



1. Intros

1.a

Kurzvorstellung Referent

Verteilung handouts

1.b

Echte und unechte VR-Brillen

Erfragen Vorwissen Teilnehmer*innen

1.c

Demonstration unechte VR-Brille (wird durchgereicht, inkl. Putztüchern)
((Clip Virtuelle Installationen in SL))

2. Literatur und Lesungen

2.a

Beispiel unkommerzielle Freie Bibliothek Pegasus in Second Life

2.b

Beispiel Literaturgruppe Brennende Buchstaben in Second Life

(Lesungen, Autor*innen-Stammtisch, Theater, etc.)

((Kurzer Clip Westernstadt))

Dann im Hintergrund stumm mitlaufend Diashow von Lesungen

3. Weltübergreifende Lesungen

3.a

Beispiel Lesung RL-Hamburg - Second Life

3.b Sonstiges und Fragen

 1a_BukTomBlochWIKI3.jpg

 1b_GlossarSESSION.pdf

 2_SecondLifeINFOS.pdf

 2_SLwieTUTORIAL.pdf

 2a_CredoPEGASUS.pdf

 2a_PEGASUS_Abteilungen.pdf

 2a_PEGASUS_BILANZ_Februar2018_BEISPIEL.pdf

 2b_A_Was läuft noch in Sachen Literatur auf SecondLife_boersenblatt1.pdf

 2b_B_Was läuft noch in Sachen Literatur auf SecondLife_boersenblatt2.jpg

 2b_C_StammtischRomanTheater.pdf

 3a_LesungHamburg_SL.pdf

#Literatur #Kreativität #VirtualReality

BukTom Bloch

BukTom Bloch

BukTom Bloch (*16.12.2007) ist der überwiegend in der virtuellen Welt Second Life (SL) genutzte Avatar des Ludwigshafener Autoren und Diplom-Sozialarbeiters Burkhard Tomm-Bub, M.A. (*25.12.1957).

Darüber hinaus agiert dieser aber auch unter

selbem Namen und mit derselben charakterisch violettten Hautfarbe gelegentlich in anderen virtuellen Welten wie Metropolis (1), Sansar, etc.

Ebenso wird dieser Avatarname bisweilen von Tomm-Bub für Performance-Auftritte (2) und bei Poetry-Slam Veranstaltungen genutzt. Eine gewisse Bedeutung hat diese Entität als einer der Kooperationspartner, Location-Geber und -Gestalter der größten deutschsprachigen Literaturgruppe in Second Life, den seit 2008 aktiven Brennenden Buchstaben (3), mit über 100 Autorinnen und Autoren, welche dort bereits Live-Lesungen durchführten. Ab und zu werden auch Wohltätigkeitsveranstaltungen von ihm angeboten. Alleinstellungsmerkmal von BukTom Bloch ist allerdings die Gründung der Freien Bibliothek Pegasus in SL (4), einer unkommerziellen deutschsprachigen Bibliothek mit bislang über 500 kostenlosen deutschsprachigen und einigen Dutzend englischsprachigen Buchtiteln aus verschiedenen Genres. Seit Mitte 2008 verteilen sich so bereits mehr als 10 000 Einzel Exemplare via kostenfreiem Kauf in der virtuellen Welt. Das Projekt ist als erstes und mit Abstand größtes seiner Art anzusehen.

Durch Vorankündigungen und Nachberichte, sowie externe Blogartikel sind die genannten Aktivitäten auch auf Plattformen wie Facebook, Google+, Twitter, YouTube, in Fachforen und darüber hinaus bekannt. Auch die im realen Leben etablierte Literaturszene nimmt diese zunehmend zur Kenntnis. (5)

Burkhard Tomm-Bub veröffentlichte auch im realen Leben über Second Life (6), sowie über Suchtthemen (7) und als Ex-Fallmanager in einem Jobcenter über die Hartz IV - Problematik. (8)

• • • • •

(1) http://buktomblog.blogspot.de/2013/02/metropolis-grid-besuch_3.html

(2) <https://www.youtube.com/watch?v=uRnMAecXCMM>

(3) <http://wasmitbuechern.de/2012/12/13/thorsten-kuper-uber-secondlife-als-plattform-fur-autoren-lesungen-und-kultur-events/>

(3) <https://alles-fliesst.com/category/second-life/>

(4) <http://buktomblog.blogspot.de/2015/05/freie-bibliothek-pegasus-in-sl-ein.html>

(4) https://www.youtube.com/watch?time_continue=2347&v=jTiO6Yk5hM

(4) <http://wasmitbuechern.de/2010/01/03/315288308/>

(4) https://www.youtube.com/watch?v=Vvt_uFSr4w

(5) <http://buktomblog.blogspot.de/2012/08/ernst-bloch-in-second-life-ernst-bloch.html>

(5) <http://meier-meint.de/2013/03/20/gedichtautomaten-und-steampunk-lesungen-von-vielen-unbeachtet-hat-sich-auf-second-life-eine-spannende-kulturszene-entwickelt/>

(5) http://www.boersenverein.de/de/portal/Session_D1/606353

(6) <https://www.epubli.de/shop/buch/SL-ist-mehr-Viel-mehr-Burkhard-Tomm-Bub-MA-9783741896552/61606#beschreibung>

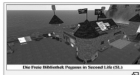
(7) http://www.grin.com/search?searchstring=tomm-bub&product=ebook&source_type=document&field=title%2Csubtitle%2Cdata

(8) <https://www.epubli.de/shop/buch/Handbuch-Widerstand-gegen-Hartz-4-Burkhard-Tomm-Bub-MA-9783737579414/48618>

Kategorien: Virtualität | Fiktive Person



Avatar BukTom Bloch



Die Freie Bibliothek Pegasus in Second Life (SL)



Logo Freie Bibliothek Pegasus in SL

"Interaktive Literatur und Lesungen in der virtual reality (VR)"

GLOSSAR

Interaktivität

Interaktivität (lat.: inter „zwischen“ und agere „treiben“ und „betreiben“) weist allgemein auf eine Wechselbeziehung zwischen zwei oder mehreren beliebigen Größen hin, bei der implizit Informationen ausgetauscht werden. Der soziologische Interaktivitätsbegriff geht von Personen aus, die sich gegenseitig wahrnehmen können und in ihrem Verhalten aneinander ausrichten, während in der Informationstechnik die Beziehung zwischen Mensch und Computer gemeint ist.

virtual reality (VR)

Als virtuelle Realität, kurz VR, wird die Darstellung und gleichzeitige Wahrnehmung der Wirklichkeit und ihrer physikalischen Eigenschaften in einer in Echtzeit computergenerierten, interaktiven virtuellen Umgebung bezeichnet.

