

Meta – Gedanken zum Werk „Das dritte Kind“ und zur „Zifferngeschichte“

Mit diesem kleinen Paper möchte ich meinen Lesern folgende Gedankengänge näherbringen.

1. die Architektur einer SMS (Simple Multiuser Scene / Simple Multiuser Session)
2. diverse Analogien, um diese Architektur in Metaphern und Allegorien verstecken zu können
3. ist Religion nicht nur eine Ansammlung von Metaphern, die es uns ermöglicht über Dinge zu reden, über die man sonst nicht reden könnte?
4. Sind Metaphern nicht ohnehin notwendig, damit man über das Leben reden kann, ohne daran zu verzweifeln?
5. Wenn wir unsere Phantasie nicht hätten, dann könnten wir gleich einpacken

Begonnen hat alles mit der „Idee vom Dreieck“:

In einer SMS gibt es zwei Arten von Verbindungen zwischen einem User und einem POI (die Begriffe werden weiter unten erklärt),

- eine "indirekte" Verbindung, die sich der SCSI bedient, um indirekt über den "Shared State" der Szene miteinander in Verbindung zu bleiben, und
- eine "direkte" Verbindung, die an der SCSI vorbeigeht und sich nur der CP bedient (wenn überhaupt).

Es gibt ja auch zwei Arten der Kommunikation mit Gott,

- indirekt über Engel, formales Gebet und Lesen in der Bibel und
- direkt im meditativen Gebet / Gesang.

Warum also nicht die konzeptionelle Architektur einer SMS ein bißchen "mißbrauchen", um damit eine Metaphernwelt auf die Beine zu stellen?

Man könnte versuchen, Parallelen zu ziehen:

1. in der Erzählung "Eine kleine Zifferngeschichte"
2. in der Erzählung "Das dritte Kind – Prolog"
3. in der Erzählung "Das dritte Kind – Freundschaft"
4. in den Fragmenten "Das dritte Kind – Die Mission"
5. in jeder Form von künstlerischer Betätigung (Erstellung und Benutzung von Kunstwerken)
6. in der Erstellung und Benutzung der Zifferngeschichte und des "dritten Kindes"
7. in der Erstellung und Benutzung von Religionen

Dies wollen wir ausarbeiten und zum Schluss in Tabellen niederlegen.

Was wir verstecken möchten

Eine „Simple Multiuser Scene / Session“ (SMS) ist ein Vehikel, mit dessen Hilfe eine Menge von Usern Ressourcen aus dem 3D Web benutzen kann, um gemeinsam eine virtuelle Szene zu betreten.

Zuerst einmal „lebt“ jeder User abgeschlossen in seiner eigenen „virtuellen Welt“ - wir bezeichnen diese als „Personal Scene Instance“ (PSI).

Da jedoch die PSIs aller User einer Multiuser Session aus derselben SMS (aus dem selben „etablierten Modell“ - EM) gespeist werden, können diese PSIs einander mit Hilfe der „Connectivity Platform“ (CP) synchronisieren.

Die Zustände der „Virtual Life Facilities“ (VLFs) in den PSIs werden miteinander abgeglichen – wir sprechen von einem „Shared State“.

Wenn also zum Beispiel in der PSI des Users Charlie eine Tür offen ist, dann ist diese Tür auch in der PSI des Users Bob und in der PSI des Users Alice offen. Wenn hingegen Alice einem Auto einen Stoss gibt, wird es auch bei Bob und Charlie einen Impulssprung erfahren.

Wir haben also folgendes Überblicksbild:

