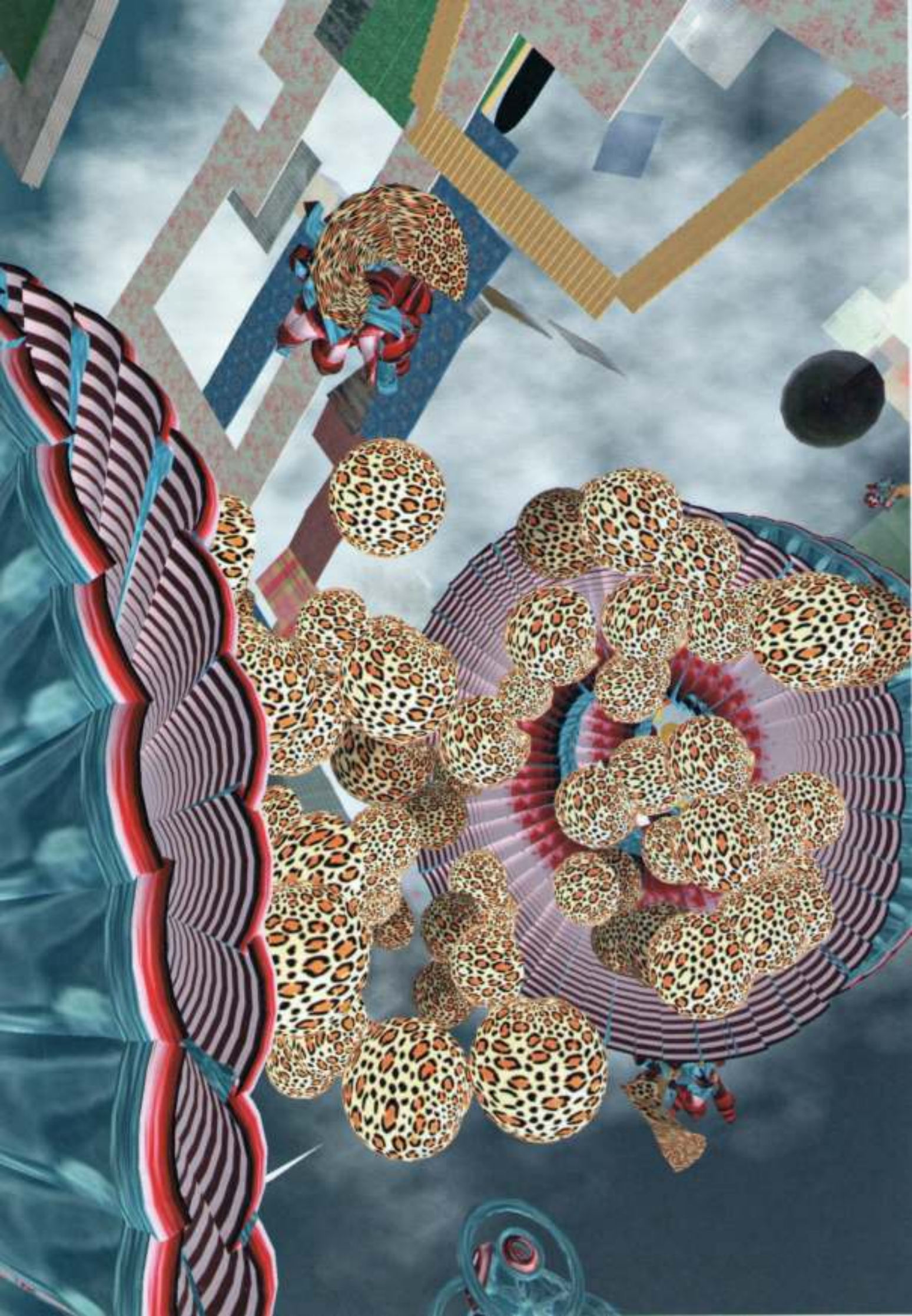




sch das zweite Leben ist eine Bau-
stelle: Links Experimente der LOL-
architects auf ihrer Insel „The Office“.
unten eine der typischen wuchernden
Stadtlandschaften.

ular construction: The LOL architects
conduct experiments on their island
„The Office“ (left). Below: One of the
typical rampant urban landscapes.

