

Reiner Schneeberger

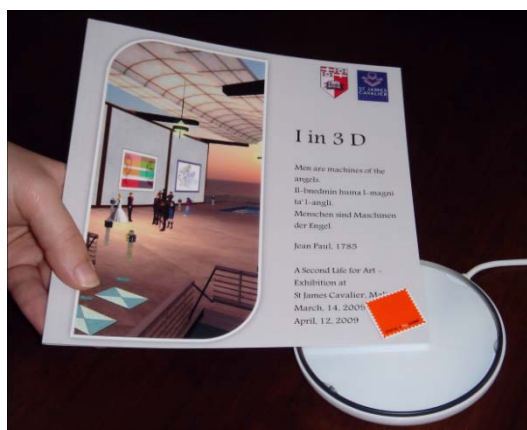
Art on Demand per RFID – Als Avatar in virtuellen Ausstellungen

Von der Gruppen- zur Einzelausstellung „im Vorbeigehen“, gezeigt anhand der Abschlussarbeiten von Studenten der Kunsterziehung der Universität Malta im Centre for Creativity and Art, St James Cavalier, Valletta

„Die Zukunft des digitalen Museums ist digital“ lautete mein zur DRUPA 2008 im DOT-Verlag erschienener Beitrag. In der September Ausgabe von Museum Aktuell findet sich ein leicht modifizierter Reprint unter der Überschrift „Neues von der Computerkunst, vom virtuellen Museum und von echten und virtuellen RFIDs“. Im Focus beider Beiträge stand eine Innovation, die es erlaubt die Umgebung, die einem *Avatar* in einer *virtuellen Umgebung* geboten wird, zu wechseln, je nachdem welchen *Tag* er gerade trägt. Dies übersetzt in die reale Welt: *Besucher* statt *Avatar*, *Museum* statt *virtuelle Umgebung*, *Ticket* statt *Tag*. In die Mediensprache des Cyberspace gebracht: „Take a tag to rez“ (TAGREZ) – „nimm einen Anstecker und verändere die Welt, in der du dich bewegst“.

Virtuelle Welt und reales Museum in der Kunstdidaktik

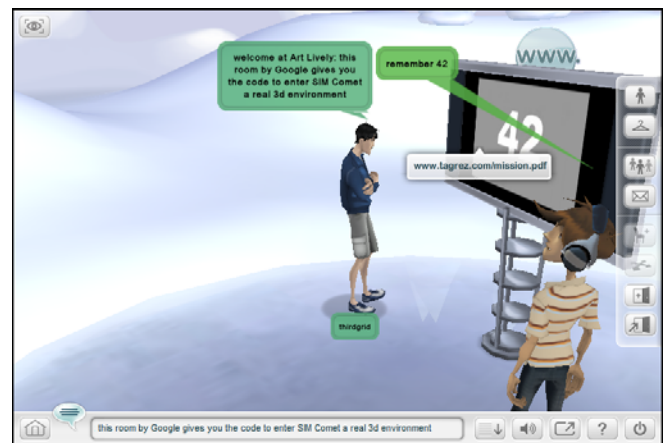
Wenige Monate später konnte im St James Cavalier auf Malta der Beweis erbracht werden, dass das, was im virtuellen Raum Stand der Technik ist, auch im realen Raum eines Museums funktionieren kann. Deandra Agius, Daniel Cassar, Kristina Ciantar, Ramona Debono und Sarah Meli, allesamt Studenten der Kunsterziehung an der Universität Malta, genauer des Kollegs 'the Art Programme' im Department of Arts and Languages in Education, Faculty of Education, zeigten in einer Werkschau Arbeiten die in meinem Seminar „Computerart in 3D“ im Oktober 2008 in eine virtuelle Umgebung gestellt wurden nun in der realen Welt“. Die für Außenstehende unglaublichen Möglichkeiten, die virtuelle Plattformen



Katalog der Ausstellung mit RFID-Chip von violet.net



für eine Auseinandersetzung mit modernen Medien und der Wahrnehmung von Kunst bieten, führten zu einer spannenden Diskussion, wie dem Einsatz im Unterrichtsalltag; lässt sich doch in einer virtuellen Umgebung ein und dieselbe Leinwand mit unterschiedlichen Inhalten füllen, was jedem Schüler nicht nur die Präsentation seiner Werke ermöglicht, sondern darüberhinaus die Interaktion darüber mit anderen. Dabei sprechen wir von einer echten gelebten Interaktion und nicht von einem Avatar-Chat wie sie etwas in dem Google Lively Projekt bis Ende 2008 angeboten wurde.



