

Waxweb 2.0

Interaktives 3D-Kino im World Wide Web

David Blair

Waxweb basiert auf David Blairs elektronischem Spielfilm "WAX oder die Entdeckung des Fernsehens bei den Bienen" (85 Min, 1991, Vertrieb über FIRST RUN FEATURES) und ist das GRÖSSTE narrative Hypermediendokument im WorldWide Web. "WAX" selbst war der erste über das Internet gesendete Spielfilm ("Historic First". Markoff. New York Times, April 1993).

Im Mai wird Waxweb 2.0 als PLATTFORMÜBERGREIFENDE, NETZ-SYNCHRONE CD-ROM bei First Run Features für Mac/Windows/Unix erhältlich sein und sowohl als Standalone auf nicht vernetzten Computern als auch synchron mit dem Web-Ort für diejenigen laufen, die öffentlich AN DER GESCHICHTE MITWIRKEN wollen.

Waxweb 2.0 Online enthält: 3000 Web-Seiten mit ungefähr 25.000 Hyperlinks, 85 Minuten digitales Videomaterial (den gesamten Spielfilm), 5000 Farbstandbilder und Soundtracks auf Deutsch, Englisch, Französisch und Japanisch. Außerdem: MEHR ALS 250 VRML-SZENEN IN 3D MIT TAUSENDEN DURCH HYPERLINKS VERBUNDENEN TEILEN. Jeder Teil jedes Objekts in der virtuellen Welt ist ein aktiver Schaltknopf, mit dem andere 3D-Szenen, der Film, Bilder oder der Hypertext aufgerufen werden können.

WAXWEB IST DYNAMISCH: Network-Benutzer von Waxweb 2.0 können die Geschichte mit ihren eigenen direkten, allgemein sichtbaren Hypermedien mitgestalten: mit Hypertext, Bildern, Audio, Video und durch Hyperlinks verbundene VRML. Zusätzlich werden bei allen VRML-Objekten in der Waxweb-Datenbank des Netzes, je nach User-Interaktion, die mit ihnen verbundenen Hyperlinks LAUFEND geändert. Schon bald werden Spezielsenzen, die interne und von Benutzern hinzugefügte Objekte dynamisch neu kombinieren, die synthetische Produktion einer DYNAMISCHEN 3D-INTERSTORY im Netz erlauben.

WAS IST DIE VIRTUAL REALITY MODELING LANGUAGE?

Die VRML 1.0 (VIRTUAL REALITY MODELING LANGUAGE. 10.94) war das Ergebnis eines von Mark Pesce im gesamten Internet initiierten Versuchs, einen Standard für ein 3D-Format für übergeordnete Dateien (Metadateien) zu definieren, der die VIRTUAL REALITY im vorhandenen Internet VERBREITEN kann.

Die VRML erlaubt es Benutzern von World-Wide-Web-Browsern, computergenerierte 3D-Modelle, -szenen und virtuelle "Welten" zu sehen und mit ihnen in Interaktion zu treten. Im besonderen zeichnet sich die VRML dadurch aus, daß VRML-Objekte in 3D an verschiedenen Stellen Hyperlinks besitzen können. Benutzer können sich in 3D-VRML-Szenen bewegen und Objekte oder Teile von Objekten anklicken, entweder um zu neuen 3D-Szenen zu "reisen" oder um andere Arten von Daten (von Hypertext bis zum Video) in ihren World-Wide-Web-Browser (z.B. Netscape, Mosaic) zu laden.

VRML IN WAXWEB 2.0

Benutzer können in die VRML-3D-Welt von vielen verschiedenen Orten im WWW-2D-Text/Bild-Dokument von Waxweb 2.0 einsteigen, das vom Institute for Advanced Technology in the Humanities an der Universität von Virginia geserved wird. Mit Hilfe von Text- oder Bildschaltflächen auf der normalen Bildschirmseite gelangt der Leser zu einer

3DSzene. Ist er einmal "in" der VRML-Welt, klickt er 3D-Hyperlinks an, um sich in dieser Welt zu bewegen, automatisch die Seite in seinem elektronischen "Buch" (dem Web-Browser) zu ändern oder auch einen Teil des Spielfilms zu aktivieren.

Dies ist die "dritte" Schnittstelle zu Waxweb, das lesbar (Hypertext), optisch (alle 5000 Bilder sind Schaltknöpfe, die eine visuelle Navigation ermöglichen) und laufend veränderbar sein soll (VRML).