In einer anderen Welt Designing Second Life

Text: Florian Schmidt (redaktion@form.de)



In der virtuellen Welt von Second Life kann jeder seinen Avatar und seine Umgebung selbst gestalten und mit anderen Bewohnern Kontakt aufnehmen – alles in Echtzeit. Die 3-D-Plattform nutzen inzwischen aber auch professionelle Designer. Sie entwerfen dort Geschäftsräume von großen Unternehmen oder experimentieren mit den noch sehr einfachen Werkzeugen.

Wer den Medien-Hype der vergangenen Monate verfolgt hat, der könnte meinen, in Second Life sei alles möglich. Immerhin, die Zahl der registrierten Nutzer stieg innerhalb eines Jahres von 100 000 auf sechs Millionen – doch die überschwängliche Begeisterung ist bei

manchen schon der Ernüchterung gewichen. Das liegt einerseits an einer übersteigerten Erwartungshaltung, der die technisch noch fehlerhafte Plattform unmöglich standhalten kann. Andererseits daran, dass Second Life noch immer wie ein Spiel beurteilt wird, das aus dieser Perspektive tatsächlich langweilig und hässlich erscheint. In erster Linie jedoch ist Second Life ein Kreativ-Werkzeug, das völlig neue Möglichkeiten des visuellen Ausdrucks und der Kollaboration bietet. Wo sonst kann man gemeinsam und in Echtzeit mit anderen Gestaltern arbeiten, in einer beständigen, sich frei entwickelnden, dreidimensionalen Umgebung ohne inhaltliche Beschränkungen? Online-Rollenspiele gibt es schon lange,



SECOND LIFE®

Erfolgsmarke: Die virtuelle 3-D-Plattform Second Life, die seit 2003 öffentlich zugänglich ist, wächst rasant – innerhalb der letzten zwölf Monate stieg die Zahl der registrierten Nutzer von 100 000 auf sechs Millionen. Je nach Tageszeit sind aber nur 20 000 bis 30 000 davon wirklich aktiv.

is growing rapidly – over the course of the last twelve months the number of registered users has rocketed from 100,000 to six million. Depending on the time of day, however, only 20,000

Successful brand: The virtual 3D platform Second Life, which has been accessible by the public since 2003,

doch waren sie durch ihre hermetische und statische Struktur, in Bezug auf Form und Inhalt, für Designer bisher eher uninteressant. Der neue Ansatz, Werkzeuge anstelle von Narration und Gameplay zur Verfügung zu stellen, ist revolutionär und wegweisend.

Auf den ersten Blick mag das krude Durcheinander an Formen und Inhalten in Second Life auf professionelle Designer eher abschreckend wirken. Doch die heterogene Qualität und der stilistische Eklektizismus sind der Preis für die Freiheit, die einem offen steht, wenn man sich konsequent auf das Konzept des nutzer-generierten Inhalts einlässt. Was sich derzeit auf den Servern von Linden Lab abspielt, könnte man als Grass-root-Design bezeichnen, denn es verhält sich zum professionellen 3-D-Modelling wie die Blogs zu den Printmedien oder Youtube zum Fernsehen.

Die große Schwierigkeit für den Betrachter liegt darin, den Überblick zu behalten und die Spreu vom Weizen zu trennen. Deshalb erschließt sich das Phänomen Second Life auch nur denjenigen, die aktiv an der Gestaltung der Welt teilnehmen. Interessanterweise nutzen die meisten Bewohner der virtuellen Welt ihr Grundstück, um darauf eine heimelige Behausung im konventionellen Stil zu errichten. In emsiger Heimwerker-Manier entstehen digitale Kleingartenkolonien mit hohen Sichtschutzwänden – obwohl der Phantasie keine Grenzen gesetzt sind. Der Wunsch, ein aufgehübschtes Spiegelbild der Welt diesselts des Bildschirms zu erschaffen, ist sehr verbreitet. Dabei hat ein Haus in Second Life nur Repräsentationsfunktion oder Zeichencharakter. In einer Welt, in der die Bewohner fliegen können und es keinerlei Schutz vor Witterung bedarf, verlieren Treppen, Dächer und Zäune ihre eigentliche Funktion. Dennoch sind viele der im ersten Moment sinnlos erscheinenden Bauten notwendig, um Treffpunkte zu bezeichnen und thematische Rahmen zu setzen.

