

ANLAGE 2

F. WIESEL

FLINTRIDGE / DER MENSCH ERSCHEINT IM HOLODECK

```
.run adven

WELCOME TO ADVENTURE!!  WOULD YOU LIKE INSTRUCTIONS?

yes

SOMEWHERE NEARBY IS COLOSSAL CAVE, WHERE OTHERS HAVE FOUND FORTUNES IN
TREASURE AND GOLD, THOUGH IT IS RUMORED THAT SOME WHO ENTER ARE NEVER
SEEN AGAIN.  MAGIC IS SAID TO WORK IN THE CAVE.  I WILL BE YOUR EYES
AND HANDS.  DIRECT ME WITH COMMANDS OF 1 OR 2 WORDS.  I SHOULD WARN
YOU THAT I LOOK AT ONLY THE FIRST FIVE LETTERS OF EACH WORD, SO YOU'LL
HAVE TO ENTER "NORTHEAST" AS "NE" TO DISTINGUISH IT FROM "NORTH".
(SHOULD YOU GET STUCK, TYPE "HELP" FOR SOME GENERAL HINTS.  FOR INFOR-
MATION ON HOW TO END YOUR ADVENTURE, ETC., TYPE "INFO".)

- - -

YOU ARE STANDING AT THE END OF A ROAD BEFORE A SMALL BRICK BUILDING.
AROUND YOU IS A FOREST.  A SMALL STREAM FLOWS OUT OF THE BUILDING AND
DOWN A GULLY.
```

Screenshot *Colossal Cave Adventure* (1976)

Ausgehend von Max Frischs Erzählung *Der Mensch erscheint im Holozän* und *Colossal Cave Adventure* (William Crowther), der ersten computerbasierten Virtual Reality-Simulation, entsteht eine performative Installation.

Die Besucher*innen begeben sich in eine simulierte Umwelt: ein Kellerraum, lange Zeit Lager für Wein, Konserven und Weihnachtsdekoration, jetzt Zufluchtsort einer einsamen Figur, die mit allen Mitteln versucht, die aussterbende Natur zu bannen. Oberirdisch kämpfen die letzten Menschen gegen das Fortschreiten der unaufhaltsamen Wüsten.

F. Wiesel bauen eine intime Erzählung für Einzelbesucher*innen in einem interaktiven Raum. *Flintridge* verbindet dabei die Forschungsbereiche Game- und Sounddesign mit Mitteln der Szenografie und dramatischer Erzählung. Im Ende entsteht eine räumliche Narration, die Erzählpotentiale neuer Medien erforscht.

Ausgangsmaterial

Mitte der 1970er Jahre steht die Welt an der Schwelle zum Informationszeitalter: Kommunikationssysteme spannen globale Netzwerke zwischen Datenbanken, verknüpfen Universitäten und Bibliotheken mit Heimrechnern. Inmitten der neuen Möglichkeiten einer sich vernetzenden Welt, beschäftigen sich zwei literarische Erzählungen mit der Rolle des Menschen in einer überwältigenden Natur:

1979 veröffentlicht der Schweizer Autor Max Frisch in Frankfurt am Main *Der Mensch erscheint im Holozän*. Die melancholische Erzählung des eremitenhaften Herrn Geiser im Tessiner Bergland ergeht sich in der Betrachtung einer über Jahrtausende hervorgebrachten Landschaft. Die minutiösen Beobachtungen sind eingewoben in einen Bericht über kontemplative Einsamkeit in der katalogisches Wissen zum einzigen Dialogpartner wird. Geiser, durch ein Unwetter in seinem kleinen Haus in einem Tessiner Bergdorf von der Außenwelt abgeschlossen, kategorisiert und versammelt das Weltwissen – im Angesicht seines eigenen nachlassenden Gedächtnisses. Zettel über Zettel, Notizen, Illustrationen und Auszüge aus dem *Brockhaus* zieren seine Wohnungswände; ab irgendwann vor allem Naturbetrachtungen. Das Unwetter draußen hat für

ihn das Ausmaß einer fast apokalyptischen Katastrophe. Nach einem Schlaganfall wird Herr Geiser apathisch. Die Natur legt keinen Wert auf ihre Erfassung, die Landschaft braucht sein Gedächtnis nicht. Nach dem Unwetter geht das Leben im Tal weiter, Herr Geiser scheint zu verschwinden.

Frisch verbindet in seinem Text Geschriebenes mit handschriftlichen Faksimiles und bezieht originalgetreue Abbildungen von Enzyklopädie-Einträgen des *Brockhaus* mit in den Druck ein. Dabei greift seine Erzählung vorweg auf ein Zeitalter der Hyperlinks, Wikis und der kontinuierlichen Verfügbarkeit von Daten und Wissen.

