ACCD im Rahmen eines Seminars unter dem Titel „Sacred Geometry in Virtual Space“¹⁰, das im Jahr 1997 stattfand. Das Ziel des Seminars war, ausdrücklich nicht-realistische, nicht-gewöhnliche Räume zu entwickeln, die mit der bis dahin üblichen „repräsentativen Architektur“ des ActiveWorlds-Universum scharf kontrastierten. Die erste wichtige Ent-

7 Art Center College of Design in Pasadena, Kalifornien.

8 Im Original: „virtual realism“ (Anm. d. Ü.).

9 Betr. der detaillierten Ausführung dieses Ansatzes vgl. M. Heim, *Virtual Realism*, New York 1998.

10 Vgl. dazu <http://www.mheim.com/sgivs2/>

scheidung dabei war, auf die sonst übliche Implementierung der Schwerkraft zu verzichten, die einen Horizont und eine Grundfläche voraussetzt. Diese Entscheidung beeinflusste jeden anderen Designschritt - inkl. dem Design der für die zu schaffende Welt möglichen Avatare - massiv.

Der Eingangsbereich der experimentellen Welt, der ACCD-Welt, konfrontiert den eintretenden Avatar mit einem expandierenden Konus, vor dessen Mündung farbige

Bälle mit verschiedensten wechselnden Texturen schweben. Diese Farbbälle sind Transporttrigger, die den Besucher zu mehr als einem Dutzend ästhetischer Nodes¹¹ teleportieren. Jeder Node verfügt über eine individuelle interaktive Architektur; und der hellerleuchtete Hintergrund des Konus vermittelt eine surreale Atmosphäre. Aus einiger Entfernung betrachtet (z.B. vom Zielpunkt eines der Transportbälle) sieht der Eingangsbereich aus wie eine Trompete, was an seine ursprüngliche Funktion erinnert - im

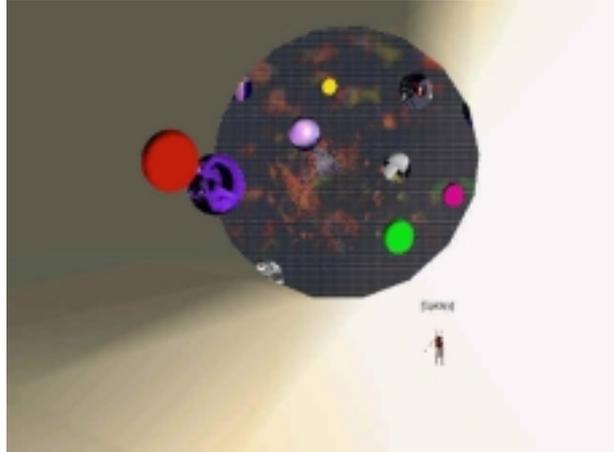


Abb.: Der Eingangsbereich der ACCD-Welt
(Screenshot: Heim)

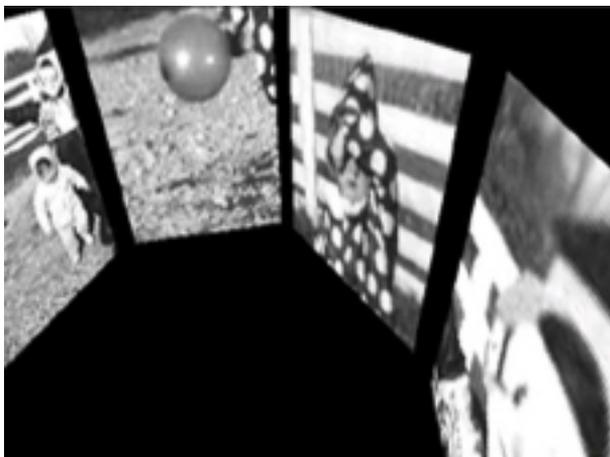


Abb.: „Memory Chamber“, Detail
(Screenshot: Heim)

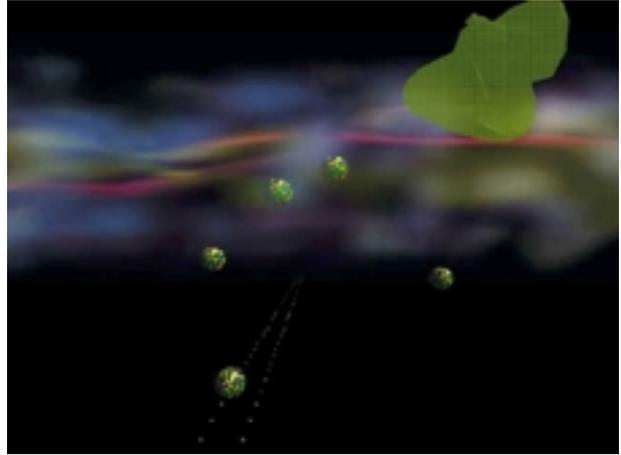
Rahmen der Konferenz „Avatar 98“ war diese Form das Pult eines Sprechers.