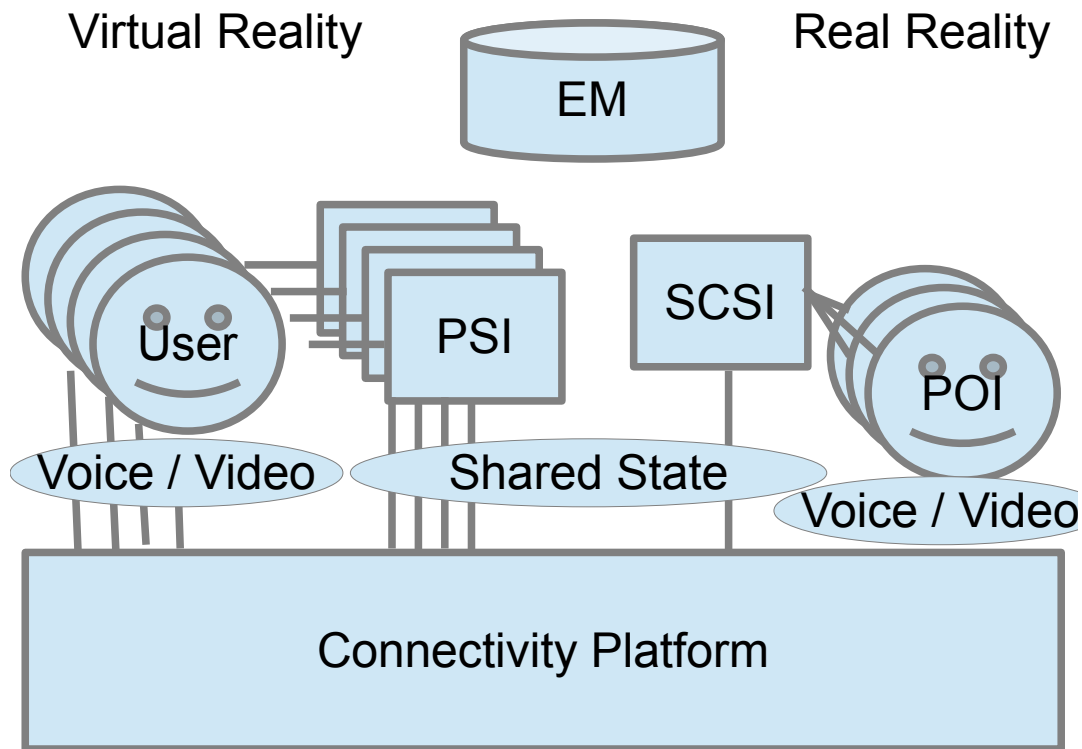


Abbildung 1: Architektur einer Multiuser Session

Ein User ist also einer, der eine Installation eines VR/AR Systems benützt (also zum Beispiel einen Computer mit einer VR-Brille), um eine virtuelle Szene gemeinsam mit anderen Usern zu betreten.

Dabei kann natürlich jeder User eine andere Installation benützen, solange nur alle Installationen in der Lage sind, die SMS (das etablierte Modell) in analoger Art und Weise zu interpretieren (darzustellen) und den Shared State über die Connectivity Platform (CP) miteinander zu synchronisieren.

Wir sprechen von „Mixed Reality“ (also einer Mischung aus virtueller und realer Realität), wenn sich zu den Usern noch Points of Interest und/oder Points of Interaction gesellen (abgek. POIs), die innerhalb der SMS auch ihre Abbildung haben – in „Modellen“ von „Real Life Objects“ (RLOs).

Im Falle von Mixed Reality benötigen wir noch eine „Server/Controller Scene Instance“ (SCSI), die den Zustand der RLOs über die POIs mit dem Shared State der Szene synchronisiert.

Die Tabellen

Die nächsten beiden Tabellen zeigen, wie man diese Begriffe der Systemarchitektur mit anderen Elementen aus unserem Dunstkreis gleichsetzen kann, um die Möglichkeit zu erhalten,

- Metaphern und Allegorien zu bilden
- Das Werk „Das dritte Kind“ und die „Zifferngeschichte“ in andere Werke umzusetzen

Theorie der SMS
Real Reality

Christlich
Himmel/Gott

Künstlerisch
Das Sujet

Zifferngeschichte Meta
Technikgeschichte/Militärsgeschichte

Gott,
Teufel,
GPS,
TKB,
GSM,
Internet,
Kalter Krieg,
Drohnen,
Roboter,
Neutralität,
EU-Beitritt,
SMUOS/C3P,
DIGITS

CPV

Point of Interest
Point of Interaction
Author / Facilitator

Ein himmlisches Wesen
Eine göttliche Person
Das Lehramt

Eine Wahrheit

Der Künstler

Authoring
Etabliertes Modell (SMS)

Das Schreiben der Evangelien /
Die Definition des Glaubensumfanges
Die Glaubensinhalte

Die künstlerische Tätigkeit
Das Kunstwerk
Der Shared State

Schreiben der Zifferngeschichten
Eine Zifferngeschichte

Shared State
Connectivity Platform

???Der lebendige Glaube
Religionslehrer, Apostel

(bei interaktiven Kunstwerken)
Trägermedium

Trägermedium

Personal Scene Instance

Glaube/Seele eines Getauften

Kopie des Kunstwerkes

Kopie des Kunstwerkes

User

Ein Getaufter

Leser, Kinobesucher, User, ...
eine konkrete Erfahrung mit einer
Wahrheit

Leser, Kinobesucher, Blogbesucher

direkte Verbindung (Voice, Video)

Beten mit Gott
Lesen in der Bibel, formales Gebet,
Engel

eine Wahrheit in einem Kunstwerk
erkennen

"Auskenner" im Publikum

indirekte Verbindung (Shared State)

