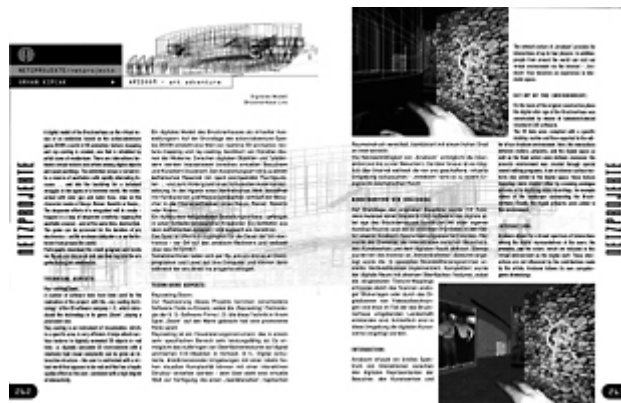


Arsdoom — art adventure

Orhan Kipcak



Digitales Modell, Brucknerhaus Linz

Ein digitales Modell des Brucknerhauses als virtueller Ausstellungsort: Auf der Grundlage des action/adventure-Spieles DOOM entsteht eine Welt von realtime 3D-animation, texture-mapping und ray-casting, bevölkert von Künstler-Ikonen der Moderne. Zwischen digitalen Objekten und Tafelbildern werden Interaktionen zwischen virtuellen Besuchern und Künstlern inszeniert. Der Ausstellungsort wird zu einem ästhetischen Reservat mit rasch wechselnden Fluchtpunkten ... und zum Hintergrund einer turbulenten Auseinandersetzung: In der Agonie einer hermetischen Welt, bewaffnet mit Farbkanonen und Wasserschläuchen, schlüpft der Besucher in die Charaktermasken eines Beuys, Rainer, Baselitz oder Koons ...

Ein Aufbäumen fehlgeleiteten Gestaltungswillens — gefangen in einer Schleife verzweifelter Kreativität. Ein Schöpfen aus dem ästhetischen Arsenal — und zugleich ein Zerstören.

Das Spiel ist öffentlich zugänglich für die Dauer der ars electronica — vor Ort auf den arsdoom-Rechnern und weltweit über das INTERNET.

TeilnehmerInnen laden sich per ftp: ars.uni-linz.ac.at Clientprogramm und Level auf ihre Computer und können dann während der ars direkt ins arsgame einloggen.

Technische Aspekte:

Raycasting/Doom:

Zur Realisierung dieses Projekts kommen verschiedene Software-Tools zu Einsatz, wobei die "Raycasting"-Technologie der U.S.-Software-Firma I.D. (die diese Technik in ihrem Spiel "Doom" auf den Markt gebracht hat) eine prominente Rolle spielt.

Raycasting ist ein Visualisierungsinstrument, das in einem sehr spezifischen Bereich sehr leistungsfähig ist: Es ermöglicht das Aufbringen von Oberflächentexturen auf digital animierten 3-D-Objekten in Echtzeit. D.h.: Digital simulierte, dreidimensionale Umgebungen mit einer relativ hohen visuellen Komplexität können mit einer interaktiven Struktur versehen werden — dem User steht eine virtuelle Welt zur Verfügung, die einen "realitätsnahen", haptischen Raumeindruck vermittelt, kombiniert mit einem hohen Grad an Interaktivität.

Die Netzwerkfähigkeit von "Arsdoom" ermöglicht die Interaktion von bis zu vier Besuchern. Darüber hinaus ist es möglich über Internet weltweit die von uns geschaffene, virtuelle Umgebung aufzusuchen — "Arsdoom" wird so zu einem Ereignis im telematischen Raum.

Konstruktion der Umgebung:

Auf Grundlage der originalen Baupläne wurde mit Autodesk/Autocad (einer Standard-CAD-Software) das digitale alter ego des Brucknerhauses konstruiert. Mit einer eigenen Autolisp-Routine sind die so erstellten 3-D-Daten in den Editor unserer Arsdoom-Spielumgebung exportiert worden. Hier wurde der Charakter der Interaktionen zwischen Besuchern, den Kunstwerken und dem digitalen Raum definiert. Ebenso wurde hier das Inventar an "festverdrahteten" Akteuren angelegt sowie die, in speziellen Soundeditierprogrammen erstellte, Geräuschkulisse implementiert. Komplettiert wurde der digitale Raum mit diversen Oberflächen-Texturen, wobei die eingesetzten Texture-Mappings entweder durch das Scannen analoger Bildvorlagen oder durch das Digitalisieren von Videoaufzeichnungen (wie etwa im Fall der das Brucknerhaus umgebenden Landschaft) entstanden sind. Schließlich sind in diese Umgebung die digitalen Kunstwerke eingefügt worden.