1975, vier Jahre vor Frischs Erzählung, entwickelt der Programmierer William Crowther in den Vereinigten Staaten *Colossal Cave Adventure*. Eine Virtual Reality-Simulation, die das großflächige Netz der Flint-Ridge Tropfsteinhöhlen im Bundesstaat Kentucky nachbildet. Ein Programm, das einzig aus Textkarten besteht, durch die sich der*die Benutzer*in mit Hilfe von einfachen Sätzen wie „*Gehe weiter Richtung Norden*“ bewegen kann. *Adventure* stellt eine Revolution in der erstmaligen Abbildung einer natürlichen Umwelt im virtuellem Code dar. Ohne Illustrationen oder Grafiken ermöglicht es die Erkundung des Höhlensystems am heimischen Computer. Die dafür notwendige Software findet sich im Arpanet, einer Vorstufe des heutigen Internets. Durch einen Mitarbeiter des Labors für künstliche Intelligenz an der Universität Stanford wird das Netzwerk bis in die Mitte der 90er weiterentwickelt. Über zwanzig Jahre entsteht ein zunehmend undurchsichtiger Komplex an Wegenetzen, Storyelementen und Querverweisen, zusammengehalten von einem Algorithmus der die Erkundung seiner User jedes mal aufs neue erzählt und kommentiert.

Raum

F. Wiesel & Team suchen nach der Möglichkeit einer intimen Erzählung in einem abgeschlossenen, gebauten Raum. Medial erweitert durch Virtual-Reality Komponenten, wird der Raum zum Erzähler in einem intimen Eins-zu-eins-Besuch. In der Installation werden nonlineare, interaktive Erzählstrategien, wie sie in Spielmechaniken von Videogames Verwendung finden, als Entwicklungsgrundlage genutzt. SoundDesign dient hierbei als Bindeglied zwischen physischem und virtuellem Raum.

Die Besucher*innen treffen auf eine simulierte Umwelt und erleben Übergänge zwischen virtueller und realer Umgebung. Im naturalistischen Nachbau eines privaten Luftschuttkellers von 16m² finden sich Aufzeichnungen und Modellapparaturen. Ein 3D-Drucker arbeitet kontinuierlich an dem Modell eines Felsmassivs, an der Wand flackern halb ausgepackte Lichterketten. An einem Arbeitstisch in der Mitte des Raums leuchtet ein vergilbter PC, daneben liegt eine Datenbrille. Einmal aufgesetzt bietet die VR-Brille Eintritt in eine virtuelle Rekonstruktion der Tessiner Berglandschaft: Ein weitläufige Landschaftssimulation die festhält, wie es einmal ausgesehen haben mag. Wie es für Herrn Geiser aussah als der Erdrutsch kam. Als er anfing Felsmassive in digitalen Raster zu formen und aus Hyperlinks Flüsse und Pfade auszubreiten.

Die Simulation wird zum verzweifelten Versuch der ewigen Fortschreibung und Konservierung der Natur, die sich längst im Rückzug befindet.

Die Besuchenden wechseln eigenständig zwischen Aufsetzen der VR-Brille und Erkundung des tatsächlichen Raumes. Beide Welten ergänzen sich dabei gegenseitig: Das Felsmassiv das der Drucker im Realraum baut, entsteht parallel in der 3D Szenerie.

Künstliche Intelligenz, Mixed Reality und Szenographie

In Verbindung der beiden Vorlagen - der virtuellen Realität von *Adventure* und der Textassemblage *Der Mensch erscheint im Holozän* entwickeln wir mit *Flintridge / Der Mensch erscheint im Holodeck* eine neue Erzählung über Wissen und Wahrnehmung.

Herr Geiser, hier ein verschwundener Programmierer, verbringt ungezählte Stunden seines späten Lebens mit der Sammlung und Verknüpfung von Daten und Beobachtungen. Was bleibt, bevor er an einem Gehirnschlag Bewusstsein und Leben verliert, ist eine Landschaft aus Referenzen – ausgebreitet über das Modell einer Landschaft, die zu Verschwinden droht. *Herr Geiser hat Zeit*. Während über seinem Keller nahezu apokalyptische Winde die Täler versengen und ein Erdbeben sein Haus von der letzten verbleibenden Zivilisation abschneidet, widmet sich Herr Geiser der Entwicklung einer allumfassenden Simulation. Und während Idee um Idee in seine virtuelle Landschaft fließen, wird das System, das er füttert, zu einem Abbild seiner kognitiven Kapazität. All sein Wissen, all seine Ideen, die ihm mit Sicherheit zu entfliehen drohen, wandern in den Code, in den Speicher. Und als Herr Geiser verschwindet, hat er bereits sein gesamtes Wissen erfolgreich in den Computer eingearbeitet und verknüpft. Die Anlage in seinem Keller wird zum selbstlaufenden Ebenbild seiner Persönlichkeit, geschaffen mit unendlicher Ausdauer und Hingabe.

Defacto begegnen wir als Besucher*innen nicht der Abbildung von Natur, sondern der Abbildung von Herrn Geiser.

Team

Ausführlichere Informationen zu *F. Wiesel* und Team finden sich in der Konzeptübersicht.

Regie, Konzept, Bühne: F. Wiesel - Hanke Wilsmann & Jost von Harleßem

Ko-Regie, Klangzenographie: Rupert Jaud

Produktionsleitung: Heidrun Schlegel

Game Design: NN, Robert Läßig