Wegen des Fehlens der Schwerkraft hat die ACCD-Welt viele Bauebenen. Man kann nach oben und unten schweben, um in verschiedene Strukturebenen zu kommen. Einige davon sind nicht auf Anhieb durchschaubar. Die „Memory Chamber“ etwa erscheint zunächst als großes Schwarz-Weiß-Foto wie aus ferner Vergangenheit.

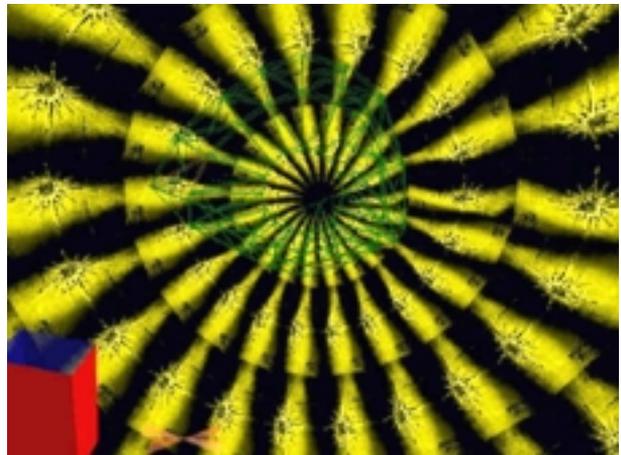
11 Engl. Knoten, hier als term. tech. für Netzwerkknoten im virtuellen Raum.

Wenn man sich dem Foto nähert, um es genauer zu sehen, bemerkt man, daß andere Fotos in der Nähe des ersten zu erscheinen beginnen - bis man registriert, daß man völlig umgeben ist von alten Fotos, sozusagen überfallen von Erinnerungen an die Vergangenheit. Eine Erinnerung taucht auf und bringt eine ganze Kette erinnerter Bilder mit sich - wie bei Proust.

Eine ähnliche Überraschung erwartet den Besucher am „Starpath“ - Node. Wenn er der Doppelspur winziger Sterne folgt, kommt der Besucher in einem Bereich, in dem ihm goldglänzende sphärische Formen begegnen, die immer größer werden bzw. häufiger auftauchen. Nach einigen Minuten der Navigation umfaßt eine dieser Sphären den Betrachter; die Farben entwickeln eine kaleidoskopartige Dynamik, während der Betrachter in ihr Inneres gleitet. Innen schweben wiederum weitere sphärische Formen, jede einzelne wieder ein solches „Überraschungsei“, und in jeder begegnet der Besucher einer anderen Umgebung. Virtuelle Welten können wiederum andere virtuelle Welten beherbergen - und so weiter, ad infinitum, begrenzt nur durch die Kapazität der Software.



*Abb.: Der „Starpath“ - Node, Eingangsbereich
(Screenshot: Heim)*



*Abb.: Der „Starpath“ - Node, Innenseite einer Sphäre
(Screenshot: Heim)*

Nicht-Humanoide und Humanoide Transformationen

Wenn man die Avatare betrachtet, kann man ähnliche Trends bemerken. Der Designstil einer virtuellen Welt beeinflusst die Art, wie das Selbst in dieser bestimmten Welt inkarniert. Im Normalfall finden sich in den ActiveWorlds - Universen Avatare in humanoider Form, und diese Formen replizieren Stereotypen der Pulp-Kultur im Hinblick auf Geschlecht, Charakter und Typologie. Eine Welt kann Avatare wie like „Surfer Dude“, „Tourist“ oder „Tanya“ bieten. In all ihrer Verschiedenheit sind sie üblicherweise humanoid dargestellt. Mit einigen wenigen Ausnahmen paßten Avatare bis 1998 perfekt in das „realistische“ Design der virtuellen Welten.