Geprägt wurde der Begriff Virtual reality von dem Autor Damien Broderick in seinem 1982 erschienenen SF-Roman *The Judas Mandala*.

Eine Vermischung der virtuellen Realität und der physischen Realität wird gemischte Realität (engl. *Mixed Reality*, auch *Augmented Reality*) genannt. Die *Immersion* in die VR kann zu temporären Erkrankungen führen, die der Seekrankheit ähneln und VR-Krankheit oder Simulator-Krankheit heißen.

Virtual-Reality-Brillen

Um ein Gefühl der Immersion zu erzeugen, werden zur Darstellung virtueller Welten spezielle Ausgabegeräte benötigt. Bekannt sind vor allem das Head-Mounted Display, siehe z. B. die Oculus Rift oder das VIVE VR System, Großbildleinwände, etc. Um einen räumlichen Eindruck zu vermitteln, werden zwei Bilder aus unterschiedlichen Perspektiven erzeugt und dargestellt (Stereoprojektion).

Immersion

Immersion (fachsprachlich „Eintauchen“) beschreibt den durch eine Umgebung der Virtuellen Realität (VR) hervorgerufenen Effekt, der das Bewusstsein des Nutzers, illusorischen Stimuli ausgesetzt zu sein, so weit in den Hintergrund treten lässt, dass die virtuelle Umgebung als real empfunden wird. Im Unterschied zur passiven, filmischen Immersion erlaubt die virtuelle Realität eine Interaktion mit der virtuellen Umgebung, und dadurch kann eine wesentlich höhere Intensität der Immersion erreicht werden. Man spricht von einer immersiven virtuellen Umgebung („immersive virtual environment“), wenn es dem Benutzer ermöglicht wird, direkt mit dieser zu interagieren.

augmented reality (AR)

Unter erweiterter Realität (auch englisch *augmented reality* [ɔːg'mentɪd .i'æltɪ], kurz AR [eɪ'ɑː]) versteht man die computergestützte Erweiterung der Realitätswahrnehmung. Diese Information kann alle menschlichen Sinnesmodalitäten ansprechen. Häufig wird jedoch unter erweiterter Realität nur die visuelle Darstellung von Informationen verstanden, also die Ergänzung von Bildern oder Videos mit computergenerierten Zusatzinformationen oder virtuellen Objekten mittels Einblendung/Überlagerung. Bei Fußball-Übertragungen ist erweiterte Realität beispielsweise das Einblenden von Entfernungen bei Freistößen mithilfe eines Kreises oder einer Linie.

Die Literatur verwendet meist die Definition der erweiterten Realität von Azuma:

Die virtuelle Realität und die Realität sind miteinander kombiniert (teilweise überlagert).

Interaktivität in Echtzeit.

Reale und virtuelle Objekte stehen 3-dimensional zueinander in Bezug.

Andere Arbeiten definieren AR als eine Ausweitung der Sinneswahrnehmung des Menschen durch Sensoren von Umgebungseigenschaften, die der Mensch selbst nicht wahrnehmen kann: Radar, Infrarot, Distanzbilder usw.

Second Life

Second Life (deutsch: zweites Leben, „SL“) ist eine seit 2003 verfügbare Online-3D-Infrastruktur für von Benutzern gestaltete virtuelle Welten. 2013 besaß das System rund 36 Millionen registrierte Benutzerkonten, rund um die Uhr waren meist 30.000 bis 65.000 Nutzer gleichzeitig in das System eingeloggt.

Second Life wurde ab 1999 von Linden Lab in San Francisco entwickelt. Das erklärte Ziel von Linden Lab ist es, eine Welt wie das „Metaversum“ zu schaffen, das im Roman Snow Crash beschrieben wird: Eine von Benutzern bestimmte Parallelwelt von allgemeinem Nutzen. Seit dem 24. Juni 2003 ist Second Life online.

Die Second-Life-„Welt“ existiert in einer großen von Linden Lab betriebenen Serverfarm, die allgemein als das Grid (Gitter) bezeichnet wird. Die Welt wird von der Client-Software als kontinuierliche 3D-Animation dargestellt, die ein Raumgefühl verleihen soll und in die zusätzliche Audio- und Videostreams eingebunden werden können.

Die Client-Software stellt ihren Nutzern, die als Bewohner bezeichnet werden, Werkzeuge zur Verfügung, um ihren Avatar zu gestalten, Objekte zu erschaffen, durch die Second-Life-Welt zu navigieren, die Welt durch eine erweiterte Kamerasteuerung zu betrachten und mit anderen zu kommunizieren. Die Navigation wird durch eine interne Suchmaschine und die Möglichkeit erleichtert, Landmarken zu setzen, über die man sich durch die Welt teleportieren kann. Zudem bietet Linden Lab eine webbasierte Karte von Second Life an, um Landmarks auch außerhalb von Second Life darstellen zu können.

Personen und Unternehmen können auf diese Weise miteinander in Kontakt treten und sich gegenseitig virtuelle Waren oder Dienstleistungen anbieten. Die Kommunikation erfolgt per öffentlichem oder privatem Chat, wobei es zahlreiche Darstellungsoptionen für den Chatverlauf gibt.

Second Life fungiert auch als Plattform für Interaktionen in sozialen Gruppierungen. Gleichgesinnte können Gruppen bilden und über den integrierten Instant Messenger gleichzeitig mit allen Mitgliedern der Gruppe kommunizieren. Das Programm wurde bereits für Schulungen und virtuelle universitäre Vorlesungen genutzt, auch Livekonzerte lassen sich virtuell durchführen. Die grafische Anlehnung an Computerspiele erlaubt den Teilnehmern zudem, Second Life als Online-Spiel zu nutzen. Teilnehmer können die 3D-Welt um neue Gegenstände wie Kleidung, Accessoires und Wohnungen erweitern.

