

REUSCH, Mareike

Ist Virtuell = Computergeneriert = Visuell?

Publiziert auf netzspannung.org:
<http://netzspannung.org/positions/digital-transformations>
02. Dezember 2004

Erstveröffentlichung: FLEISCHMANN, Monika; REINHARD, Ulrike (Hrsg.):
Digitale Transformationen. Medienkunst als Schnittstelle von Kunst,
Wissenschaft, Wirtschaft und Gesellschaft. Heidelberg: whois verlags-
und vertriebsgesellschaft, 2004.



Fraunhofer Institut
Medienkommunikation

The Exploratory Media Lab
MARS Media Arts & Research Studies

who/IS

MAREIKE REUSCH

IST VIRTUELL = COMPUTERGENERIERT = VISUELL?

3deluxe operiert an der Schnittstelle von künstlerisch freier und Zweck orientierter Anwendung. Von 3deluxe inszenierte Räume sind ohne multimediale Mittel nicht denkbar. Diese dienen als Instrumentarium zur Erzeugung inspirierender Atmosphären, deren Interpretation und virtuelle Erweiterung dann in der Fantasie der Rezipienten stattfindet. Die Technik tritt weit gehend in den Hintergrund und wird nicht zum Selbstzweck eingesetzt.

Auch im Entwurfsprozess sind digitale Technologien nicht mehr wegzudenken, beinhalten sie doch ein nahezu unbegrenzttes Potenzial der Formfindung und Ideenentwicklung, losgelöst von materiellen Restriktionen. Nicht selten finden diese eher zur Kunst als zum Zweck gebundenen Design tendierenden Ideen in gleicher oder geringfügig abgewandelter Form Eingang in die Realität.

Unsere äußerst vielschichtigen Rauminstallatione n vermitteln keinen konkreten medientheoretischen Standpunkt – sie lassen vielmehr bewusst Interpretationsspielraum. Sie widersetzen sich einer unilateralen Betrachtungsweise, indem sie künstliche und natürliche, fiktive und konkrete sowie vertraute und ungewohnte Elemente harmonisch zu einer »mixed reality« vereinen. Es geht vorrangig darum, nichtalltägliche Erlebnisräume zu schaffen, die mit allen Sinnen erfahrbar sind, die Emotionen wecken und zur spielerischen Interaktion einladen. Virtualität wird nicht als Ersatz, sondern als integrative Ergänzung der real erfahrbaren Wirklichkeit definiert. Virtuell konstruierte Wirklichkeiten weisen stets multiple Beziehungen zur dinglichen Welt auf und tragen zu einer neuen und ganzheitlichen Wahrnehmung des Umfeldes bei.

»Neue Räume – Über visionäre und virtuelle Welten«

Die ersten virtuell erweiterten Erlebnisräume entstanden 1996 im Auftrag der Messe Frankfurt anlässlich der Frühjahrsmesse Ambiente. Bezug nehmend auf die derzeit viel diskutierte Veränderung der Lebensumstände und Wahrnehmungsgewohnheiten durch die Computer- und Kommunikationstechnologie stellte 3deluxe bei der Konzeptentwicklung folgende Thesen auf:

- » Design verliert seine statischen Eigenschaften, Objekte und Räume werden verschiedene Bedeutungen und Funktionen annehmen können.
- » Der »Neue Raum« verändert sich entlang der Achse Zeit.
- » Die Gestaltung von temporären Erlebnissen wird ein neues Aufgabenfeld für Designer erschließen.
- » Neue Felder der menschlichen Wahrnehmung werden entdeckt und bedürfen der sinnlichen und ästhetischen Gestaltung.

Die »Neue Räume« betitelte Sonderschau gab den Besuchern einen Einblick in die vielfältigen Möglichkeiten, die sich aus der Anwendung dieser Technologien auf die Gestaltung von Räumen ergeben. Gedanklich befreit von den Zwängen der Realität ließen wir uns von dem technologischen Zukunftspotenzial inspirieren und spielten mit den Ideen von morgen. Vier unterschiedliche Rauminstallatione n konnten durch Interaktion der Besucher atmosphärisch verändert werden, wobei visuelle, akustische, taktile und olfaktorische Sinneswahrnehmungen synästhetisch miteinander gekoppelt wurden.