Avatare in Google Lively, 2008

Die Presse sprach beim Eintritt von Google bereits vom Tod aller anderen virtuellen Welten, tatsächlich hingegen hat Google Lively die Diskussion belebt und vielen Firmen, darunter der Firma IBM den Nutzen technisch hochwertiger virtueller Umgebungen für die weltweite betriebliche Kommunikation und die Weiterbildung gezeigt. Auch haben sich weltweit viele Organisationen entschlossen ihre Kulturgüter in eine virtuelle Realität zu stellen und sie so für jedermann, der über entsprechende Internet- und PC-Technik verfügt, begehbar zu machen. In Deutschland sind die Dresdner Gemäldegalerie und die Bayerische Staatsbibliothek als gelungene Beispiele zu nennen. Die Botschaft kann lauten: „Es lohnt sich ein realer Besuch“ es können aber auch Informationen quasi hautnah vermittelt werden, die dem normalen Besucher verborgen bleiben. Handschriften aus vergangenen Epochen können virtuell sehr wohl angefasst werden, real müssen sie in den Archiven konserviert bleiben und gehören so zu den ansonsten nicht erreichbaren Kulturgütern.

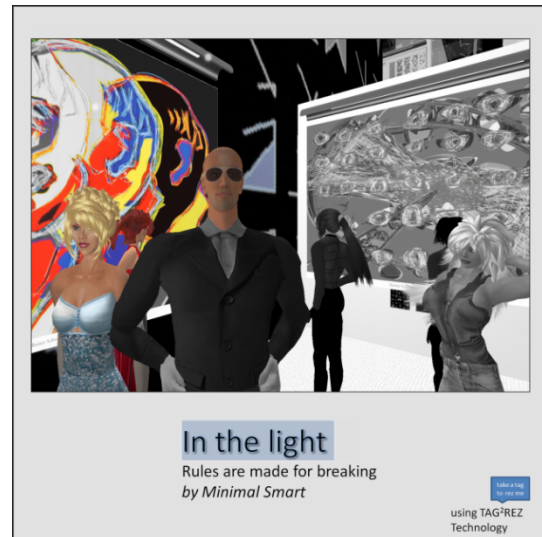
Durch die Affinität die für Benutzer beim Eintritt in diese Welt in verschiedenster Weise zwischen Technik, Mensch und Kunst entstehen kann, kann eine Vermittlung von

Inhalten geleistet werden die in anderer Weise in spielerischer Form so nicht möglich ist. So heißt es hier schnell besser in englischer Sprache hantieren zu lernen,



Die Avatare Alias Piek und Second Delight in der Dresdener Gemäldegalerie im Second Life

anderenfalls hat man mit einem Betrachter seiner Bilder aus Australien keine Chance zur Kommunikation. Und wer will nicht um einfach mal ein Beispiel zu nehmen mit einem netten Einhorn sprechen, wenn es eine weiße selbstgebaute Taube, die ihren Kopf bewegen kann, im Tausch für eine Kopie meines Kunstwerkes anbietet? Es ist hier nicht der Platz sich über Missbrauch neuer Technologien auszulassen. Ich erinnere mich an ein Wort von Dr. Austin Gatt, Minister für Infrastruktur, Transport und Kommunikation in Malta, der über das Internet vor 20 Jahren sprach: „... entweder war das Internet in der Diskussion akademisch oder pornographisch, dazwischen gab es nichts ...“. Wichtig ist hier, wie bei allen neuen Technologien die aktive Begleitung so dass die Freude an dieser jungen neuen Welt in unserem Kulturkreis nicht erlischt. Anderenfalls wird Europa hier unaufhaltsam zu einer Nachzügler-Region. Innovationen können auch nicht auf Knopfdruck in den Köpfen ausgelöst und Medienkompetenzen geschaffen werden, indem man ab Erreichen des 18. Lebensjahr das „Go“ verkündet und vorher „Nein“ sagt. Die entstandene Diskussion führte, nicht zuletzt aufgrund des Engagements des Programmkoordinators Dr. Raphael Vella, schließlich zum Angebot einer Ausstellung der Werke der genannten Studenten der Kunsterziehung im St James Cavalier und darüberhinausgehend einer Präsentation der Wahrnehmung dieser Werke in einer virtuellen Welt als eigenständige 'Kunstform'. Dabei steht der Betrachter, der Avatar als Repräsentant des Erschaffers der Kunstwerke, im Mittelpunkt.