Durch die Einbindung einer virtuellen Währung (L\$, Linden-Dollars), die in eine reale Währung (US-\$) transferiert werden kann, ist Second Life auch in den realen Wirtschaftskreislauf eingebunden. Alle selbst erschaffenen und die meisten anderen Objekte innerhalb von Second Life können nach freiem Ermessen gehandelt werden.

Aufgrund der weltweiten Zeitverschiebung sind unabhängig von der lokalen Tageszeit meist 35.000 bis 60.000 Personen in Second Life gleichzeitig online.

Gegenwärtig gilt Second Life als mitgliederstärkste Plattform dieser Art in der westlichen Welt.

Seit dem 8. Januar 2007 ist der Quellcode des SL-Clients unter GPL frei verfügbar. Darauf basierend sind eine Vielzahl alternativer SL-Clients entstanden.

Es gibt kostenfreie und kostenpflichtige Second-Life-Nutzerkonten ("accounts"). Der Unterschied besteht vor allem darin, dass ein Spieler mit einem kostenfreien Konto kein virtuelles Land (auf Mainland Hauptkontinent) kaufen kann, das zur dauerhaften Erstellung von umfangreichen Objekten wie Häusern und Landschaften benötigt wird und das gegenwärtig die bedeutendste Handelsware des Systems ist. Inhaber eines kostenlosen Kontos können nur Land auf privaten Inseln („Estates“) kaufen oder Mainland mieten.

Die Plattform wird über eine Client-Software bedient, welche die Daten der Welt über das Internet bezieht. Dieser Client kann kostenlos heruntergeladen und installiert werden.

Eine ganze Region, oder auch als Kurzform von Simulator SIM genannt, kann erworben werden. Dem Besitzer wird zugesichert, dass ein dedizierter Rechner für eine Region von Linden Lab bereitgestellt

wird. Eine Region umfasst 65.536 Quadratmeter (256 mal 256 Meter). Es gibt auch Simulatoren, die gleichzeitig mit anderen auf demselben Server laufen. Die von ihnen verwalteten Regionen haben eine wesentlich geringere Anzahl an Prims, den Grundbausteinen in Second Life, zur Verfügung und werden als Low Prim SIMs bezeichnet und sind somit auch kostengünstiger.

Kultur

Als weltumspannende virtuelle 3D-Welt, die Nutzer aller Kontinente, unterschiedlicher Kulturen und Staaten der realen Welt in sich vereint, wird Second Life von zahlreichen Künstlern, Kulturschaffenden und Interpreten genutzt.

Das Spektrum reicht von kleinen Konzerten einzelner Singer/Songwriter über Kunstausstellungen, literarische Kolloquien, Lesungen und lyrische Workshops bis hin zu Oper-, Ballett- und Theaterabenden sowie Konzertveranstaltungen mit professionellen Schauspielern, Musikern und Gesangskünstlern der realen Welt. Museen und Galerien zeigen in der Welt von Second Life Kunstwerke aus verschiedenen Kulturkreisen und Epochen, aber auch explizit für Second Life geschaffene Werke. Einige Kunstschaffende nutzen dabei auch spezielle, nur in virtuellen 3D-Welten mögliche Techniken.

Ein anderes Beispiel war z.B. der virtuelle Nachbau der Gemäldegalerie Alte Meister der Staatlichen Kunstsammlungen Dresden. Es war, nach eigenen Angaben, damit das erste virtuelle Museum seiner Art, das rund um die Uhr besucht werden konnte.

Bildung

Im Bereich des E-Learnings findet Second Life z.B. als Plattformen anwendung, um Sprache zu vermitteln, da kulturelle Kontexte aufgespannt werden können, in denen Sprache vermittelt werden kann. So kann ein Spanischkurs im Kontext spanischer Architektur, Kleidung und Musik stattfinden, indem die Avatare Flamenco-Animationen abspielen und gleichzeitig das Geräusch von Kastagnetten abgespielt wird. Sprachcoaches können in dem so aufgespannten kulturellen Kontext die jeweilige Sprache anschaulich vermitteln. Neben spezifischen online Sprachschulen wie der Babel Language School bieten mittlerweile auch reale Sprachschulen wie DESK Sprachkurse oder Avatar Languages Sprachunterricht in oder mittels Second Life an. Auch die Volkshochschule Goslar betreibt seit 2007 eine virtuelle Außenstelle im Second Life und bietet zum Beispiel Einführungskurse für Lehrende, den 3D-Online Pass oder kostenlose Kochkurse online an.

Benutzergenerierte Objekte

Second Life bietet die Möglichkeit, Texturen, Audio-Dateien, in externen Programmen erstellte 3D-Objekte und Animationen hochzuladen und in der Simulation zu nutzen. Darüber hinaus besteht die Option, einfache geometrische Objekte, wie Würfel, Pyramiden oder Kegel zu erstellen, einzufärben und zu verformen. Die „Linden Scripting Language“ (kurz LSL) erlaubt es Objekten in Kontakt mit Benutzern, anderen Objekten und externen Anwendungen zu treten und deren Anweisungen zu verarbeiten.

Durch die Kombination dieser Elemente können zahlreiche unterschiedliche Objekte wie, z. B. Kleidungsstücke, Körperteile, Häuser und Möbel, erstellt werden. Solche Objekte können sowohl in der simulierten Welt, als auch im "Second Life Marketplace" gekauft werden. Der Käufer ersteht dabei in der Regel entweder eine Kopie des Objekts, welche er an andere Benutzer weitergeben kann, oder eine beliebige Anzahl an Kopien, die nicht weitergegeben werden können.