Jugendmedienwelten »scape«

In weitaus größerem Maßstab (auf einer Hallenfläche von insgesamt 4000 qm) setzten wir das Thema »Neue Medien« im Rahmen des Kultur- und Ereignisprogramms auf der Expo 2000 in Hannover um. Die Jugendmedienwelten »scape« wurden als vielschichtiger Wahrnehmungsraum konzipiert, der physische und virtuelle Erfahrungen zugleich ermöglichte. Interaktive Interfaces verknüpften den Realraum von »scape« mit dem virtuellen Kommunikationsraum von »visionscape«, der das Projekt aus der Abhängigkeit von Ort und Zeit löste und auf die global zugängliche Ebene des Internets transferierte.

Die digitale Architektur von »visionscape« entstand aufgrund der Diskussion über ein zeitgemäßes Wahrzeichen für die Expo 2000, das, wie seinerzeit der Eiffelturm oder das Atomium, die temporäre Ausstellung überdauern sollte. Ironisch reizten wir die unbegrenzten Dimensionen der Virtualität

aus: Die knospenähnliche Form von »visionscape« wuchs durch die Messehalle bis zu einer Höhe von 2 km über das Messegelände hinaus. Innerhalb des Ausstellungsgebäudes wurde die interaktive Ereignislandschaft »scape« als real erfahrbare Ausschnitt der immateriellen Architektur realisiert. Die Gestaltgebung der realen und virtuellen Architektur entstammte dem konzeptionellen Ansatz der »genetic architecture«, welcher bei diesem Projekt erstmalig umgesetzt wurde. Scheinbar organisch gewachsene Formen materialisierten das fluide Gefüge des virtuellen Raumes. Eine durchgehende Gazemembran umgab die autarke Innenwelt von »scape«, die nur durch einen Tunnel zu betreten war. Innerhalb dieser semitransparenten Hülle wuchsen die Skulpturen der »genetic architecture« bis zu einer Höhe von acht Metern in den Raum. Sie durchdrangen scheinbar Boden und Decke, um mit der virtuellen Architektur von »visionscape« zu verschmelzen.

Bei den beiden angeführten temporären Projekten stand vor allem die emotionale Einbeziehung der Rezipienten im Mittelpunkt. Die Besucher konnten zwar bei Interesse aktiv Einfluss auf die Raumatmosphäre nehmen, es stand ihnen aber genauso frei, sich zu entspannen und das Geschehen lediglich zu beobachten. Die bei diesen Inszenierungen eingesetzten Technologien sollten eben nicht unreflektiert konsumiert, sondern intuitiv auf ihre Sinnhaftigkeit und Sinnlichkeit untersucht werden.

»CocoonClub«

Clubdesign ist ein ideales Betätigungsfeld für die interdisziplinäre und auf multirezeptive Erlebnisse ausgerichtete Gestaltungsweise von 3deluxe. Musiker, DJs, VJs, Lichtdesigner, Grafik- und Mediendesigner und (Innen-)Architekten sollten stets gemeinsam die interne und externe Wirkung eines Clubs generieren, da sich Clubkultur im Kontext elektronischer Musik erst durch das Wechselspiel unterschiedlicher Medien entfaltet. Gerade das Clubbing besteht aus Moment-Erfahrungen – im Club gleicht kein Augenblick dem Nächsten. Das sinnliche Erleben steht im Vordergrund.

Bei der Konzeption des CocoonClubs für Sven Väth in Frankfurt am Main lag das Hauptaugenmerk auf der Verwirklichung genau dieses Gedankens: Es sollte eine permanente mediale Transformation der inhärent statischen Räume erreicht werden. Architektonisch manifestiert sich dieser fließende Raumzustand in dem, der Innenarchitektur zugrunde liegenden, Organisationsprinzip der Zelle. Signifikantestes bauliches Element des CocoonClubs ist die 100 m lange »Membranwand«. Sie trennt den dreieckförmigen »Main Floor« von dem umlaufenden Rundgang, dem »InBetween«, an den sich wiederum die beiden Restaurants »Micro« und »Silk« anschließen. Zwischen den einzelnen Bereichen des Clubs findet ein ständiger Austausch statt.