Neben dem inspirierenden urbanen Wildwuchs gibt es auch immer mehr Projekte von Designern, Architekten und Künstlern, die mit unterschiedlichen Strategien versuchen, adäquate Formen für die virtuelle Welt zu finden. Die Architektin Dörte Küttler etwa entwickelt

mit ihrer Agentur Enter the Metaverse Konzepte für Firmen, die eine Dependence in Second Life eröffnen wollen. Für Mazda entwarf Küttlers Team eine tropische Insel mit eigener Rennstrecke. Auf übliche Design-Prozesse kann man dabei nicht zurückgreifen. Weil es keine effektive Importfunktion für 3-D-Formate aus externen Programmen wie 3D-Max oder Maya gibt, findet sämtliche Entwurfsarbeit innerhalb der Plattform statt. Das eröffnet auf der einen Seite die Möglichkeit, kollaborativ zu entwerfen, man muss sich aber auf die modulare Bauweise in Second Life umstellen: Alle Objekte basieren auf sogenannten Prims, geometrischen Grundformen, die lediglich gedreht, verzerrt und mit Texturen belegt

Der neue Ansatz, Werkzeuge anstelle von Narration und Gameplay zur Verfügung zu stellen, ist revolutionär und wegweisend.

werden können. Zudem ist die Anzahl der zugelassenen Prims pro Landfläche stark begrenzt. So besteht ein Automobil aus nicht mehr als 29 Grundelementen. Grund für die technischen Beschränkungen: Alle Inhalte müssen in Echtzeit zwischen dem Server und dem Computer des Nutzers hin und her gestreamt werden, während die Objekte bei herkömmlichen Spielen auf der Festplatte liegen und deshalb um ein vielfaches detaillierter sind. Es ist nicht leicht, mit derart reduzierten Mitteln ein Auto ansprechend darzustellen, doch für Christian Küttler, den Modeller von Enter the Metaverse, ist es gerade diese Reduktion der Mittel, die ihn reizt – zumal die Konkurrenz den gleichen Beschränkungen unterworfen ist. Mit dem Nachbau von Firmengebäuden und Produkten ist es allerdings nicht getan. Um die Möglichkeiten von Second Life voll auszuschöpfen, muss man eng mit Programmierern zusammenarbeiten, die den Objekten mit der Programmiersprache Linden Scripting Language Leben einhauchen. Außerdem geht es darum, die Community einzubinden, etwa durch interaktive, spielerische Angebote wie der Rennstrecke von Mazda. Nur so lassen



Bauanleitungen auf dem Gelände von IBM: Eine Tafel zeigt die möglichen Grundformen für das 3-D-Modelling, die der Avatar per Handbewegung auswählt und bearbeitet; man kann sie drehen, verzerren und mit Texturen belegen. Links die Insel von Dell.

Building instructions on the IBM site: A panel displays the basic shapes possible for the 3D modeling, which the avatar then selects and processes by movement of the hand; they can be revolved, distorted and given texture. Left: the Dell island.



sich die neuen Orte auch tatsächlich beleben. Designer in Second Life müssen deshalb immer auch die soziale Komponente im Auge behalten – gerade Dienstleister mit solchen Fertigkeiten sind derzeit sehr gefragt.

Einen weniger angewandten, eher künstlerischen Ansatz verfolgt das schwedische Architekten-Konglomerat LOL-Architects. Die Gruppe hat auf ihrer Insel „The Office“ eine Reihe surrealistischer, postmoderner Szenarien mit höchst ungewöhnlichen neuen Raumkonzepten errichtet. Manchmal wurde da vielleicht zu tief in die Effektekiste gegriffen, ähnlich wie bei den frühen Photoshop-Grafiken, doch solche Grundlagenforschung ist notwendig, um die neuen Möglichkeiten auszuloten und langfristig eine eigene Ästhetik zu entwickeln. Beispielhaft sind auch die 3-D-Graffiti von Alpar Asztalos, der die oft spießige Architektur in Second Life ungefragt mit leuchtend grünen Anbauten erweitert. Geschickt

unterwandern Asztalos' ironische Ergänzungen den in Second Life vorherrschenden Drang zu Realismus und Idylle. Es handelt sich um eine medienadäquate Umsetzung von Graffiti, deren äußere Form nicht an die gesprühten Vorbilder erinnert, sondern die Idee dahinter mit den neuen Mitteln fortführt. Wie echte Graffiti werden sie vom Hausbesitzer schnell wieder entfernt.