OpenSimulator als Alternative

OpenSimulator ist eine serverseitige Open-Source-Software, mit der ein eigenes Grid betrieben werden kann, z. B. auf dem heimischen Computer. Das Grid selbst besteht aus einer oder mehrerer Regionen, welche sich entweder separat betreiben oder an ein bestehendes Grid anschließen lassen. Da OpenSimulator und Second Life weitestgehend kompatibel sind, können Objekte und Skripte auf beiden Systemen genutzt werden. Schöpfer neuer Inhalte nutzen OpenSimulator unter anderem, um lokal neue Produkte herzustellen und diese nach Fertigstellung in Second Life zu importieren. Mittlerweile gibt es mehrere Grids auf Basis von OpenSimulator, das bekannteste ist OSGrid. Ein Avatar kann mittlerweile inklusive Inventar von einem OpenSimulator-Grid ins nächste teleportieren (Hyper-Grid-Teleport).

(Angelehnt an wikipedia)

Second Life (SL) - Das brandneue Tutorial für Zuhörer und Vortragende

Wie komme ich denn nun eigentlich in den Cyberspace?

Nachfolgend ein paar hilfreiche Kurztipps!

Übrigens: Falls Du wirklich NUR zuhören (und ab und zu ein Live-Foto sehen) möchtest, spring direkt zu Schritt 4!

Schritt 1 Du musst dir zunächst auf der Website von SecondLife einen Avatar registrieren. Nein, das kostet nichts. Es gibt zwar einen so genannten Premiumaccount, aber den benötigt man nicht wirklich.

Unter www.secondlife.com gelangst du zur Website von SecondLife: www.secondlife.com

Um dir dort einen Avatar zu registrieren, klicke auf „Join Now“.

Man will dann einige Informationen von dir und du musst dir einen Namen für dein virtuelles Alter Ego ausdenken. Außerdem musst du dich für ein Geschlecht entscheiden und einen Avatar auswählen.

Natürlich musst du auch ein Passwort angeben – logischerweise.

Glücklicherweise wird mittlerweile ein breites Spektrum an Einsteigeravataren angeboten. Falls du nicht wie ein bekanntes blondes Spielzeugpüppchen oder ihr Lover aussehen möchtest, kannst du alternativ beispielsweise auch als Roboter oder Werwolf auftreten. Egal wofür du dich entscheidest, du kannst nachher trotzdem jederzeit jede beliebige andere Gestalt annehmen!

Nachdem die Anmeldung abgeschlossen ist, wird dir angeboten, den SL Viewer downzuladen. Das ist das Programm, mit dem du SL auf deinem Rechner darstellen kannst. Spar dir den Download, und mache es lieber, wie in Schritt 2 beschrieben.

Schritt 2: Du benötigst ein Programm, mit dem du dich in SecondLife bewegen kannst. Es gibt mittlerweile eine ganze Reihe von alternativen Viewern, die du statt des hauseigenen Produktes von LindenLabs benutzen kannst. Wir empfehlen den Firestorm Viewer. Du kannst ihn auf folgender Website downloaden:

<https://www.firestormviewer.org/>

Rechts oben werden dir verschiedene Versionen des Firestorms zum Download angeboten. Lade das Programm und installiere es. Es benötigt rund 100 MB Platz auf der Festplatte und kann ganz unspektakulär auch wieder entfernt werden.

Schritt 3: Wenn du das Programm installiert hast, starte es und gib jetzt deinen Usernamen ein.

Achtung: Du hast nur einen Namen, aber Firestorm fragt zusätzlich nach deinem Nachnamen. Der lautet schlicht „Resident“. (Früher konnte man in SL auch einen Nachnamen wählen, heute nicht mehr.) Lautet dein Username also KarlHeinz gib bei Phoenix als Vornamen KarlHeinz und als Nachnamen Resident an. Ein Ladebalken zeigt dir an, dass Firestorm Kontakt mit SecondLife aufnimmt.

Du wirst dich nun an einem belebten Platz wiederfinden und dich fragen, wie du eigentlich auf den saublöden Einfall gekommen bist, dich zu einem Besuch in SL überreden zu lassen. Falls du schon jetzt bemerkst, dass du dich kaum bewegen kannst: KEIN GRUND ZUR PANIK!

Unter "Bearbeiten" "Einstellungen" "Grafik" kannst du die Grafikperformance auf "minimal" stellen. Das schont Ressourcen und erlaubt den Zugang auch mit weniger leistungsstarker Grafikkarte.

Benutze nun die Suchfunktion von Firestorm, um nach Kueperpunk Korhonen zu suchen oder nach unserem Kafe Krümelkram. Du kannst mich stattdessen auch vorher per Mail an thorstenpunkt kueperatgmxpunkt de kontaktieren und ich weise dich dann inworld ein. Das wären erstmal die Grundlagen. Ihr schafft das. Wir glauben an euch.

Schritt 4: Bisher habe ich an dieser Stelle erklärt, wie man Second Life Voice nutzen kann, um in SL Gespräche über ein Mikrofon zu führen, vorzulesen, oder eben nur zuzuhören. Leider hatten wir damit in den letzten Monaten so oft Probleme (mein Avatar wird nach wie vor nicht mit dem Voiceserver verbunden!), dass wir momentan Lesungen grundsätzlich mit Discord machen. Hier eine Anleitung, wie das funktioniert: Du findest Discord unter:

<https://discordapp.com/>

Klicke rechts oben auf „Anmelden“. Ein Fenster öffnet sich und du wirst aufgefordert, deine Zugangsdaten einzugeben. Die hast du natürlich noch nicht. Deswegen klicke am unteren Rand des Log In Fensters auf „Registrieren“. Du wirst gebeten eine gültige Emailadresse einzugeben, einen Benutzernamen, den du dir aussuchst (und der hoffentlich noch frei ist), sowie ein Passwort, dass nur du kennen solltest. (Wem sag ich das?) Du hast jetzt zwei Möglichkeiten:

Du kannst Discord einfach im Browser nutzen. Diese Lösung sollte völlig ausreichen, wenn du nur zuhören, aber nicht selbst sprechen willst. (Bei einer Lesung sowieso nicht notwendig). Du kannst aber per Textchat mit allen Anwesenden, dem Stargast und dem Moderator in Kontakt treten.

Oder du installierst die Discord App (55 MB, das ist ein kleines Programm) auf deinem Rechner und loggst dich auf diesem Weg ein. Insbesondere wenn du selbst ein Mikro benutzen willst und dort eventuell noch Einstellungen ändern musst, ist das die bessere Lösung. Man kann im Browser zum Beispiel kein anderes Mikro wählen.