Abb.: Humanoide Avatare (Screenshot: Heim)

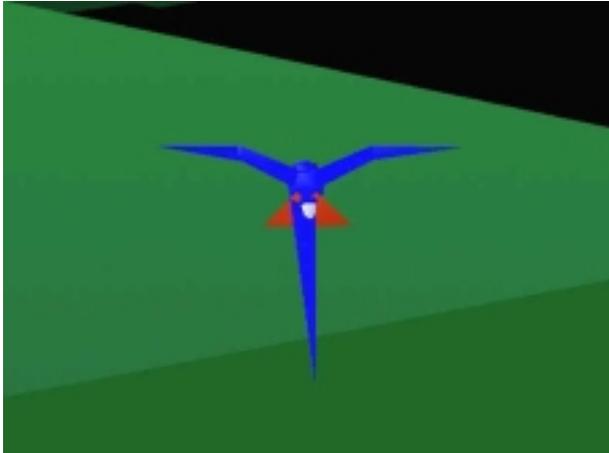


Abb.: Nichthumanoide Transformationen als Avatare, hier: Tweek (Screenshot: Heim)

Einer der ersten Avatare in der ACCD-Welt war Tweek, der 1997 kreierte wurde. Tweek und Sqaak sind vogelähnliche Avatare; sie sind darauf optimiert, in großen Räumen ohne Schwerkraft zu navigieren. Sie sind aber keine realistischen Nachempffindungen von Vögeln, sondern weisen merkwürdige Unterschiede auf, die den Avatar zu einem Vogel und doch nicht zu einem Vogel machen und die der vertrauten

Bewegung des Vogels eine seltsame, ausgefallene Qualität verleihen. Während neuere Welten im ActiveWorlds-Universum auch nicht-humanoide Avatare wie Dinosaurier oder Fische aufweisen, sind Tweek und Sqaak eigentlich nicht-humanoide Transformationen. Sie signalisieren die offenen Räume der ACCD-Welt. Anders als

der durchschnittliche Realismus in den ActiveWorlds-Universen erwecken sie nicht den falschen Eindruck von Unmittelbarkeit, sondern durchbrechen ihn. Wenn Virtualität nicht einfach die Replikation von Realität sein soll, dann muß Realismus transformiert werden - und das Resultat ist nicht einfach eine Pervertierung der Realität, sondern eine Transfiguration der Identität.

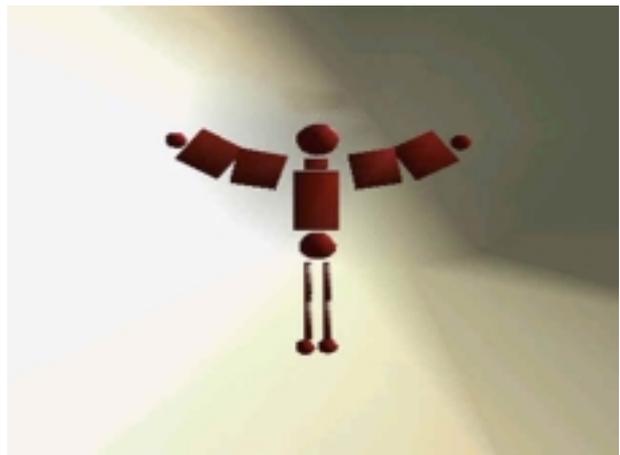
Die ACCD-Avatare begannen sich ab 1999 zu verändern, als humanoide Transformationen eingeführt wurden. Davor bot die ACCD-Welt lediglich einen solchen Typus an, den sog. „chairboy“, der (wie viele intensive Computernutzer) einen Stuhl



Abb.: Avatare „Chairboy“ (o.) und „Beetboy“ (u.)
(Screenshots: Heim)

als permanenten Körperteil aufwies. Das gab seiner Art zu gehen eine besondere Qualität. Die neuesten Exemplare dieses Typus sind „Scoot“, „Spaceman“ und „Beetboy“. Hier wird die Form des Humanoiden in verschiedenster Weise aufgebrochen: Scoots Augen und Gliedmaßen sind käferartig; Spacemans Gliedmaßen sind durchsichtige Rahmenkonstruktionen, die den Eindruck von Leichtigkeit und Durchlässigkeit vermitteln; Beetboy schließlich hat

massive Gliedmaßen und einen hohen Schwerpunkt; dadurch verändert sich sein Bewegungsmuster massiv, wenn er tanzt. Diese humanioiden Transformationen erfordern eine Veränderung in der Selbstwahrnehmung und die Offenheit für Identitätsveränderung dessen, den sie repräsentieren. Wie bei einem Maskenball lädt die virtuelle Welt Besucher dazu ein, sich auf eine Weise zu verkleiden, die nützlich und sinnvoll erscheint.