Dauerhafter sind die Produkte von Michael Buckbees Start-up-Unternehmen Fabjectory. Mit einem Rapid-Prototyping-Verfahren überträgt er Avatare aus Second Life in die dingliche Welt: Für 150 Dollar bekommt man sein virtuelles Alter Ego als kleine Figur nach Hause geschickt. Nicht mehr als eine Spielerei, könnte man denken, doch es zeigt, dass die Plattform prinzipiell in beide Richtungen offen ist. Bald wird es mehr solcher grenzüberschreitenden Projekte geben, zumindest lässt das Linden Lab die Second-Life-Software open source



Unternehmen wie Adidas (ganz oben) und American Apparel (rechts) haben in Second Life längst Flagship-Stores eröffnet, Mazda ließ sich von der Agentur Enter the Metaverse eine Rennstrecke bauen. Links: Alpar Asztalos kommentierte die heile virtuelle Welt, indem er Gebäuden ungefragt 3-D-Graffiti verpasst.

Companies such as Adidas (top) or American Apparel (r.) have opened flagship stores, Mazda got the agency Enter the Metaverse to build it a race track. Left: Alpar Asztalos comments on the intact virtual world by giving houses 3D graffiti.

Der Amerikaner Michael Buckbee holt die virtuellen Spielfiguren aus Second Life wieder ins reale Leben: Die mit Rapid Prototyping produzierten Avatare kosten etwa 150 Dollar.

The American Michael Buckbee brings the virtual figures from Second Life back to real life: The avatars produced using rapid prototyping cost around 150 dollars.



weiterentwickeln. Es ist fraglich, ob sich Second Life als Standard-Format durchsetzen wird, kein Zweifel besteht jedoch daran, dass dreidimensionale, offene Plattformen das Internet der Zukunft prägen werden – und die Gestalter vor neue Aufgaben stellen. Ganz egal, ob sie die virtuelle Welt als Entwurfswerkzeug nutzen, dort als Designer ihre Dienste anbieten oder sich auf die Suche nach einer neuen Ästhetik begeben.

In the virtual world of Second Life you can design your own avatar and its environment and make contact with all the other residents – in real time, too. Professional designers now also use the 3D platform. They design the offices of big companies there or experiment with what are still very simple tools.

If you have been following the media hype of the past few months you might get the idea that anything is possible in Second Life. After all, the number of registered users has risen from 100,000 to six million within a year – but what starts as ebullient enthusiasm often gives way to disenchantment. This is due in part to exaggerated expectations which cannot possibly bear up against the still technically flawed platform. But it is also due to the fact that Second Life is still treated as a game, and from this perspective does in fact seem boring and ugly. Second Life, however, is first and foremost a creative tool which offers completely new possibilities of visual expression and collaboration. Where else can you work in real time with other designers in a constant, freely-developing, three-dimensional environment without content limitations? Online role-playing has been around for a long time; until now this has been rather uninteresting for designers due to its hermetic and static nature in terms of form and content. The new approach of making tools available rather than narration and game-play is revolutionary and groundbreaking.



At first glance the crude mixture of forms and content in Second Life may combine to deter professional designers. That said, the heterogeneous quality and stylistic eclecticism are the price of the freedom you enjoy when you consistently engage in the concept of user-generated content. What is currently happening on the servers at Linden Lab could be described as grassroots design, as it is to professional 3D modeling what blogs are to print media or Youtube to television. The difficulty for the observer lies in keeping an overview and separating the wheat from the chaff.