Mein Benutzername in Discord ist Kueperpunk#7946.

Den Server der Brennenden Buchstaben findest du unter diesem Link:

<https://discord.gg/P3x79Xw>

Wenn Du Hilfe brauchst, kontaktiere mich in Facebook (Thorsten Küper, der gut aussehende mit dem Vollbart) oder Kueperpunk Korhonen in SL.

Es macht übrigens keinen Sinn, das alles erst 30 Minuten vor einer Veranstaltung auszuprobieren. Am besten eine Woche vorher, so dass man schon mal die Gelegenheit hat, in SL etwas zu experimentieren und in Discord das Gespräch mit anderen Nutzern im Sprachkanal zu suchen.

(Thosten Küper, Brennende Buchstaben)

*FREIE BIBLIOTHEK PEGASUS
CREDO*

*PEGASUS -
Freie Bücher für alle Welten!*

*Ich bin nicht der Meinung,
dass der Cyberspace mich unbedingt braucht.
Ich bin nicht einmal der Meinung,
dass er Pegasus zwingend benötigt.*

*Aber einer Tatsache bin ich gewiss.
Das Leben braucht Bücher.
Braucht Literatur.*

*Das sind nur Worte.
Aber eben Worte brauchen wir!
Bücher und Literatur können verschieden aussehen.*

*Vor tausenden von Jahren entstand die Sprache.
Zuerst waren es "mündliche Bücher"-
am Lagerfeuer, in den Höhlen, ...
erzählte man sie anderen Menschen,
die Geschichten, gab etwas weiter an sie.*

*Vielleicht warf einmal, während so einer Geschichte,
ein Urmensch einen Knochen in die Luft,
um sein "mündliches Buch" zu illustrieren.
Und ein paar tausend Jahre später-
flogen ähnlich aussehende Raumschiffe durchs Weltall.
Auch durch das virtuelle All,
auch durch den Kosmos des Cyberspace ...!*

*Das web 2.0, das web 3D braucht sie.
Die Märchen, Lieder und Gedichte,
die Erfahrungen, Gefühle, Ängste und Hoffnungen-
die Menschen aufschreiben und uns anbieten.
Sei es mit dem Faustkeil eingeritzt,
oder in Form elektronischer Abbilder.*

*Bücher sind Freunde,
Bücher sind Lehrer!*

*Es sind doch nur Worte, ja ...
Aus Worten können Gedanken werden.
Aus Gedanken Gefühle.
Und Gefühle
- Gefühle BEWEGEN etwas !*

Dessen bin ich gewiss!

*Ich würde mich sehr freuen,
wenn Pegasus Nachahmer findet.
Menschen die es besser und klüger anfangen
als ich es kann.*

*Aber ich würde mich auch sehr freuen,
wenn "zumindest" viele, viele Bücher
mitgenommen würden. Und ich bitte:
lasst sie, wie sie sind! "full perm" und "free"!
Tragt sie weiter,
die "verbal-virtuelle Fackel"!
Manche Dinge werden mehr,
-wenn man sie teilt ...!*

*PEGASUS - Freie Bücher für alle Welten - ...
wird seinen Weg weiter gehen !*

*Viel mehr-
habe ich eigentlich nicht zu sagen.
Doch eines noch:
Seid im Cyberspace auch eingedenk der wohltätigen Gruppen.
Die Menschen helfen, denen es schlechter geht als uns.
Die ihnen die Hand reichen und Hilfe zur Selbsthilfe vermitteln.
Sucht sie, unterstützt sie - und gründet sie, wenn nötig, selbst!*

Ich danke Euch.

*MfG
BukTom Bloch
aka
Burkhard Tomm-Bub, M. A.*

.....

Die Abteilung der Freien Bibliothek Pegasus in Second Life (SL)

Hauptgelände / Hauptgebäude

Das Hauptgelände und Hauptgebäude (EG und 1.OG) der Pegasus - Bibliothek.

Inhaltlich sind hier Klassiker, Lyrik, Heiteres, SL - Literatur, Soziologie, Geisteswissenschaften, viele Sagen und einiges mehr zu finden.

Karl May

Die Bibliotheksabteilung "Karl May". Unterwegs dorthin finden sich u.a mit Informationsmaterialien versehenen Straßenschilder (Bona Peiser Passage, "Calamity Jane Steig", etc.). Ausgehändigt werden die entsprechenden Notecards (NC) und Fotos auf Klick.

Die Bücher befinden sich hier in einem Blockhaus, vor dem auch ein Indianerzelt zum Verweilen einlädt, ein Lagerfeuer brennt und eine Friedenspfeife bereit liegt. Dazu gibt es Suppe. Buchstabensuppe natürlich. 42 Bücher von Karl May und ein informatives Sachbuch über Indianer werden hier für alle bereit gestellt.

Steampunk - Zeppelin

Inhaltlich beherbergt das eindrucksvolle Luftgefährt die Themenkreise "Religionen, Philosophie, Esoterik". (Wobei BukTom Bloch Wert auf die Feststellung legt, dass er keiner Sekte, Kirche und auch nichts ähnlichem angehört.)

Kugelraumer THIRD HOPE

Die Abteilung "SF und Verwandtes, inklusive Vorläuferwerke". Untergebracht sind diese in einem Kugelraumer (im Design stark angelehnt an die PERRY RHODAN SF - Heftrömanserie). Dieser trägt den Namen THIRD HOPE. Das Raumschiff befindet sich um einiges über dem Erdboden auf einem transparenten Energiefeld. So können die Umgebung und dann alle Decks des Raumschiffs erkundet werden.

Sonstiges

Alle Bücher bei PEGASUS sind kostenlos zu haben, sie sind "free" (mit einer einzigen Ausnahme) und in aller Regel auch "full perm".

Wer sie nicht vor Ort abholen möchte, kann dies auch im SL - marketplace tun. Zumindest integriert in Buchautomaten sind dort fast alle ebenso erhältlich.

Etliche Bücher sind noch als reine Notecardbücher konzipiert, jedoch finden sich auch viele die zusätzlich als Umblätternbücher inworld fungieren können.