Erster Zyklus (trayjectory) „I in 3D“ von Minimal Smart Anzeigekampagne zur Tragrez-Technology im Avastar, 2008

Retro heute und morgen

Wenn ich heute 30 Jahre zurück auf die frühen Jahre der Computerkunst blicke kann ich die Entwicklung kaum in Worte fassen, zu gut erinnere ich mich an die Gespräche mit meinem Freund Hans Korneder „was wir tun würden wenn wir dies und jenes hätten“. Ein Farbbildschirm war unser Traum. Nun blicke ich auf unsere Plotterzeichnungen von 1978 als Avatar auf die Leinwände und erzähle staunenden Betrachtern die Geschichten dazu. Wer hätte gedacht dass diese Zeichnungen jemals in so renommierten Museen wie der Bremer Kunsthalle hängen werden? In 30 Jahren werden wir wiederum zurückblicken auf die ersten Avatare und diese vermutlich in den Rang einer neuen Kunstform heben. Die auf dem Internet basierende Technik einer virtuellen Umgebung erlaubt künftig eine Konservierung des Schaffens wie es bis dato unmöglich erschien. Die ausgewählte Simulationswelt „Second Life“ von Linden Lab aus San Francisco steht quelloffen als sogenannte Open Source zur Verfügung und kann so auf einem handelsüblichen Linux-Rechner eingefroren werden.

Die Ausstellung im St. James Cavalier

Für die Ausstellung im St James Cavalier haben wir den Titel „I in 3D“ gewählt. Dabei rückt das „Ich“ aber auch durch die Verwandtschaft in der Aussprache zum Wort „Auge“ (eye) die Rolle des Avatars in den Mittelpunkt. Getragen wird dies durch ein Zitat von Jean Paul aus dem Jahre 1785:

„Menschen sind Maschinen der Engel“.

Das Museum St James Cavalier liegt im Zentrum von Valletta direkt neben dem Palast des Präsidenten und ist



Ramona Debono, Kristina Ciantar, Deandra Agius, Sarah Meli, David Cassar und Reiner Schneeberger (v.l.n.r.) mit virtuellem Katalog der Ausstellung

aus einer alten Burg, die ihren Ursprung im Jahre 1565 hat im Rahmen des Millennium Project 2000 unter Bewahrung der alten Bausubstanz als 'Center for Creativity and Arts' entstanden. Ein Schwerpunkt liegt auf wechselnden Ausstellungen zeitgenössischer Kunst. Hierfür stehen verschiedene auch kleinere Bereiche, wie „der Tunnel“ zur Verfügung. Für die Gruppenausstellung „I in 3D“ hätte bei konventioneller Herangehensweise und den zugewiesenen Bereichen eine rigide Auswahl der Arbeiten getroffen werden müssen um so von jedem der sechs Künstler etwas zeigen zu können. Nicht so jedoch wenn Flatscreens stehen und man praktisch per Zuruf die Auswahl des Künstlers festlegen kann. Im virtuellen Alltag nimmt man, wie in dem Septemberbeitrag in Museum Aktuell erläutert, als Avatar den entsprechenden Künstler-Tag aus seinem ‚Inventory‘ (Inventarverzeichnis) und sagt „wear“ (trage) und schon „rezzed“ sich im Vorbeigehen der neue Content. Im realen Leben muss das aber nicht schwieriger sein. Für jeden Künstler wurde ein anderer Code auf ein RFID-Chip gesetzt, sodass es allein eine Frage der Organisation bzw. bei der Eröffnung der Ausstellung der Disziplin ist, dass jeder Besucher das sieht was er sich wünscht. Von der technischen Seite ist die Angelegenheit derart trivial, dass sich eine umfangreiche Beschreibung erübrigt. Man positioniert einen Sensor in die Nähe der Flatscreens wo man steht der auf einen RFID-Chip den man trägt reagiert. Diese Information wird von einem PC-Programm ausgewertet und das entsprechende Bild auf dem Flatscreen zur Anzeige gebracht.

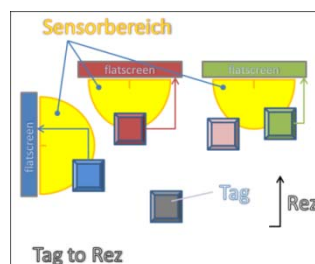
RFID-Sensoren gibt es in verschiedenen Reichweiten von wenigen Zentimetern bis hin zu sechs Metern. Sie basieren auf unterschiedlichen Frequenzbändern und unterscheiden sich vor allem im Preis. Die Chips selbst besitzen keine Sende- oder Empfangsteile und sind wartungsfrei. Wir finden diese mittlerweile auf hochwertigeren Bedarfsartikeln des täglichen Lebens als Ersatz für den konventionellen Strichcode aufgebracht. Auch hier ist nicht der Raum über das Für und Wider damit einhergehende Möglichkeiten einer personenbezogenen Datenvernetzung zu spekulieren. Wer will schon, wenn er mit der EC-Karte

zahlt, dass er beim nächsten Einkauf von einer gutgelaunten Kassiererin angesprochen wird: „Sie hatten das letzte Mal Zigaretten gekauft. Haben Sie mit dem Rauchen aufgehört?“ Wir entschlossen uns aus Kostengründen und aufgrund des besonders ansprechenden Designs, sowie der Möglichkeit einer Integration mit Anwendungen des Internets zum Einsatz des Produktes 'mirror' des französischen Anbieters violet.net.