Thus the Second Life phenomenon is only accessible to those who actively take part in designing the world. Interestingly enough, most residents of the virtual world use their property to erect a conventional style homely dwelling. In diligent do-it-yourself style, digital allotment

gardens are created with high screening walls – although there are no limitations placed on fantasy. The wish to create a beautified image of the world on this side of the monitor is very widespread – even though a house in Second Life only has a representational or symbolic character. In a world in which residents can fly and where you don't need protection from the weather, stairs, roofs and fences lose their actual function. Nevertheless, many of the buildings which appear senseless at first glance are necessary to describe meeting points and to set thematic frameworks. In addition to the wild, inspired urban growth there are an increasing number of projects by

designers, architects and artists who attempt by means of various strategies to find adequate forms for the virtual world. The architect, Dörte Küttler, for example, with her agency, Enter the Metaverse, is developing concepts for companies who want to open a branch in Second Life. For Mazda her team created a tropical island with its own racing track. In so doing they were not able to fall back on normal design processes. As there is no effective import function for 3D formats from external programs such as 3D Max or

Second Life in Kürze

Second Life: Facts and Figures

Second Life (SL) ist die virtuelle Online-Welt der 1999 gegründeten kalifornischen Firma Linden Lab, die von einem Netz aus über 5000 einzelnen Rechnern simuliert wird. Seit 2003 ist die Plattform der Öffentlichkeit zugänglich.

Inhalt: SL ist kein Spiel im herkömmlichen Sinne, mit Zielen oder Regeln, sondern eine Plattform für Kommunikation, Kreativität und Kommerz; alle Inhalte werden von den Nutzern generiert.

Werkzeuge: 3-D-Modelling-Tools und eine eigene Programmiersprache, die Linden Scripting Language. Außerdem lassen sich Bilder, Filme, Musik und Animationen hochladen.

Bewohner: sogenannte Avatare (Spielfiguren)

Fortbewegung: laufen und fliegen; man kann sich aber auch an einen Ort teleportieren lassen.

Kommunikation: erfolgt größtenteils über Chat, in Kürze soll die Übertragung von Sprache standardmäßig unterstützt werden.

Gesamtfläche: eine simulierte Landfläche von inzwischen mehr als 500.000 Quadratkilometern.

Grundstücke: Die einzelnen Parzellen funktionieren wie dreidimensionale Websites; Linden Lab nimmt keinerlei Einfluss auf die Gestaltung der Inhalte und räumt den Nutzern das geistige Eigentum an allen Kreationen ein.

Nutzer: Die Nutzerzahl stieg innerhalb der letzten zwölf Monate von 100.000 auf sechs Millionen; allerdings ist davon nur ein Bruchteil aktiv, die meisten Avatare sind Kartenteile; je nach Uhrzeit sind zwischen 20.000 und 30.000 Menschen gleichzeitig online. Das Publikum ist international, nach den USA stellen Deutschland und Frankreich die größten Bevölkerungsgruppen.

Kosten: Der Zugang zur Plattform ist kostenlos, wer jedoch Dinge von Dauer bauen möchte, braucht eigenes Land, das man von Linden Lab erwerben kann; je nach Größe des Anwesens können monatlich erhebliche Kosten anfallen.

Währung: SL verfügt über eine eigene Währung, den Linden-Dollar, der zu schwankendem Wechselkurs gegen US-Dollar gehandelt wird (1 US\$ entspricht etwa 270 L\$).

Bruttoinlandsprodukt: Mit dem Handel von virtuellen Gütern und Dienstleistungen wird täglich bereits mehr als eine Million US-Dollar umgesetzt.

Links:

www.sl-inworld.com (deutschsprachiges Portal)
www.secondforum.de (deutsches Forum mit vielen Tipps)
www.sloog.org (Social-Bookmarking für SL)
<http://notizen.typepad.com>, www.secondlifeherald.com (Blogs)
www.sl-award.com (Aufruf zum Wettbewerb „First Annual Architecture and Design Competition in Second Life“)

Second Life (SL) ist die virtuelle online world of California-based Linden Lab, established in 1999, which is simulated from a network of more than 5.000 individual computers. The platform has been accessible to the public since 2003.

Content: SL is not a game in the conventional sense with aims and rules but rather a platform for communication, creativity and commerce; all content is generated by the users.

Tools: 3D modeling tools and its own programming language, the Linden Scripting Language. In addition, images, films, music and animation can also be uploaded.

Residents: avatars

Motion: walking and flying; but one can also be beamed to a certain location.

Communication: takes place mostly via chatting, speech transmission should also soon be supported as a standard.

Total area: a simulated land area of what is now more than 500,000 square meters

Properties: The individual parcels function like three-dimensional websites; Linden Lab has no influence on the content design and concedes intellectual ownership for all creations to users.