Freie Bibliothek Pegasus

Februar 2018

- SL-Marketplace -

.....

Anforderungen: 29 / Angeforderte Posten: 60 / Anfordernde Entitäten: 25

.....

Mehrfach angeforderte Posten (von unterschiedlichen Entitäten):

((6)) Der Koran von Allah

((3)) Atheisten Witze (Buch)

((3)) Atonhymnus (Echnaton)

((3)) fandom observer 273 (5 Prim) Umblaettern und Text als NC

((3)) fandom observer 300 SF-Magazin (letzte Ausgabe) (5 Prim) Umblaettern & Text als NC

((3)) SF-Magazine (Cover) und mehr - Infobuch 5Prim

((3)) William Shakespeare, HAMLET 1P

((2)) Bhagavad gita (hinduistisch)

((2)) Buch Sefer Jetzira / Sefer Jesirah (Kabbala) 5Prim

((2)) PFLUECKBUCH - Umblaetter - Version (H. Seethaler) 5 P

...

Weitere Einzelbücher:

#incommunicado (@michelreimon)

Aaron Swartz - fuer ein freies Netz! UNC 5 Prim Infobuch

Augspurger / Augsburgs Ritter 1550 - 5Prim V2

Cyber-Mobbing im Web (J.Appel) 5 Prim

Das KYBALION 5 Prim Umblatterbuch und Infos

Defoe, D. - Robinson Crusoe

Dennis Frey Buch alle Versionen Magische Meriten1

Der CODEX MANESSE (1340) und mehr

Der kleine Lord (von Frances Hodgson Burnett)

Edvard Munch - Leben und Werk 5P

Gehirn und Sprache (wikibuch)

Halloween - Hintergruende und Informationen - (wikibuch)

Ich bin ja kein Nazi, aber (Tobias Schindegger)5P

Logik des kollektiven Handelns (Mancur Olsons)

Merseburger Zaubersprueche

MUSASHI: DAS BUCH DER 5 RINGE

PLANETARIEN und Co.

Religionen Uebersicht Gebote + Deklaration Religions- Parlament

Rika Waechter "Geschichtensammlung aus mehreren Jahren"

Schlafende Hunde (SF - story von Miriam Pharo)

Simplicissimus 1-3 (5Prim)

Streitfall Computerspiele (Zimmermann,O.;Geissler,T. (Hrsg.))

Tabula Smaragdina (die Smaragdtafel) , Hermes Trismegistos

UHR-Welten (Begriffe, Personen, Arten) 5 Prim Umblätterbuch & NC, reich illustriert

Verbrannte Buecher 1933 - die Autoren

Zwei politische Satiren des alten Rom plus Infos Umblätterbuch plus Notecards

...

Buch-Pakete:

((P)) 100 echte Buecher 100 real books german language (NC-basiert)

((P)) 7 X Nataly von Eschstruht (Romane NC-basiert)

((P)) Beschreibung: Buecher der Vor- Woche n (Buchpaket) ((3 Bücher))

((P)) Religionen,Mystik,Philosophie-Buecher&Objekte verschiedener Art

...

"Was läuft noch in Sachen Literatur auf SecondLife?"

Manche meinen ja, die vor vielen Jahren einmal medial gehypte Plattform SecondLife sei längst tot. Die Blogger und Organisatoren von Virtual Reality Events Kirsten Riehl und Thorsten Küper wissen es besser - und erklären in der Sonntagsfrage was im SecondLife in Sachen Literatur läuft.



SecondLife-Bewohner Kirsten Riehl und Thorsten Küper © privat

Um die Frage direkt zu beantworten: es tut sich in Sachen Literatur erstaunlich viel auf **SecondLife**, nur beschränkt sich das Wissen um diese Veranstaltungen auf eine überschaubare **Insider-Szene**. Wir organisieren seit 2010 gemeinsam die **Literaturgruppe Brennende Buchstaben** – bereits 2008 von Kirsten Riehl gegründet – und lesen eigene Texte und Comedyprogramme. Vorrangig laden wir jedoch Schriftsteller/innen in den virtuellen Raum ein, die meistens keine Erfahrung mit Second Life oder ähnlichen Cyberwelten haben. Seit 2010 konnten wir insgesamt fast 120 Schriftsteller/innen für solche Online-Lesungen gewinnen, darunter auch bekannte Namen wie **Arno Strobel**, **Karl Olsberg**, **Uwe Laub**, **Oliver Buslau**, **Thomas Thiemeyer**, **Jennifer B. Wind** oder **Michael Meisheit**, der nicht nur Drehbuchautor der „Lindenstraße“, sondern auch erfolgreicher Selfpublisher ist.

In den letzten zwei Jahren haben wir uns vor allem auf kleine Verlage und Selfpublisher spezialisiert, mit denen wir monatlich etwa zwei bis drei Lesungen veranstalten. A

Außerdem organisieren wir zwei "Großveranstaltungen": das **BB E-Book Event** 2016, bei dem über vier Wochen hinweg jeweils an den Wochenenden insgesamt etwa 20 Lesungen stattfinden und das **Festival der Liebe**, das traditionell im Oktober stattfindet, das an einem Wochenende stattfindet und rund 30 Lesungen, Ausstellungen und **Live-Comedy** bietet.

Wir experimentieren mit virtuellen Theaterstücken und konnten in letzter Zeit Comedians und Poetry Slammer wie David Grashoff, Michael Heide oder André Wiesler für Auftritte in Second Life gewinnen. Grundsätzlich sind wir für alle Genres offen, wobei ein leichtes Übergewicht in Richtung Fantastik, Science Fiction und Steampunk

besteht, weil Thorsten Küper sich in dieser Szene besonders gut auskennt.

Virtuelle Lesungen haben einige bedeutende Vorteile. Große Distanzen stellen kein Hindernis dar, um die Lesung eines Autors zu besuchen. Man kann per Voice, also direkt übers Headset nach der Lesung auch direkt mit ihr oder ihm ins Gespräch kommen. Da wir Autoren auch gern mit unseren Stimmen unterstützen, entstehen regelrechte Live-Hörspiele, die oft wesentlich spannender sind als die gewöhnliche Ein-Mann-Autorenlesung. Durch beliebig herstellbare Bühnenbilder können wir die Kulissen passend zu jener Szene gestalten.