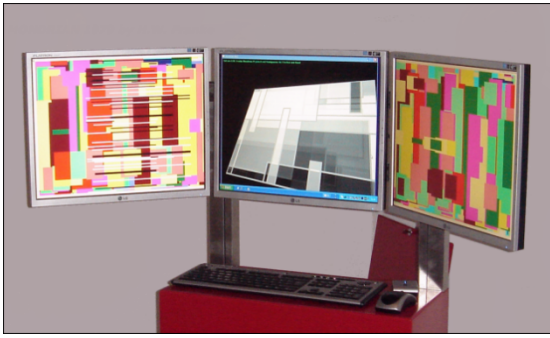
Die RFID-Chips sehen wie kleine Briefmarken aus. Diese „Z-Stamps“ lassen sich überall aufbringen (Herstellerfoto)

Jeder Besucher der Gruppenausstellung kann neben den ausgewählten Werken, die in konventioneller Präsentationsform in leichten Metallrahmen hinter Glas auf Kodakpapier präsentiert werden, einen Künstler als Bestandteil seines Ticketkaufs in digitaler Vollschau genießen. Tut er sich mit Freunden oder anderen Besuchern zusammen, so sieht er mehr. Kauft er sich einen Katalog der Ausstellung hat der am Katalog angeheftete RFID-Chip einen Gruppentag welcher beim Vorhalten des Tags an den mirror die Arbeiten des nächsten der sechs vorgestellten Künstler zeigt (Rotationsverfahren). Für künftige Ausstellungen ist angedacht Nischen zu schaffen die mit jeweils drei Flatscreens ausgestattet sind Damit ist bereits heute eine überaus kostenminimierende Lösung erreichbar. So können mit dem Produkt TripleHead2Go der Firma Matrox, welches für ca. 250 Euro erhältlich ist, drei Monitore angesteuert werden auf denen jeweils ein Bild mit einer Auflösung von 1360 auf 768 pixel über VGA oder DVI-Anschluß erzeugt werden kann.



Lokalisation der Sensoren und Tags zur Steuerung des Inhaltes der Flatscreens

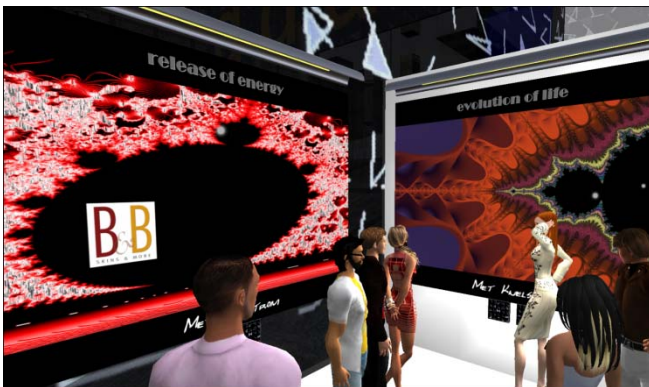
Dabei kann sich die Qualität der Präsentation digitaler Kunst durchaus sehen lassen. Kabellängen vom PC bis zu den Monitoren von 10 Metern sind ohne Verstärker durchaus möglich. Anlässlich einer Präsentation des neu zum Leben erweckten Programms Mondrian von Herbert W. Franke aus dem Jahre 1978 wurde eine portable Konsole unter Nutzung von TripleHead2Go geschaffen die alte und die neue Software (Mondrian NXG) sowie eine Filmsequenz davon auf drei Monitoren gegenüberstellt.