Auf ihrer der Tanzfläche zugewandten Seite wird die Membranwand vollflächig mit einer 360°-Videoprojektion bespielt. Diese bewegten Bilder und Ornamente können mittels einer projektspezifisch modifizierten Software in Echtzeit mit dem DJ-Set abgestimmt werden. Aufgrund der nahezu unendlichen Kombinationsmöglichkeiten der einzelnen digitalen Module entsteht eine größtmögliche Varianz an Atmosphären. Die dreidimensionale, Schwamm ähnliche Oberflächenstruktur der »Membranwand« wird durch die Bildüberlagerungen optisch aufgelöst, so dass die Grenzen des Raumes verschwimmen. Zudem sind die um den »Main Floor« rotierenden Projektionen visuell so präsent, dass man sie von Zeit zu Zeit sogar physisch wahrnimmt. Im »Micro« wird ein ähnliches Prinzip angewandt, um dem Lounge-Charakter des Restaurants Clubambiente zu verleihen. Unzählige, in einem Raster von der Decke herab hängende Seidenschnüre fangen Beamerprojektionen ein, die wiederum mit der Musik synchronisiert sind. Die so genannte »Fadenmatrix« splittet die bewegten Bilder in lineare grafische Muster auf, welche die Gäste des Club Restaurants vollkommen umgeben.

Infolgedessen betrachten wir den CocoonClub als eine Art dreidimensionales Interface – seine gesamten Räumlichkeiten sind wie ein Instrument von DJ und »Room]ockey« (eine begriffliche Erweiterung des VJs) akustisch und visuell bespielbar. Die aufeinander abgestimmte innenarchitektonische und mediale Gestaltung des Clubs intensiviert das Raumbewusstsein der Besucher und animiert sie zur aktiven Mitgestaltung des Augenblicks. So generieren die Tanzenden selbst die Energie geladene, andernorts nicht reproduzierbare Stimmung, die den CocoonClub einzigartig macht.

ABBILDUNGEN

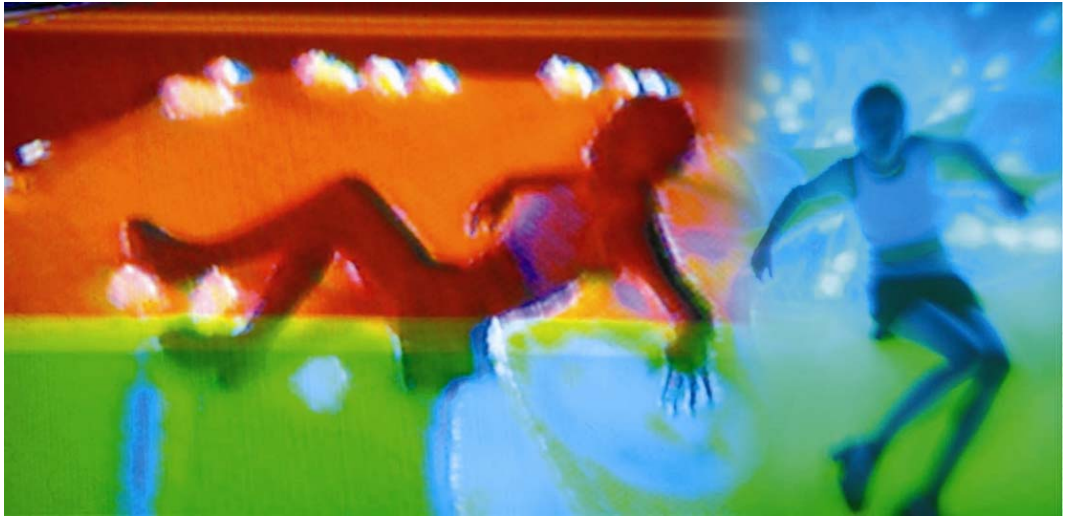


ABBILDUNG 1:

Im »glowing room« wurde die visuelle Raumwahrnehmung durch surreale Lichtstimmungen irritiert, während dreidimensionale Klanglandschaften und duftende Aromen die sich dort entspannenden Besucher umhüllten.

