

Global Interior Project

Masaki Fujihata



Global Interior Project ist ein vernetztes Environment für mehrere Anwender, in dem Menschen die Metaphysik der Wirklichkeit entdecken können. Das Projekt will den Metamechanismus einer elektronischen Vernetzung von Raum und Kommunikation darstellen, wobei ein Wechsel zwischen virtuellem und realem Raum stattfindet.

Die errechneten Bilder des virtuellen Raums werden an einem Terminal, dem "Cubical Terminal", dargestellt und manipuliert; die Schachteln, die den virtuellen Raum repräsentieren, sind die "Matrix Cubes". Beide werden als weiße Kuben dargestellt. Am Cubical Terminal können die Mitwirkenden das eigene virtuelle Selbst im virtuellen Raum manipulieren, während ihr Körper in der realen Welt bleibt. Die Matrix Cubes bestehen aus gestapelten Schachteln mit Türen.

Der virtuelle Raum wird mit einer gewissen Anzahl kubischer Räume gestaltet. Ein in Echtzeit gerendertes Bild, das auf die Bewegungen reagiert, die der Teilnehmer mit dem Trackball ausführt, wird auf den Bildschirm im Cubical Terminal projiziert. In jedem Raum befindet sich ein Gegenstand, der auf die Identität des Raumes hinweist. Man kann die Perspektive des eigenen dargestellten Selbst verändern und im Raum herumgehen. Um einen Raum zu verlassen, geht man einfach durch irgendein Fenster. Der Blick aus einem virtuellen Fenster fällt auf eine Erdtextur, die dem Konzept des Projekts entspricht.

Jeder Matrix Cube spiegelt den Status der virtuellen Räume wider, das heißt, jede einzelne Schachtel entspricht einem bestimmten virtuellen Raum. Die Matrix Cubes stellen die Verbindung zwischen virtuellen Räumen, zwischen aufgestapelten Cubical Terminals oder zwischen Stapeln in der realen Welt dar.

In diesem System kann ein Mitwirkender dreifach existieren: als Reales Ich, als Virtuelles Ich und als Virtuelles Ich in der realen Welt.