Die Traumspielzeuge von Chuang-Tzu

Avatar meint in seiner originalen Bedeutung die Inkarnation einer Gottheit; das Sanskrit-Wort *avatârah* kommt von *ava*, herunter oder herab, und *tarati*, treten oder steigen, meint also „der Herabsteigende“. Die Avatare der virtuellen Welten sind zeitlich limitierte Platzhalter für menschliche Präsenz in Echtzeit. Sie sind keinesfalls - außer im Fall von Bots oder halbintelligenten Surrogaten - leere Rezeptoren wie Anrufbeantworter oder Pager. Sie sind quasi animistische Gefäße des Geistes in einem ungeheuren System digitaler Events. Als solche bringen sie einen Rest von humanistischen Anliegen in eine Epoche technischer Systeme. Wenn auch, wie manche Beobachter sagen, diese Systeme eigentlich nichts Reales über Personen vermitteln, kann doch die Präsenz von Personen mittels Avataren den implizit anti-humanistischen Trend von Systemen, deren Teleologie selbstimmanent ist oder die gar insofern menschenfeindlich sind, als sie menschliches Leben einfach als *artificial life* zu assimilieren versuchen, beeinflussen und unterwandern. Avatare sind mehr als einfach Systeminput oder Wartungsmechanismen für ein autopoietisches Netzwerk.

Avatare knüpfen an die Magie der Transformation an. Menschen können unter bestimmten Bedingungen das Offenbare, das unmittelbar vor ihnen liegt, in etwas von kosmischer Signifikanz transformieren. Diese Fähigkeit zur Transformation ist der Kern des Rituals. Die transformative Kraft des Geistes belebt Avatare und realisiert Telepräsenz in ihnen.

Wenn wir „unseren Avatar“ benutzen, legen wir unser gewohntes Selbst ab. Wir akzeptieren eine Transformation, die in gewisser Weise unsere Erscheinung ändert und uns in verschiedenen Formen uns selbst sein läßt. Wir lassen die Illusion vom wohlumschriebenen Ego in körperlicher Hülle zurück. Avatare erlauben uns ein dynamisches Selbst zu entwickeln, ein Selbst, das nicht in eindeutigen und engen technischen Termini beschrieben werden kann. Dieses Avatar-Selbst ist ein Wechselbalg, ein Scherzbold, der auch die Fähigkeit zu lachen und zur Selbstironie wieder weckt.

Der chinesische Weise Chuang-Tzu träumte eines Nachts, er sei ein Schmetterling; und als er erwachte, war er nicht mehr sicher: war er nun Chuang-Tzu, der geträumt hatte ein Schmetterling, oder ein Schmetterling, der geträumt hatte, Chuang-Tzu zu sein? Unsere Träume zeigen uns einen Teil der enormen Tiefe und Faszinationskraft unseres tiefsten innersten Selbst. Eine taoistische Meditationsübung läßt den Meditierenden den Tag Revue passieren, ihn zu einem Traum verschwimmen. In einem solchen Zustand läßt die Fixierung auf Ergebnisse nach, und die oft harschen Reaktionen auf Ereignisse beginnen runder zu werden. Wenn das „kantige“ Ego losgelassen wird, entdeckt man oft neue, lohnende Wege, mit dem Leben um- und auf seine

Ereignisse einzugehen. Das „weiche“ Ego identifiziert sich nicht mehr mit Chuang-Tzu oder dem Schmetterling. Avatare können Spielzeuge von Cuang-Tzu werden, wenn wir sie recht benutzen.

Avatare und Rituale gehören zusammen. Beide erlauben uns, unser normalerweise klar umschriebenes und scharf abgegrenztes Ego aufzuweichen und uns durch Raum und Zeit zu bewegen. Wir sollten über dem Stolz auf die neuen Netzwerke, die wir gebaut haben, auf unsere natürlichen teleoperativen Fähigkeiten vergessen. Die Herausforderungen von Welt- und Avatar-Design erinnern uns an die Notwendigkeit der Kunst, um unsere Beziehung zur Technik im richtigen Rahmen erhalten zu können.

Dank und Anerkennung

Dank sei den 20 Studierenden am ACCD gesagt, die während der vergangenen zwei Jahre zu diesem Projekt beigetragen haben. Speziell seien hier die erwähnt, deren Werke in diesem Beitrag besprochen wurden: Tom Mancuso, Simon Niedenthal, Joon Bae, Melanie Dunn, Fawn Stewart, Sung W. Kim und Tobey Crocket. Ein besonderer Dank gilt Andy Davidson und dem Department of Digital Media am ACCD für ihre finanzielle und moralische Unterstützung der Arbeit des Autors.