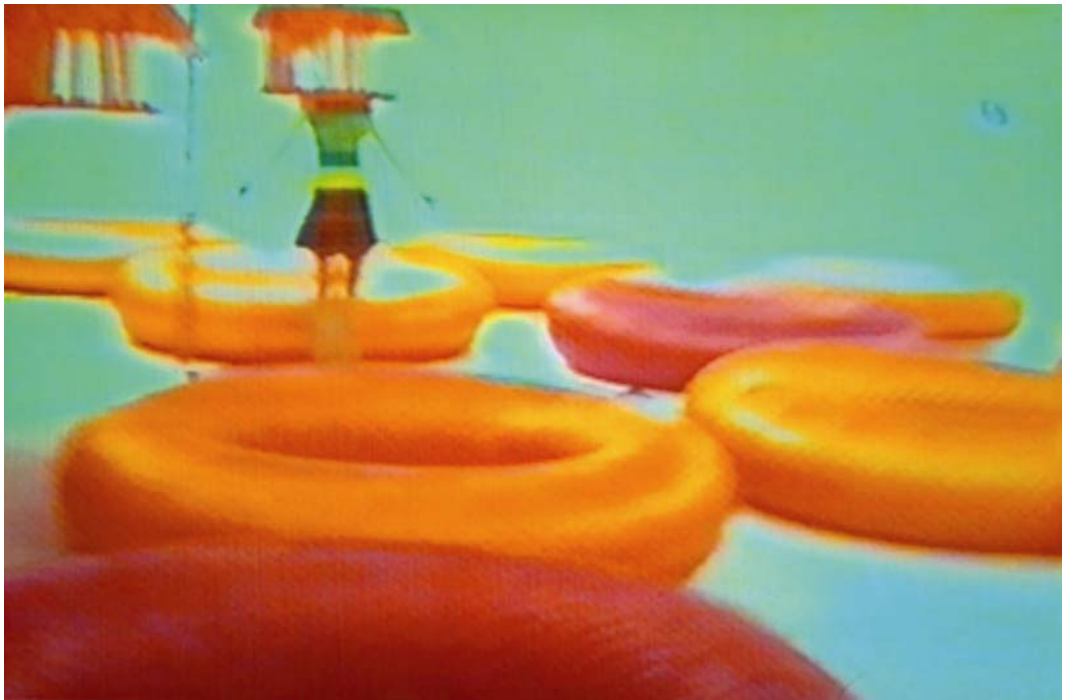


ABBILDUNG 2:

Die ringförmigen Sitzelemente der »orange lounge« waren ein beliebter Messetreffpunkt. Steckte man seinen Kopf in eine der herabhängenden Glocken, wurde nicht nur der Blick in die Umgebung verzerrt, sondern auch die eigene Sprache mittels eines Vocoders verfremdet.

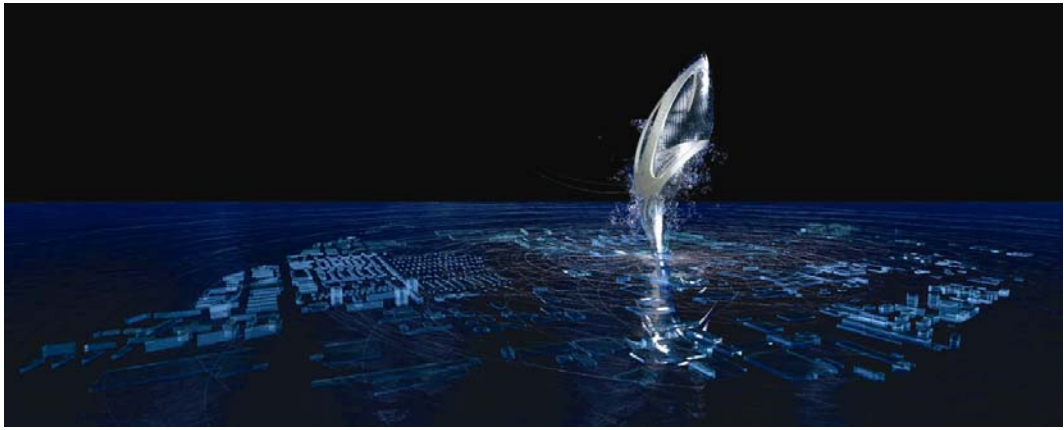


ABBILDUNG 3:

Die knospenähnliche, virtuelle Architektur von »visionscape« erstreckte sich bis zu einer Höhe von 2 km über das Messegelände der Expo 2000 in Hannover.

