

Interacting Space NM/ID, Mario Doulis

Die Untersuchung (1) der Grenze von realem und virtuellem Raum sowie (2) der Möglichkeiten von Interaktivität in den Neuen Medien ist zentraler Bestandteil des Interface Design.

In Anlehnung an Daniel F. Galouyes *Simulacron 3* oder Stanislaw Lems Beschreibung der *Phantomatik* entwarfen die Protagonisten des Cyberpunk der 80er und 90er Jahre mit *Cyberspace* und *Metaversum* Zukunftsszenarien, in denen die Grenze von Fiktion und Realität durch die Verschmelzung von (Computer-) Technologie und Mensch aufgehoben ist. Die Umwelt wird zum Teil einer *Virtuellen Realität*, die als komplexe räumliche Simulation einzig im Bewusstsein des Menschen existiert.



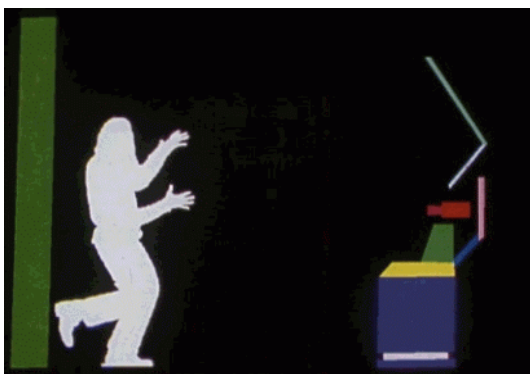
Ch. Marker: La Jetée, 1962



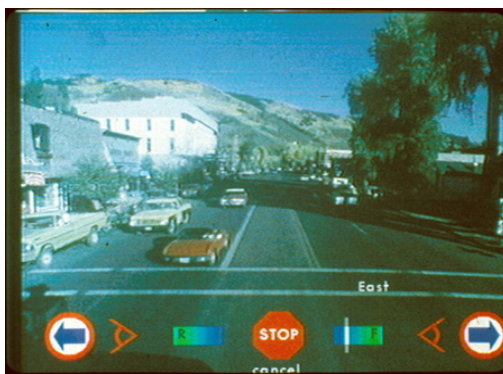
D. Cronenberg: eXistenZ, 1999

Die Spieleindustrie versucht, mit physikalischer Simulation und photo- resp. hyperrealistischen Render-Effekten realitätsnahe 3D-Welten so zu konstruieren, dass das *Versprechen des Cyberspace*, die Grenzen von real und virtuell verschwinden zu lassen, eingelöst wird. Jedoch ist hier Interaktion nur über standardisierte Bedienkonzepte möglich, ein unmittelbares räumliches Erleben fehlt völlig.

Mit *Virtual Reality* steht uns ein Interfacekonzept zur Verfügung, das es erlaubt, mit dem Datenraum und von ihm umgeben zu interagieren. Die Verknüpfung von realer und virtueller Welt erfolgt sowohl über die unmittelbare Einbindung der physischen Präsenz des Menschen in die Interaktion, als auch über die Integration anderer Medien wie z.B. Fotografie oder Video in den Virtuellen Raum. Dies erlaubt auch, gestalterische Praktiken verschiedener Disziplinen in die Virtuelle Welt einzubeziehen.



Myron Krueger: Videoplace, 1975



MIT: Aspen Movie Map, 1978

Im Projekt entwickeln die Studierenden gestalterische Ansätze für die Entwicklung virtueller 3D-Welten und die Integration von audiovisuellen Medien und Fotografie in den virtuellen Raum. Das VR-Studio wird hierbei experimentelles Umfeld und Entwicklungsplattform sein.

Inhaltlich werden wir uns mit frühen Ideen, Konzepten und Werken der Neuen Medien (wie z.B. Hypermedia, Gene Youngbloods *Technosphere*, Ivan Sutherlands *Ultimate display* oder Myron Kruegers *Videoplace*) sowie der Bedeutung von Interaktivität im Bereich 3D User Interface auseinandersetzen.