

## DAS MANDALA SYSTEM

Vincent John Vincent



Bei der neuen Mandala System Installation der VIVID EFFECTS GROUP können die Besucher ins Innere des Fernsehens eintreten und in einer "virtuellen Welt" mitspielen — einer simulierten audiovisuellen traumähnlichen Realität, die der Benutzer selbst interaktiv steuern kann.

Die Technologie des Mandala Systems ist ein Vielzweckinstrument, das die Computertechnologie aus der Ferne steuert, ohne irgendetwas zu berühren. Der Computer überwacht die Bewegung des Mitspielers im freien Raum durch das Auge einer Videokamera. Das Videosignal wird dann durch eine Softwarematrix gefiltert, die das Spiegelbild des Benutzers unmittelbar in die Welt der Computeranimation und des interaktiven Videos einbindet, wie sie die Benutzer vor sich auf dem Videoschirm sehen. In jeder Szene lösen bestimmte Graphiken eine Création aus Animation und Musik aus, die auf den Kontakt mit dem Abbild des Besuchers reagieren. Durch diese Auslöser kann der Besucher die Animation, die Klangeffekte und externen Geräte alle live steuern. Ein Wink mit der Hand transportiert Sie augenblicklich in die Welt der Live Interaktiven Video-Spiele!

Als Vincent John Vincent, damals noch Student der Psychologie an der University of Waterloo in Ontario (Kanada), 1983 erstmals seinen Vorschlag einer interaktiven live-Performance bei seinem Freund, dem angehenden Computerwissenschaftler Frank McDougall vorbrachte, hatten beide noch keine Ahnung, daß die Kombination ihrer beiden Disziplinen und eine jahrelange Zusammenarbeit eine Création weit jenseits ihrer wildesten Träume gebären würde. Mit der Vorstellung ihres Mandala Systems wurden sie weltweit auf dem Gebiet der interaktiven audio-visuellen Technologie bekannt.

Video-Spiel-Beispiele:

Stellen Sie sich ein Abenteuerspiel mit Rittern, Kerkern und Drachen vor, in dem sich die Spieler selbst sehen, während sie vorsichtig durch die finsternen Höhlen kriechen, ihren Weg durch ein Labyrinth von Tunnels und Türen suchen, hinter denen sich immer wieder neue Abenteuer und Herausforderungen verbergen. Der Spieler wählt die rechte Tür, öffnet sie interaktiv mit einem magischen animierten Schlüssel, der sich in seine Hand begibt. Er muß einem Drachen ausweichen, um den dahinterliegenden Raum zu erreichen, wo er mit einem computeranimierten Zauberer animierte Objekte jonglieren muß.

Oder man steht in einem Mandala Video Baseball-Spiel. Der Spieler muß einen animierten Baseball-Schläger halten und ankommende Bälle damit abschlagen.