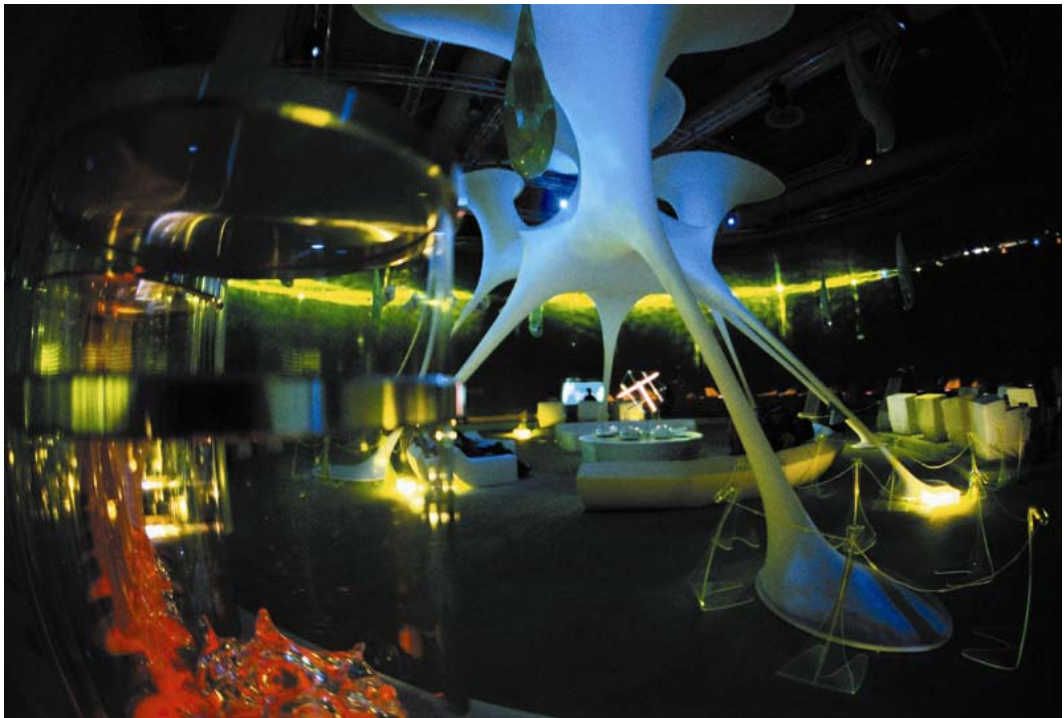


ABBILDUNG 4:

Die »leisure lounge« stellte mit ihrer Raum greifenden »genetic architecture« und den ringsum angeordneten, interaktiven Erlebnisstationen des Herzstück der »scape«-Innenwelt dar.



ABBILDUNG 5:
Ein Stirnband-Elektrodeninterface übertrug den Grad der Entspannung des jeweiligen Nutzers auf die Lichtstimmungen eines LED-Objektes.



ABBILDUNG 6:
Der »MainFloor« mit der weißen, organisch geformten DJ-Kanzel.
© Emanuel Raab