Publikum liest/sieht Zifferngeschichte

Theorie der SMS	Zifferngeschichte	DDK – Prolog	DDK – Freundschaft	DDK – Die Mission (?)
Real Reality	Der Hof	Das Leben	Das Christentum	???
Point of Interest	Der Diener Johann	Der Chef, Gott, Der Teufel	Christliche Werte "Freiheit" und "Frieden"	???
Point of Interaction	Der Diener Johann	Der Chef	-----	???
Author / Facilitator	Der Schöpfer der Gegenstände	-----	-----	???
Authoring	Die Aufträge/Informationen vom Diener Johann an die Gegenstände	-----	-----	???
Etabliertes Modell (SMS)	Die Gegenstände	Walters Firma	-----	???
Shared State	Die Gegenstände	-----	-----	???
Connectivity Platform	Die Wände des uralten Hauses	Walter (Werkzeug Gottes)	Conrad Peter	???
Personal Scene Instance	Ein Zimmer	Walters 1. Familie, Walters 2. Familie	1.: Das "wehrhafte" Christentum 2.: Das "friedliche" Christentum	???
User	Ein Mensch	Ein Familienmitglied	Walter, Heinrich, Veronika, die Kinder	???
direkte Verbindung (Voice, Video)	Jemand fragte den Diener J.	Das Direktgespräch mit dem Chef	-----	???
indirekte Verbindung (Shared State)	Das Reden mit den Gegenständen	Die E-Mails von der Sekretärin	-----	???

Anhang 1 – Ideen, Gedankenketzen

Ist man bloß über ein "Modell der Wirklichkeit" mit "der Wirklichkeit" verbunden, oder gibt es auch die "direkte" Verbindung?

Was nützt einem der schönste geistige Höhenflug, wenn man kein Fahrgestell hat um damit zu landen?

Das "Direktgespräch" mit dem Chef im Gegensatz zu den "E-Mails von der Sekretärin"

"Telefonieren" vs. "E-Mail"

"Angelus = Bote", "Der Bote steht immer unter dem Sender und dem Empfänger"

ITR = Modell der Wirklichkeit = Bote

Das "Modell der Wirklichkeit" wird heruntergeladen

Künstlerisch:

- "Die Wirklichkeit" ist eine Wahrheit, die vom Künstler dargestellt wird
- Bei einer "indirekten Verbindung" erkennt man eine "Wahrheit" in einem Kunstwerk, ohne mit dieser "Wahrheit" bereits eine "Erfahrung" gesammelt zu haben (Theoretische Wahrheit)
- Bei einer "direkten Verbindung" erfährt man eine "Wahrheit" "am eigenen Leib" (und denkt eventuell an das Kunstwerk)

Theorie der SMS:

- "Die Wirklichkeit" wird durch die POIs angesprochen
- Bei einer "indirekten Verbindung" liegt zwischen User und POI das ITR ("Modell der Wirklichkeit")
 - "Das Modell der Wirklichkeit" besteht aus
 - Modelldaten (z.B. DIGITS, "Modelle", "Module")
 - States der Objekte
 - Es kann mehrere "Modelle der Wirklichkeit" geben, aber eine PSI ist immer nur mit einem Modell (ITR) verbunden. Da ein User mehrere PSIs gleichzeitig bewohnen kann, kann er auch gleichzeitig mit mehreren Modellen verbunden sein. (für "Das dritte Kind - Prolog" bedeutet das, daß "die Wirklichkeit" (PSI 0) durch "Walters Firma" (ITR) modelliert wird, und Walter (CP) transferiert dieses Modell in die "Erste Familie" (PSI 1) und in die "Zweite Familie" (PSI 2). Da auch Monika in einer Firma arbeitet, transferiert sie ein anderes Modell (von einem anderen ITR) in "ihre Familie", die dann eigentlich "eine andere Familie" ist, aber dieselben "User = Familienmitglieder" hat wie "Walters 2. Familie".)
 - Unterschiedliche "Modelle der Wirklichkeit" können gemeinsame Ressourcen verwenden ("DIGITS", "Module", "Modelle")
 - Unterschiedliche "Modelle der Wirklichkeit" können aber keine States miteinander teilen - die States mehrerer ITRs sind nur über "Die Wirklichkeit" miteinander verbunden
- Bei einer "direkten Verbindung" ist ein "Pilot" direkt mit einem POI verbunden, ohne dafür das ITR zu benutzen. Solche Verbindungen werden allerhöchstens vom CP kontrolliert, wenn überhaupt.
- Man kann ein "Modell der Wirklichkeit" auch – konkreter – als "Dynamische Szene" bezeichnen

Wenn ein Author eine Reality modelliert, kennt er diese entweder über direkte Verbindung(en) mit POI(s) oder über ein oder mehrere andere ITRs.

Anhang 2 – Die "berühmten Sätze A bis E"

Satz A) Ich glaube an eine Wirklichkeit / Wahrheit. Die Wirklichkeit / Wahrheit existiert auch ohne mich. Sie läßt sich nicht absolut erfassen.