Interaktion:

Arsdoom erlaubt ein breites Spektrum von Interaktionen zwischen den digitalen Repräsentanten der Besucher, den Kunstwerken und Akteuren, die wir als digitales Personal in diese virtuelle Umgebung implementiert haben. Für den Charakter dieser Interaktionen sind die beteiligten Künstler nicht verantwortlich zu machen. Arsdoom folgt einer Computerspiel-Dramaturgie.

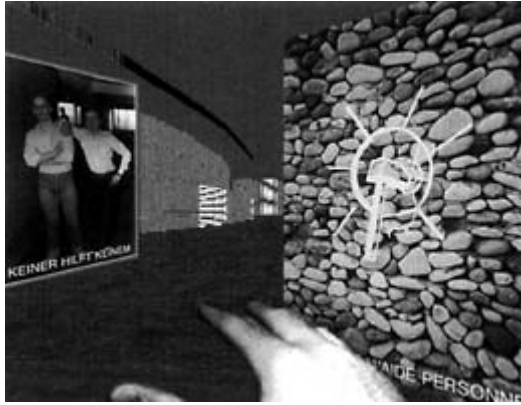
Kommunikation/Redaktion:

Künstler, die ihre Beiträge mit digitalen Techniken erstellt hatten, konnten während der Vorbereitungszeit von einem eigens für dieses Projekt eingerichteten Internet-Server technische Informationen und Supports abrufen, darüber hinaus erfolgte über diesen Server die Schlußredaktion der Beiträge. Auch wurde der Informationsaustausch unter den etwa 15 Mitarbeitern, die zum Teil in den USA leben, via Internet abgewickelt.

Stereoskopie:

Neben der Möglichkeit, die digitalen Künstlerarbeiten in der "Arsdoom"-Umgebung zu besichtigen, wurde eine Installation vorbereitet, die diese Objekte in einer stereoskopischen Simulation visualisiert. Dabei wurden die von den diversen Künstlern gestalteten Raumabschnitte in einer digitalen Walk-Through-Animation zusammengefaßt. Ars Electronica-Besucher haben so die Möglichkeit, durch das "Arsdoom"-Environment in animierten Stereoskopie geführt zu werden. Drei verschiedene optische Systeme werden zum Einsatz kommen: Ein LCD-Shuttle-, ein Prismen- und ein Spiegelsichtgerät.

Das digitale Brucknerhaus, samt Arsdoom-Spielumgebung und digitaler Ausstellung kann ebenso wie das von uns eingesetzte Autolisp-Export-Tool bis zum Ende der ars electronica als Freeware von unserem Server geladen werden.



Konzept: Orhan Kipcak mit Reinhard Urban (besonderer Dank an Katharina Gsöllpointner)

Projektleitung/digitale Postproduktion:

Orhan Kipcak, Mitarbeit: Michael Pözl, Kaya Kipcak, Helmut Kaplan u.a.

Environment: Reinhard Urban, Mitarbeit: XRAY — Graz (Atschi Fekonja, Tine Steintaler, Martin Taurer, u.a.)

Redaktion: Sounddesign: Curd Duca

Internet Connectivity: Helmut Blasch (besonderer Dank an D.I. Friedrich Falach, Uni-Linz, D.I. Isidor Kamrat, TU-Graz)

Stereoskopie:

Wolfgang Reinisch, Gregor Tritthard

Beteiligte KünstlerInnen:

Seichi Furuya, Peter Kogler, Heimo Zobernig, Peter Weibel, Jörg Schlick, Stephen Pusey, Michael Smith, Sabine Bitter, Stefan Nessmann, Ecke Bonk, Manfred Wolff-Plottegg, Curd Duca, Orhan Kipcak + Special Guests

Ein Raum wird von Studenten der Meisterklasse Visuelle Medien gestaltet: Norbert Pfaffenbichler, Wolfgang Hilbert, Andrea Mayr, Katharina Copony, Rich.Art