SecondLife bietet unendlich viel Gestaltungsspielraum

In vielen Berichten über Second Life werden **ausgestorbene Geisterstädte** erwähnt. Das ist das Problem vieler **virtueller Welten**. Es werden riesige Metropolen errichtet, aber es mangelt an Ideen, sie mit Leben zu füllen. Genau das gelingt uns aber an solchen Lesungsabenden. Gerade für Lesungen aus den Genres Science Fiction oder Steampunk bietet der freie Gestaltungsspielraum beeindruckende kreative Möglichkeiten. Lassen wir den Autor seinen Dieselpunkroman doch einfach in einem Luftschiff lesen, das gerade von einem riesigen dampfbetriebenen Roboter auf den Boden gezogen wird!

Wir werden oft gefragt, wie viele Zuhörer zu einer Lesung kommen. Im Schnitt sind bei unseren Veranstaltungen 25-30 Personen anwesend. Wer schon als Autor auf Conventions gelesen hat, weiß, dass das für viele eine fast utopische Zuschauerzahl ist. Vor einigen Monaten klagte ein bekannter Schriftsteller, dass er sich bei seiner Lesung in einer großen Buchhandlung in Süddeutschland gerade mal sechs Zuhörern gegenüber sah. Mit der regulären fünffach höheren Zuhöreranzahl stehen wir also ganz gut da. Den Rekord hält bei uns die Steampunk-Autorin **Anja Bagus** mit 50 Zuhörern bei einer Halloween-Lesung. Beim diesjährigen Festival der Liebe vom 7. bis zum 9. Oktober lag die durchschnittliche Besucherzahl bei 30, der Spitzenwert bei 40 Gästen.

"Literatur hat den Cyberspace erfunden. Jetzt wird es Zeit, dass sie ihn benutzt"

Wir verlangen keinen Eintritt für Lesungen, noch müssen Autoren etwas für ihren Auftritt bezahlen. Es gibt auch keine anderen versteckten Einnahmen über Werbung oder sonstiges. Für uns sind Lesungen in Second Life ein rein nichtkommerzielles Projekt. Der Zeitaufwand für einen Gastautor liegt bei rund zwei Stunden. Eine Stunde brauchen wir, um ihm dabei zu helfen, den Client zu installieren und den Voice-Chat richtig einzurichten. (Nein, auch dabei fallen keine Kosten an.). Die zweite Stunde ist dann die eigentliche Lesung mit einem Interview von etwa 20 Minuten Länge. Danach hat das Publikum die Möglichkeit, dem Autor Fragen zu stellen. Die Zuhörer sind übrigens sehr diszipliniert. Wir haben noch nie erlebt, dass eine Lesung durch Zwischenrufe gestört worden wäre. Textchat während der Lesung ist allerdings erlaubt. Auf dieser Ebene hat das Publikum auch die Möglichkeit, zu reagieren. Die meisten unserer Gäste sind später überrascht, wie authentisch sich die Lesung angefühlt hat. Echtes Lampenfieber inklusive.

Über die Lesungen erfährt man über unsere Literaturgruppe Brennende Buchstaben in Second Life selbst, über unsere Facebook Gruppe oder unsere Blogs <http://brennendebuchstaben.blogspot.de/> und www.kueperpunk.de.

Wir hoffen, dass in nächster Zukunft neue Online-Welten wie Sansar – auch oft als SecondLife 2.0 bezeichnet – oder High Fidelity zu Plattformen für Experimente mit Literatur werden. Die Möglichkeiten sind längst nicht ausgeschöpft. Literatur hat den Cyberspace erfunden. Jetzt wird es Zeit, dass sie ihn benutzt.



MARKT

MEDIEN

BESTSELLER

PRAXIS

BRANCHENSERVICE

BÖRSE

Novitäten

Literaturszene

Buchtipps

Verlagsvorschauen

3 KOMMENTAR/E

Diskutieren Sie mit ...

**Burkhard Tomm-Bub, M.A.** | 16.10.2016 16:49h

Guten Tag.

Ein sehr interessanter Artikel, der angesichts des geringen zur Verfügung stehenden Umfangs die wichtigsten Aspekte gut anreißt.

Die Schilderungen nach ich völlig bestätigen. Meine unkommerzielle, deutschsprachige "Freie Bibliothek Pegasus in Second Life" kooperiert mit den "Brennende Buchstaben" letztlich seit ihrem Bestehen. Und das sehr zufrieden stellend.

Die große Vielfalt und die zahlreichen Kooperationen mit anderen "Anbietern" konnten im Artikel natürlich nur angedeutet werden.

Ergänzend wären z.B. noch beispielhaft Stichworte anzuführen wie etwa der Live - Vortrag eines Professors aus den USA, der zu Ernst Bloch referierte (und dessen Vortrag natürlich anschließend umgehend bei Pegasus kostenlos zur Verfügung stand).

Oder auch Lyriklesungen, thematische Ausstellungen (z. Zt. bei mir "Die 70er Jahr" bei der auch umfangreich auf die Literatur dieses Jahrzehnts hingewiesen wird) und einiges mehr.

Ich persönlich sehe z.B. Entwicklungsmöglichkeiten auch in Hinsicht auf kombinierte und interaktive Lesungen in "realen" Bibliotheken / virtuellen Lesungsorten.

Technisch wären wir mittlerweile so weit, dass derlei auch vom Equipment her durchaus bezahlbar wäre. Es fehlt lediglich noch der Mut und die Initiative der "realen Bücherszene".

MfG

Burkhard Tomm-Bub, M.A.

aka

BukTom Bloch

SONSTIGES ZU SL

Wilfried Abels:

"Kirsten Riehl gründete und betreibt zusammen mit ihrem Mann Thorsten Küper die Gruppe „Brennende Buchstaben“. Auf dieser Plattform werden bereits seit etlichen Jahren regelmäßig Lesungen organisiert, bei denen sogar schon bekannte Autoren wie Arno Strobel auftraten.

