Zeitschrift: Tec21
Herausgeber: Schweizerischer Ingenieur- und Architektenverein
Band: 128 (2002)
Heft: 38: Computersimulationen

Sonstiges

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 10.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Interaktive Kunst

(pd/km) Interaktive Filme, Simulationstechnik für den Cyberspace oder Einsatz von aktuellen Software-Applikationen im Internet: Das Medienmuseum des Zentrums für Kunst und Medientechnologie (ZKM) in Karlsruhe konfrontiert Medienkunst mit der populären Spielekultur, stellt Forschungsprojekte neben didaktische Arbeitsplätze und setzt sich kritisch mit den Produkten einer sowohl kommerziell wie global orientierten Kultur auseinander. Installationen und Environments zeigen unterschiedliche Strategien der Einbeziehung des Betrachters in das Werk. Zwei Beispiele aus der Dauerausstellung.

Laurent Mignonneau, Christa Sommerer: The Interactive Plant Growing, 1992 (Bild: www.zkm.de)

Jeffrey Shaw: The Legible City, 1988–91 (Bild: www.zkm.de)

Die Gestaltung der Schnittstelle zwischen vegetativem und apparativem System – Mensch und Maschine – ist eine der grössten Herausforderungen interaktiver Technologie. Ebenso wie im industriellen Kontext ist auch hier die Tendenz zur intuitiven benutzerfreundlichen Steuerung massgebend. Mit «The Interactive Plant Growing» führen Mignonneau und Sommerer ein Kunststück dieser Gattung vor. Die Aktivierung der Pflanze löst den bildgenerierenden Impuls aus. Dabei muss keine symbolisch vermittelte Handlung trainiert, kein Design für eine ergonomisch geformte Apparatur entwickelt werden, um eine Steuerung zu ermöglichen. Die Gegenüberstellung von echten Pflanzen und rechnergenerierter Natur erinnert latent an brisante Themen in der Diskussion um den Einsatz von Forschungsergebnissen aus Naturwissenschaft und Technik.

Hardware:
- SGI Maximum Impact
- Grafik-Projektor
- 5 Pflanzen mit Niederspannungssensoren (Eigenentwicklung), Sensorfilter
- Lampen

Software:
- Echtzeitgrafik (Eigenentwicklung)

Vor einer Projektionsfläche steht ein fest montiertes Fahrrad mit einem Monitor. Der Betrachter aktiviert die Projektion durch Treten der Pedale und bewegt sich durch unterschiedlich simulierte Darstellungen dreier Städte. Die Strassenzüge sind als Architektur aus Buchstaben und Texten angelegt, die Stadtgrundrisse werden auf dem Monitor gelesen und ausgewählt. Fahrtgeschwindigkeit und Richtung werden durch den Betrachter gesteuert, seine Position wird auf der Karte markiert. Die Gestaltungen der virtuellen Stadtarchitekturen unterscheiden sich beispielsweise in Farbigkeit und Dimension hinsichtlich ihrer Bezüge zur jeweiligen Realtopografie. Körperlich aktiv, folgt die Zuschauerin bei ihrer Lesereise der Logik des Textes und bewegt sich immer weiter in den virtuellen Raum hinein: Das Fahren, Schauen und Lesen wandelt sich vom Erkunden eines konzeptionellen Systems zum Eintauchen in den Bildraum, bis die Zuschauerin sich schliesslich in der totalen Immersion verliert. Die fast meditative Einbindung steht gegen das rationale Konzept, die Irritation über den paradoxen Zustand der maschinengebundenen Bildrezeption wird bewusst.

Hardware:
- Grafik-Projektor

Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM), Lorenzstr. 19, D-76135 Karlsruhe. Tel. +49 721 8100 0, Fax +49 721 8100 1139, www.zkm.de.
Öffnungszeiten Medienmuseum: Mi 10–20 h, Do/Fr 10–18 h, Sa/So 11–18 h