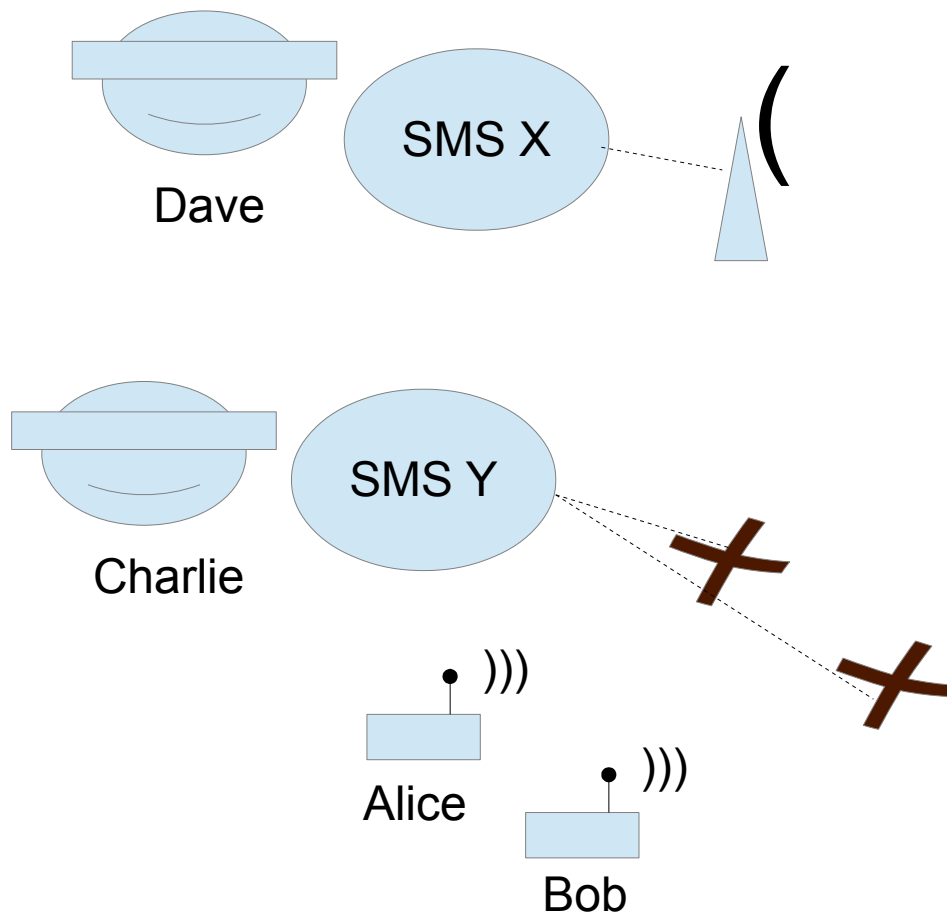
Satz B) Es gibt verschiedene interaktive Modelle der einen Wirklichkeit / Wahrheit, die mehr oder weniger zutreffen. Sowohl die Wirklichkeit / Wahrheit ist interaktiv, als auch die Modelle.

Satz C) Modelle der Wirklichkeit / Wahrheit werden von etablierten Autoritäten angeboten, wobei sich verschiedene Autoritäten auf unterschiedliche Aspekte der Wirklichkeit / Wahrheit beziehen können.

Satz D) Andererseits hat auch jedes Individuum zu jedem Zeitpunkt mindestens ein Modell der Wirklichkeit / Wahrheit in seinem Kopf, das sich von Modellen der etablierten Autoritäten herleitet, aber auch durch persönliche Erfahrungen gefärbt ist. Durch dieses Modell (diese Modelle) bewohnt das Individuum INDIREKT die Wirklichkeit / Wahrheit.

Satz E) Jede Person hat in ihrem Innersten eine geheimnisvolle Möglichkeit, mit der Wirklichkeit / Wahrheit DIREKT in Kontakt zu treten, ohne sich eines Modells zu bedienen. Dies liegt wahrscheinlich daran, dass die Person ja auch ein Teil der Wirklichkeit / Wahrheit ist.

Anhang 3 – Ein Beispiel



Die User Alice und Bob steuern ihre Drohnen „auf kurzem Wege“ - also über eine direkte Verbindung zwischen Fernsteuerung und Drohne.

Eigentlich sind Alice und Bob keine „User“ im eigentlichen Sinne, da sie in keiner virtuellen Welt leben, sondern in der „Real Reality“.

Die Drohnen enthalten jedoch Transponder, damit sie von der zivilen Luftraumüberwachung (das ist der User Charlie, der die SMS y bewohnt) jederzeit eingeordnet werden können.

Da sich die militärische Luftraumüberwachung (das ist User Dave, der die SMS x bewohnt) nicht auf die Transponder verlässt, benötigt sie POIs ausserhalb der Drohnen, um den State der Drohnen jederzeit in der SMS x darstellen zu können.