

Ausstellungskonzept: visuelle und akustische Installation von virtuellen Welten im Second Life Museum (Überarbeitet)

Um eine unbegrenzte Anzahl von virtuellen Welten, d.h. nicht nur zwei von ihnen darzustellen, bestünde die Möglichkeit ein Ausstellungsraum mit sechs Wänden, also mit Decke und Boden, so zu gestalten, dass auf ihnen wie auf Leinwänden ununterbrochen Videosequenzen ablaufen. Diese Sequenzen müssen nicht immer unglaublich schnell ablaufen, viel wichtiger wäre es, dass man für einen kurzen Moment den Eindruck erhielte, man wüste wo/in welcher Welt man sich nun gerade befände, um im nächsten Moment diesen Eindruck wieder zu zerstören. Solch eine Illusion wäre wichtig um darzustellen, wie wenig Kontrolle und Unabhängigkeit der einzelne User in einer virtuellen Welt hat. Er glaubt zwar, dass er nun in seinem Secon Life tun und lassen kann was er will, jedoch ist er gleichzeitig vollständig von seiner virtuellen Umwelt abhängig. Der User kann nur das sehen, tun, erreichen, was die virtuelle Welt ihm anbietet. Wichtig ist beim Abspielen der Sequenzen, dass abwechselnd auf allen sechs Wänden nur eine virtuelle Welt zu sehen ist und im nächsten Moment einzelne Wände, beispielsweise die rechte und linke Seitenwand eine völlig andere virtuelle Welt zeigt. Auf jede Wand sollte jedoch flächendeckend nur eine Sequenz zu sehen sein. Das Abspielintervall sollte mal schnell mal langsam ablaufen, dennoch nicht schneller als 3 – 4 Sekunden. Um die Umsetzbarkeit sicherzustellen, können auch anstatt Videosequenz einfach nur Bilder abgespielt oder auch projiziert werden, dies würde die Realisierbarkeit des Konzeptes wesentlich vereinfachen. Neben den Bildern könnten passende Geräusche und Musik zur jeweiligen virtuellen Welt abgespielt werden und gleichzeitig (auch nicht unmittelbar passende Sounds eingespielt werden.) **Der Sound soll jeweils zur gezeigten Welt passend sein, so erhält man den Eindruck, dass man sich für kurze Zeit in dieser Welt befindet.** Sollte man Videosequenzen nutzen, so könnte abwechselnd, wenn vorhanden, der original Sound der Videosequenzen verwendet

werden und nebenbei wieder andere Sounds eingeblendet werden, jedoch immer passend zur aktuellen Welt. Der Raum, in dem sich die Installation befindet, sollte nicht sehr groß sein eher etwas kleiner, sodass auch eine Art Gefangenschaft simuliert wird. Natürlich ist es klar das beim Betreten eines Raumes in Second Life immer eine Wand nicht sichtbar ist und so der Eindruck der Gefangenschaft oder Umzinglung nur mäßig möglich sein kann, dennoch sollte versucht werden diesen Eindruck zu erhalten, da nur so gewährleistet werden kann, dass sich der Ausstellungsbesucher für wenige Sekunden wie in jener virtuellen Welt fühlt, also auch eine virtuelle Anwesenheit verspürt. Der Ausstellungsraum selbst sollte nichts weiters beinhalten als seine sechs Wände, es sollten keine Objekte oder der gleichen im Raum vorhanden sein. Eine weitere Möglichkeit neben den Sequenzen oder den Bildern der Umgebung der virtuellen Welten bestünde darin, auch Ausschnitte aus dem realen Leben zu zeigen, das heißt, es werden beispielsweise in einem Intervall von drei Sekunden verschiedene virtuelle Welten als Videosequenz gezeigt und da zwischen also in der $\frac{1}{2}$ -2 Sekunde sieht man ein Bild von jemandem der vor einem Computer im realen Leben sitzt oder etwa auch ein Bild der Fotoserie von Robbie Cooper ein User mit seinem Avatar. *Es sollten auch Bilder wie die eines Telefons oder eines Glas Wassers eingespielt werden mit passenden Telefonklingeln als Soundsequenz, so würde sich auch die Bedeutung der virtuellen Welt für die reale Welt deutlich abzeichnen. Es kann so ein Riss in der Wahrnehmung des Users produziert werden. Das Sichverlieren in einer Scheinwelt ist somit gänzlich unmöglich. Der Übergang zwischen den Bildern, das heißt, der Wechsel zwischen den Bildern sollte nicht plötzlich geschehen sondern die Bilder sollten morphen, also übergangslos in ins nächste Bild wechseln.* Der gesamte Ausstellungsraum sollte unter dem Thema der Bildlichkeit und der Visualität stehen, denn das ist das Einzige neben den Geräuschen, welches uns und unseren Sinnen eine virtuelle Welt bieten kann. Wir können nicht wirklich etwas ertasten, noch spüren, wenn wir in einer virtuellen Realität, als unser Avatar fliegen, alles was unserer physischer

Körper tun kann ist sehen und hören, wobei das Hören nicht in jeder virtuellen Welt von Bedeutung ist.

Dieses Konzept zeigt, dass das Darstellen von virtuellen Welten in Second Life auch mit wenigen Mitteln und mit wenig Aufwand möglich ist. Benötigt werden hierfür lediglich Bilder, gegebenenfalls auch Videos sowie Geräusche und Musik. Es müsste für dieses Konzept weder gebaut noch modelliert werden. Ebenso müssten alle Aspekte des Konzeptes in Second Life umsetzbar sein.