

Autorin ©
Datum
Titel
Inhalt
Genre
Zeichen
Medium

Agnès Laube, 079 244 08 09, info@agneslaube.ch, www.archigrafie.ch
Januar 2017
Einblenden, ausblenden
Augmented/Virtual Reality etc.
Essay
5'890 Zeichen (ohne Titel/Lead)
Manifest «Space to Screen – Screen to Space»; Studie Hinderling Volkart, Zürich/Bern

Bild ©

Augmented Reality
Wikicommons



Einblenden, ausblenden

Wu-annah, wu-aaah, wu... Ein Popsong plärrt aus den Boxen. Die automatisch gesteuerte Dönerschneidmaschine schnauft hin und her. Der Chef sagt, er könne damit Personal einsparen. Auch hier hat die Digitalisierung also Einzug gehalten. Eine LED-Girlande schlängelt sich um die Chromstahltheke, die mit Bergen von grünem Salat und Tomaten überhäuft ist. Auf grossen Screens flimmern Bilder einer Talkshow zu den anstehenden Wahlen in den USA. Es ist kurz vor Mittag, ich sitze in einer kleinen Dönerbude und beobachte das Geschehen in den Eingeweiden des Zürcher Bahnhofs. Der Laden füllt sich, der Lärmpegel steigt. Durch die künstlich beleuchtete Unterführung strömen unaufhaltsam Menschen. Einige rennen, um den Zug zu erwischen. Andere ziehen schwere Koffer hinter sich her. Frauen bleiben vor einem Schuhladen stehen, Kinder zieht der ‚Candy Shop‘ vis-à-vis an. Über der Theke prangen bunte, hinterleuchtete Bilder: Döner, Kebap, Dürüm. «Mit scharf oder ohne?», fragen die Verkäufer jedesmal. Es ist ein Imbiss für schnelles Essen: Keiner zieht die Jacke aus, es ist zugig, ungemütlich kühl. Unterschiedlichste Sprachfetzen wabern durch den Raum: Jugoslang, Hochdeutsch, Walliserdialekt und Italienisch. Dosendeckel knallen, Handys werden gezückt, Nachrichten gelesen und Posts geschrieben. Es ist ein lautes, bewegtes Gewirr von hoher Komplexität. Und voller Parallelwelten («Mit SBB-Free verbinden?»).

Was, wenn ich zu allem, was ich hier in diesem Augenblick sehe, höre und berühre, zusätzliche Informationen erhalte? Wenn ich wüsste, dass die Frau des Budenbesitzers ein Nagelstudio betreibt. Wo es weitere Filialen des Schuhladens gibt und wie deren Öffnungszeiten sind. Dass ich sämtliche Bonbons des Candy Shops online bestellen könnte. In Echtzeit. Wenn meine Gedanken, dass ich ins Büro sollte, gelesen würden und mir mein Mobilephone mitteilen würde, dass die nächste Bahn in fünf Minuten fährt. Im TV laufen News. Bilder aus der ganzen Welt werden ein- und ausgeblendet. Schon wieder gab es eine Terrorattacke. – Die Jungen am Nebentisch schauen beiläufig hin. Sie sprechen von Menschen, die nicht da sind. Schauen fortwährend auf ihre Handydisplays. Zeigen sich

Fotos und Videos, die sie gerade via Facebook oder Snapchat erhalten haben. Es ist sehr viel los. Und ich sitze bloss in einer einfachen, kleinen Dönerbude. Hier bin ich, wo bist Du gerade?

Parallelwelten. Ich könnte jetzt im Internet surfen. So wie vielerorts («Mit SBB-Free-Wifi verbinden?»). Die Welt ist von der Digitalisierung durchdrungen. Doch: Wie weit fortgeschritten ist die Künstliche Intelligenz wirklich? Wo steht die Robotikforschung genau? Wo und wie wird Realität bereits ‚augmentiert‘, was ist der Unterschied zu Virtual Reality? Wie stark ist unser Alltag mit dem ‚Internet of Things‘ bereits verwoben? Wie ‚smart‘ sind die Städte bereits? Der öffentliche Raum? – Ich frage die jungen Menschen am Nebentisch, ob sie Angst hätten vor Künstlicher Intelligenz und ob sie sich von den vielen Informationen überfordert fühlten. Sie meinen, das sei vielleicht bei den ‚digital immigrants‘ so, ihren Eltern (Menschen über 50, wie ich). Sie seien die Flut von klein an gewöhnt, würden vieles automatisch ausblenden. Es falle ihnen jedoch oft schwer, Prioritäten zu setzen, etwa zu entscheiden, ob sie Hausaufgaben machen sollten oder mit Freunden chatten. Jugendliche zwischen 12 und 17 sind täglich etwa vier Stunden online... – Einer der Jungs sagt, er habe keine Angst vor KI oder vor Robotern. Er beobachte jedoch, dass viele seiner Freunde gleichgültig gegenüber den langfristigen Folgen dieser Technologien seien. Über deren Auswirkungen auf die Gesellschaft. Die meisten hätten zudem keine Ahnung von Datenschutz oder kein Interesse daran. Sie würden damit argumentieren, dass sie eh nichts zu verbergen hätten... Die Technologien an sich seien wertneutral. Er habe aber Angst davor, dass sie in ‚falsche‘ Hände geraten könnten. Es gehe immer darum, wer was damit anstelle. Und was eben nicht.