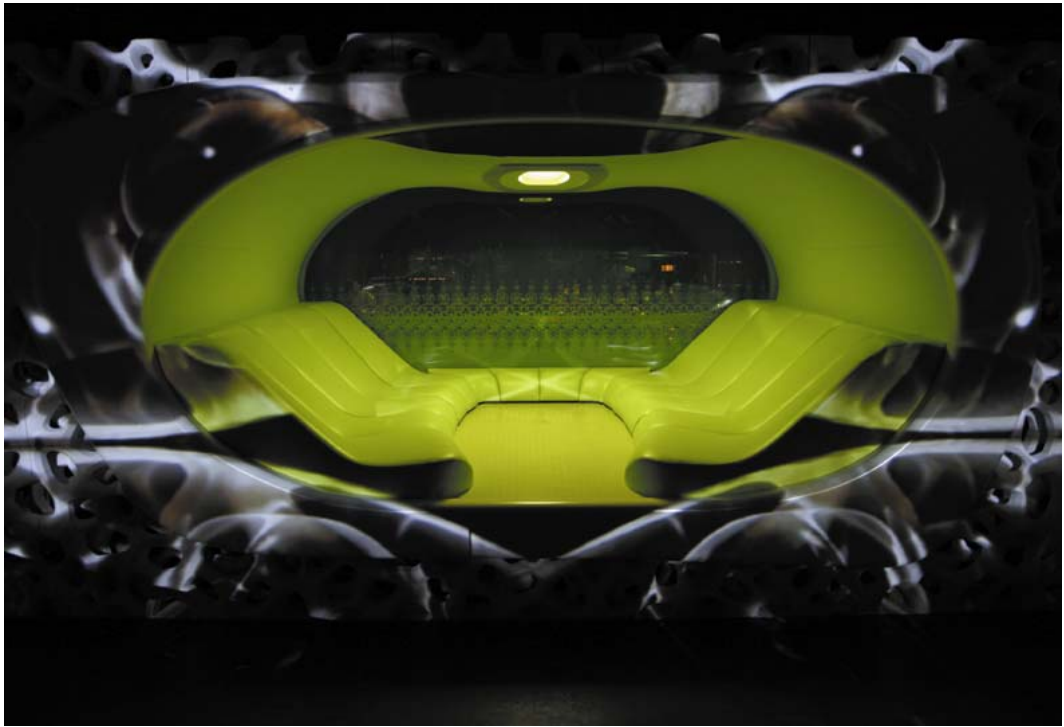


ABBILDUNG 7:
Cocoon in der VipLounge, überlagert von der digitalen Ornamentik der Membranwand-Projektion.
© Emanuel Raab

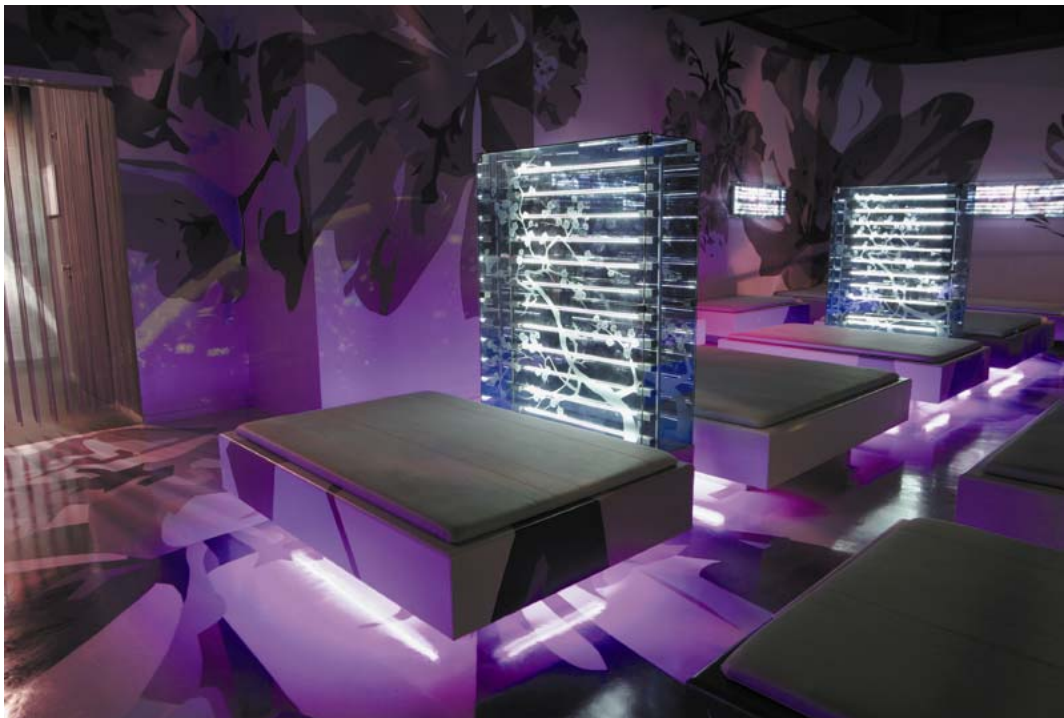


ABBILDUNG 8:
Ein grafisch abstrahiertes, Hand gemaltes Kirschblütenmotiv bedeckt Wände, Boden und Sitzmöbel der »InBetween Lounge«.
© Emanuel Raab



ABBILDUNG 9:
Blick aus dem ClubRestaurant Micro auf die »Membranwand«, im Vordergrund die Fadenmatrix.
© Emanuel Raab



ABBILDUNG 10:
Das Interieur des exklusiven BedRestaurant Silk ist ganz in Weiß gehalten und in rosafarbenes Licht getaucht.
© Emanuel Raab