Users: The number of users has risen from 100,000 to six million within the last twelve months; however only a fraction of this number are active, most of the avatars are nominal members; depending on the time of day between 20,000 and 30,000 people are online simultaneously. The public is international, following the United States, Germany and France comprise the largest resident groups.

Cost: Access to the platform is free of charge, however if you want to build long-term objects you require your own land which can be purchased from Linden Lab; depending on the size of the property considerable monthly costs may be incurred.

Currency: SL has its own currency, the Linden dollar, which is traded at a fluctuating rate with the US dollar (1 US\$ is worth approx. 270 L\$).

Gross national product: Sales of over one million US dollars are booked every day in trade with virtual goods and services.

Links:

www.sl-inworld.com (portal)
www.secondforum.de (forum with many tips and tricks)
www.sloog.org (social bookmarking for Second Life)
<http://notizen.typepad.com>, www.secondlifeherald.com (blogs)
www.sl-award.com (appeal for "First Annual Architecture and Design Competition in Second Life")



Unser Autor Florian Schmidt hat bereits seit zwei Jahren einen Avatar (rechts), der ihm wirklich ähnlich sieht. Viele Nutzer dagegen schlüpfen in andere Rollen oder wechseln das Geschlecht. Links: Die Spielfigur baut.

Our author Florian Schmidt has had an avatar (right) that really does look like him, for two years now. Many users, on the other hand, slip into totally different roles or change sex. Left: The figure builds.



Maya all design work takes place within the platform. On the one hand that opens up the possibility of designing collaboratively, but you have to adjust to the modular construction style in Second Life: All objects are based on so-called Prims – basic geometric forms which can only be turned, distorted and covered in texture. Also, the number of Prims permitted per land area is strictly limited. A car thus consists of no more than 29 basic elements. The reason for the technical limitations is that all content has to be streamed back and forth in real time between the server and the user's computer while the objects in conventional games are stored on the hard disc and are thus much more detailed. It is not easy to represent an appealing car with such

The new approach of making tools available rather than narration and game-play is revolutionary and groundbreaking.

reduced means but for Christian Küttler, the modeler of Enter the Metaverse, it is precisely this reduction of means which appeals – especially as the competitors are subject to the same limitations. Things do not stop, however, with the reproduction of company buildings and products. To take full advantage of the potential offered by Second Life you have to work closely with programmers who breathe life into objects with the Linden Scripting programming language. Moreover, it is about integrating the community with playful interactive offerings such as Mazda's racing track. Only in this way do places really come to life. Designers in Second Life thus have to keep an eye on social components – service providers with such capabilities are much in demand.

A less practical, more artistic approach is assumed by Swedish architect conglomerate, LOL Architects. On its island "The Office" the group has erected a series of surreal post modern scenarios with new, highly unusual spatial concepts. At times they have relied a bit heavily on effects – a bit like early Photoshop graphics – but such fundamental research is essential when fathoming out new possibilities and in the long term, developing an independent aesthetic.

The 3D graffiti by Alpar Asztalos is also exemplary, meddling as it does with the often tacky architecture in Second Life, and adding bright green extensions to buildings. Asztalos' ironic additions cleverly infiltrate the reigning drive towards realism and the idyll in Second Life. It is about applying graffiti which is adequate for the media, whose external form is not reminiscent of its spray-painted predecessors but which carries on the underlying idea with the new means. Like real graffiti it is quickly removed by the house owner.

The products by Michael Buckbee's start-up company Fabjectory are more lasting. With a rapid prototyping process he transfers avatars from Second Life into the world of objects: For 150 dollars you can have a virtual alter ego sent home in the form of a small figure. You may consider this nothing more than a gimmick but it shows that in principle the platform is open in both directions. Soon there will be more such border-crossing projects and Linden Lab is at least continuing to develop the Second Life open software. It is questionable whether Second Life will prevail as a standard format, but there is no doubt that three-dimensional open platforms will leave their marks on the Internet of the future and present designers with new tasks – whether or not you use the virtual world as a designing tool, offer your services there as a designer or use it to search for a new aesthetic.

www.seconlife.com
www.enterthemetaverse.com
www.unrealstockholm.org
www.fabjectory.com