Ich selbst betreibe dort seit drei Jahren online einen **Autorenstammtisch**, wo wir uns einmal im Monat zu einem gemütlichen Plauderabend treffen, um über kreatives Schreiben, Selfpublishing und auch allgemein über virtuelle Welten zu plaudern. Wir hatten schon Besucher von Flensburg bis Klagenfurt mit dabei, was man meistens erst später durch Zufall erfährt. Wo jemand herkommt, spielt im Moment des lebhaften Austausches keine Rolle. Wer also etwas für das Thema Cyber-Space übrig hat, kann sich dort live und lebhaft austauschen."

Ingrid Schmitz / Sameja Lomba:

Ab 2006 war Ingrid Schmitz vier Jahre als fiktionale Figur unter dem Pseudonym Sameja Lomba (Avatarin) in Second Life zu sehen. Sie ist die erste deutsche Krimiautorin, die Kurzgeschichten über Second Life veröffentlichte. Im Jahr 2009 erschien 2 Leben - 1 Tod. **Dieser Roman spielt nicht nur in der realen Welt, sondern auch in der virtuellen.** So wurde ihre Serienheldin Mia Magaloff mittels der Avatarin Mia2 McGinnis virtuell real, und die im Buch beschriebenen Protagonisten und Orte konnten im Second Life besucht werden. Im August 2011 nahm der Droemer Knauer Verlag, München/Neobooks 2 Leben - 1 Tod unter Vertrag und veröffentlichte ihn als aktualisiertes und interaktives E-Book/eRiginal. (wiki)

Beispiel-Rezension Theater in SL:

Welten an Drähten und wahre Namen 164, Fitzroy, Falstaff und andere furiose Menschmaschinen
(Publiziert am 10. Dezember 2016 von Hydors Golem)

„Steampunk im Kreativdorf: Fitzroy, Falstaff und andere furiose Menschmaschinen....“ so war das Event getitelt, das schon am letzten Sonntag, dem 04.12.2016 über die Bühne ging. Leider bin ich mit der Berichterstattung etwas spät dran, aber es war ein tolles Theaterstück, mit bombastischen Ausmaßen, dass Thorsten Küper da auf die Beine gestellt hat. Quasi der Wagner unter den SL-Theaterstücken :-)

Ein bzw. zwei grandiose Bühnenbilder von Bastian Barbosa, in denen man sich fast schon verlieren konnte. Harter Fall und Maximilian Merlin haben extra noch ein dampfbetriebenes Kettenfahrzeug erstellt, das eine ganz besondere Rolle in dem Theaterstück spielen sollte. In den Hauptrollen glänzten Thorsten Küper, Kirsten Riehl und Frederic Brake."

BESONDERE Traum und Aufbruch Lesung beim BBEBE 2018

BB E-Book Event

Heute ab 20 Uhr kombinierte RL/SL - Lesungen

Do., 17. Mai. 2018

ETWAS GANZ BESONDERES!

Eine Lesung in SL und zeitgleich real auch in Hamburg. Die Autoren von aws lesen real vor den dortigen Zuschauern und natürlich auch vor uns. Die Zuschauer*innen in Hamburg sehen gleichzeitig per Beamerprojektion an der Wand, was hier im Brennenden Theater passiert. Und umgekehrt.

Der Ton läuft wieder über discord, der Link zum Stream Hamburg -> SL wird zu Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben (und natürlich dort auch in SL aktiviert).

Ihr könnt also in SL teilnehmen, nur den Ton hören über discord - oder nach Hamburg fahren und dort den Lesungen lauschen! :-)

Zum Inhalt:

Lesungen aus der neuen Anthologie „Traum und Aufbruch“ (bei aws). Gemeinsam mit Autoren vom virtuellen Autorenstammtisch der SL Schreibgruppe werden fantastische Kurzgeschichten von mehreren Autor*innen gelesen.

BB EBook Event

2018: Am Donnerstag (!!!) geht es weiter mit dem Spezialevent von awsLiteratur - virtuell und zeitgleich real in Hamburg...

Hinweis: Auch für diese Veranstaltung benötigt ihr Discord. Unser Server:

<https://discordapp.com/invite/P3x79Xw>

Es gibt bei diesem BB E-Book Event zum ersten Mal einen realen Anlaufpunkt.

Am Donnerstag, den 17. Mai ab 20 Uhr bei „Alles wird schön e.V.“, Friedrich-Naumann-Straße 27, in 21075 Hamburg.

Dort kann man die Lesungen der aws-Autoren*innen live erleben, aber auch die Veranstaltung in Second Life, bei der Jens Gehres als Avatar auftreten wird, per Beamer verfolgen. Alles passiert also simultan in der realen Welt UND im Cyberspace.

Wilfried Abels organisiert den Abend mit seinen Kolleg*innen von Alles wird schön e.V.

Ich überlasse ihm selbst die Erklärung mit seinem Posting auf der Website von awsLiteratur:

Am Donnerstag, den 17. Mai 2018 um 20 Uhr, findet im Rahmen des E-Book Events 2018 der „Brennenden Buchstaben“ eine Lesung aus der neuen Anthologie „Traum und Aufbruch“, erschienen bei awsLiteratur, statt. Gemeinsam mit Autoren vom virtuellen Autorenstammtisch der SL Schreibgruppe werden fantastische Kurzgeschichten von mehreren Autoren gelesen.

Das Besondere ist diesmal, dass an dieser Lesung Publikum sowohl klassisch offline, als auch virtuell über Youtube und Second Life teilgenommen kann. Ein Teil der Autoren wird physisch bei „Alles wird schön e.V.“ Friedrich-Naumann-Straße 27, 21075 Hamburg vortragen, wo das Publikum vor Ort die Lesung hören kann. Andere Autoren werden über das Internet zugeschaltet und ihre Beiträge werden zu „Alles wird schön“ übertragen. Im Gegenzug werden die Beiträge vor Ort ebenfalls ins Internet gestreamt, sodass alle Beiträge dort und über Youtube sowie in Secondlife angehört werden können. Wer mit der Technik von Secondlife vertraut ist, kann im Veranstaltungsort „Brennendes Theater“ ebenfalls an der Lesung teilnehmen.

Falk Bongert erklärt das alles in diesem Video noch besser:

https://www.youtube.com/watch?v=_PLBFRereTo