Mondrian- Konsole mit TripleHead2Go, präsentiert auf der Roadshow von Herbert W. Franke im ZKM Karlsruhe, 2008

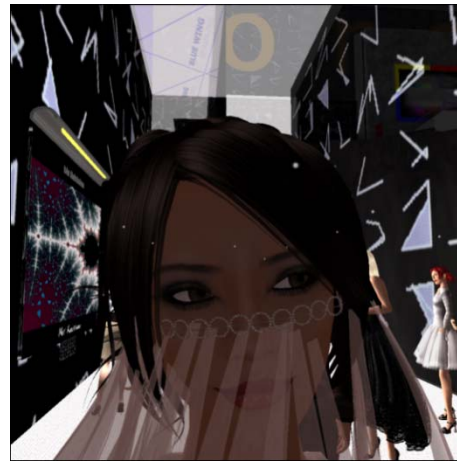
Werbung mit RFID

Für das Feld des Kultursponsorings können mit RFID ganz neue Wege beschritten werden. Verschiedet man einen Z-stamp als Eintrittskarte so lässt sich leicht Kunst und Kommerz bündeln, denn es ist einfach ein anderer Code dahinter als beim regulären Museumstag. In der virtuellen Umgebung konnte bereits ein Erfolg verzeichnet werden. Virtuelle Gallerieführer, das sind einfach Menschen die in ihrer Freizeit Führungen im Second Life durch Kunstwelten anbieten, haben bei uns skins und shapes des Herstellers B&B. Skins kann man vereinfacht mit „Haut“ übersetzen und shape mit „gestaltetem Körpern“. Will ein Besucher alleine oder mit Freunden wiederkommen, um sich mehr Zeit für die Kunstwerke und zum Lesen der online, genauer in-world, stehenden Kunstkritiken zu nehmen, erhält er zum Abschluss einen kostenlosen Tag, gesponsert von B&B. Damit erspart er sich einen Ticketkauf, denn auch im virtuellen Leben gibt es eine Währung, in diesem Fall den Linden. Im Ergebnis des Tragens dieses Tags erscheint an ausgewählter Stelle das Logo von B&B ... und da man im virtuellen Leben während des Kunstbesuches nicht stillschweigend andächtig nebeneinander steht, heiß es schnell: „oh, du hast aber einen schönen skin“ ... „ja, der ist von B&B Skin Oasis – Bagnaria Wunderle, die Inhaberin“ ... übrigens Bagnaria ist eine nach Kalifornien ausgewanderte Deutsche, ihren realen Namen kenne ich nicht, warum auch, hat doch schon Tad Williams in „The Otherland – Stadt der goldenen Schatten“ im Jahre 1996 vorausgesagt, das virtuelle Freundschaften für sich allein stehend funktionieren werden.



Art sponsoring mittels TAGREZ von „B&B Skin Oasis“Bagnaria Wunderle im Second Life

Ausblick



B52 oder „Yes, she is famous, as she is from planet Claire“

Vieles liegt in der Diskussion einer Technologie „Kunst bei Annäherung“ auf der Hand. Für schulische Zwecke ist die Lösung „take a tag to rez“ phänomenal. Kann man doch in wenigen Jahren davon ausgehen das in jeder Schule Scanner und Digitalkamera stehen, das viele künstlerische Arbeiten direkt am PC entstehen und so ein upload über das Internet an einem Server, nennen wir ihn m-education (Museum edukativ) kein Handicap mehr darstellen. Der Lehrer kann dann im realen Museum seinen Schülern und Schülerinnen das bieten wovon manch einer seit Jahren träumt. Was sagte Andy Warhol: „In the future everybody will be world famous for fifteen minutes“.

Verfasserbild: Autor und sein Avatar „Minimal Blue“, eine Anspielung auf die Computer Minimal Art und die von Otto Piene und Heinz Mack in seinem Geburtsjahr gegründete Gruppe Zero.

Zum Verfasser:

Dipl.-Kfm. Reiner Schneeberger, Jahrgang 1957. Studium der Betriebsinformatik, Politik- und Kommunikationswissenschaften an der Universität Erlangen-Nürnberg. Auditor für Qualitäts-, Umwelt- und Risikomanagement-Systeme. Beruflicher Schwerpunkt: Change- und Innovationsmanagement.

Award for Excellence in computer art, vergeben von Whitney Museum und dem Museum of Modern Art, N.Y.

Auszeichnung des Kalenders 'Computerkultur' durch Prof. Olaf Leu. Begründer der Computer Minimal Art, gefördert von H.W. Franke als Wegbegleiter zur Entwicklung einer Kunstinformatik. Derzeit Dozent für Virtuuell Environments in Art and Science an der school-of-media.com und Gastdozent an der Universität Malta.

Kontakt:

Gesellschaft für Computergrafik und Computerkunst e.V.
 Programmed Art Foundation
 Dorfstraße 16 –D 04416 Markkleeberg
 Telefon: +49 341 3576694
 Email: info@ddaa.org

Satz und Layout: Reny Eilenstein