WARUM WAXWEB 2.0 EINZIGARTIG IST:

Waxweb ist eine auf dem Internet basierende und über das Internet vertriebene, interaktive, interkommunikative und narrative 3D-Umgebung.

Waxweb benutzt die MOO-Technologie, um durch Hyperlinks verbundene VRML-Objekte/Szenen in 3D dynamisch zu serven. Was ist ein MOO? MOOs sind auf dem Netz basierende Werkzeuge für computergestützte Zusammenarbeit (und gemeinsames Spiel), die sowohl Echtzeit-Interkommunikation in einer virtuellen Umgebung mit vielen Räumen als auch die gemeinsame Nutzung der Informationsmittel des Netzes erlauben — es sind virtuelle Wirklichkeiten auf Textbasis. Durch die Kombination der VRML mit der MOO-Technologie im World Wide Web macht Waxweb 2.0 es möglich, gemeinsam am Inhalt der Geschichte mitzuwirken, ihn zu überprüfen, zu erweitern und ihn neu zusammenzusetzen.

Die Anwendung der dynamischen VRML gestattet es Waxweb, die VRML effizient vom MOO zu serven, Objekte/Szenen dynamisch selbst zusammenzustellen und Hyperlinks (URLs) je nach User-Interaktion selbständig einzufügen. Dies erlaubt mehr Flexibilität in der Nutzung der bestehenden großen 3D-Datenbank und ermöglicht es auch den Benutzern, dieser 3D-Welt etwas hinzuzufügen.

WAXWEB 2.0: FÜR EINEN PRAKTISCHEN, GLOBAL VERTRIEBENEN, INTERKOMMUNIKATIVEN, ADJUSTIERBAREN, FINANZIELL UNABHÄNGIGEN HYPERNARRATIVEN SERVER

Die Fakten: Am 18. Februar wurde Digicash im MOO implementiert (Waxweb ist das erste Digicash-MOO). Am selben Tag wurde Waxweb auch Sesame-Server, der den WebClient von Ubique für die Sun-Plattform (bald auch PC) serven kann, das erste öffentlich zugängliche System für Echtzeit-Plauderei über einen Web-Client. Mit Sunsite der UNC und mit Internationale Stadt in Berlin wurde ein Media-Mirroring etabliert. Waxweb-Besucher aus Deutschland erhalten Text, VRML und Steuerungsinformation vom Waxweb-Server in Virginia, Bilder, Audio- und Video-Material jedoch über Internationale Stadt. Diese drei experimentellen Verwendungen weisen den Weg zu einem praktischen, global vertriebenen, interkommunikativen, adjustierbaren, hypernarrativen Server, der auf einem offenen System basiert und sich finanziell selbst erhält.

DIE PROTAGONISTEN:

David Blair macht elektronische Filme und lebt in New York City. Zur Zeit arbeitet er an einem zweiten Film, der in den USA und Japan spielen wird. Er ist Schöpfer sowohl der Film- als auch der WWW-Version von "Wax".

Tom Meyer ist Experte für Virtual Reality am Brown University Graphics Laboratory: von ihm stammt auch der MOO/WWW/VRML-Code. Suzanne Hader erledigte den Großteil der

Kodierung der BenutzerSchnittstelle und steuerte auch einige graphische Elemente bei. David Klaphaak war Assistent von Tom und Susan. Florence Ormezzano war für die Ausführung der meisten 3D-Modelle für die Filmversion von WAX verantwortlich. Anna Youseffi digitalisierte die Standbilder und das MPEG-Video-Material. Melynda Barnhardt arbeitete an den Links und an der Kontrolle des Hypertexts.

Zusätzliches schriftliches Material in einem gesonderten Abschnitt von Waxweb stammt von Gastautoren.

Waxweb ist ein offizielles Projekt des Brown Graphics Lab unter der Leitung von Andries VanDam. Waxweb wurde durch die Zuerkennung des Status eines networked associate fellow (vernetztes außerordentliches Mitglied) am von John Unsworth geleiteten Institute for Advanced Technology in the Humanities (IATH) der Universität Virginia ermöglicht. Waxweb erhielt vom New York State Council for the Arts sowohl Mittel zur Fertigstellung als auch Vertriebssubventionen (letztere wurden vom Experimental Television Center in Owego, New York, verwaltet).

David Blair
artist1@interport.net