Zurück im Büro: Ich höre entferntes Kindergeplapper, eine leise Polizeisirene. Das lauteste Geräusch ist das Tappen meiner Finger auf der Tastatur. («Sie haben sieben neue E-Mails erhalten»). Warum ich das hier schreibe? Weil ich mir Gedanken dazu mache, was der an sich schon komplexen ‚realen‘ Realität – wie sie zumindest mir erscheint – durch neue, digitale Technologien Sinnstiftendes beigefügt werden könnte. Mittels eines ‚Devices‘ (Mobilephone, VR-Brille) zusätzlich zu ihr eingeblendet. In welchen realen Räumen das Sinn macht? Wie ich mich in virtuellen Räumen ‚bewege‘, ohne dass mir schlecht wird. Ob ein Roboter diesen Text präziser, fundierter und vorallem schneller verfassen könnte. In Zukunft.

Welche Auswirkungen werden die zunehmend immersiven* Technologien auf das Bewusstsein, die Wahrnehmung, das Körpergefühl des einzelnen Menschen haben? Auf die Gesellschaft als Ganzes? Die Bewegung in real existierenden Räumen. Verändern sich Ausen- und Innenräume wirklich oder werden diese bloss Kulissen und Gefässe für Projektionen, Modelle und Simulationen? Mein Wissen zu diesen Technologien ist mehrheitlich angelesen, medial vermittelt (Youtube, Websites u.a.). Vieles habe ich noch nie selber ge-

sehen oder erlebt. Ich sah, wie Kinder Pokémon Go spielen, sah Installationen in Ausstellungen, habe auch schon VR-Brillen aufgesetzt. Google ich zu KI, VR und AR sehe ich Visualisierungen und Renderings. Bilder, von denen unklar ist, ob sie real sind oder eben nur ziemlich perfekt wirkende, digital konstruierte Simulationen und Modelle. Diese visuelle Ambivalenz gehört zum Wesen dieser neuen Technologien. Das macht sie für den Durchschnittsbürger noch schwerer begreifbar.

Ich bin ungern pessimistisch, solange ich ein neues Phänomen noch nicht verstanden, sein Potenzial nicht durchdrungen habe. Ich bin auch am Gewinn interessiert, bin offen für neue Erfahrungen. Etwa, dass mir in einem alten Park seine Geschichte und die Geschichten der Nutzer spannend und anschaulich vermittelt wird. – Um mich jedoch präzise und fundiert äussern zu können, müsste ich die Technologien öfters erleben, sozusagen ‚degustieren‘ können. Diese Phänomene sind zurzeit primär technologie-, wirtschafts- und wissenschaftsgetrieben. Und nicht wenige existieren erst in der Theorie.

Fakt ist: Ein breiter gesellschaftlicher Diskurs zu diesen neuen Technologien findet noch kaum statt. In den Medien werden oft ihre negativen, plakativsten Auswirkungen – etwa der Wegfall von Arbeitsplätzen durch Roboter – verhandelt. Das bereits vorhandene Insider- und Expertenwissen ist nicht technikaffinen Menschen schwer zu vermitteln. Doch genau das wäre dringend nötig. Das Manifest «Space to Screen – Screen to Space» ist ein Schritt in diese Richtung. Ich wünsche mir eine sinnvolle Form der Vermittlung, die der breiten Bevölkerung, Älteren und Kindern die wesentlichen Begriffe einfach und anschaulich erklärt. Die konkrete Beispiele sammelt, typologisiert und analysiert. Die diese aus verschiedenen – auch ethischen – Perspektiven kritisch bespricht. Um herauszufinden, was ihr Nutzen ist. Aber eben auch: wo ihre Grenzen liegen, wo sie uns schaden könnten. Wenn ich zu einem solchen Vermittlungstool etwas beitragen kann, tue ich das gerne.

*Das Wort ‚immersiv‘ leitet sich vom englischen Begriff ‚immersion‘ ab, was auf Deutsch so viel wie ‚Eintauchen‘ oder ‚Vertiefung in eine Sache‘ bedeutet. Das Wort ist eine Erfindung des 20. Jahrhunderts und beschreibt den Effekt, den virtuelle oder fiktionale Welten auf Betrachter haben können: Die Wahrnehmung der ‚realen‘ Welt kann sich vermindern und die Betrachter identifizieren sich zunehmend mit der fiktiven Welt, sie tauchen sozusagen komplett in die Scheinwelt ein. (Quelle: giga.de). Dem kann entgegeng gehalten werden, dass spannende Fiktionen – etwa Literatur, Comics oder Filme – diese Funktion schon immer erfüllten. Die Differenz von neuen digitalen zu ‚älteren‘ Medien sind u.a. Gegenstand der aktuellen Forschung.