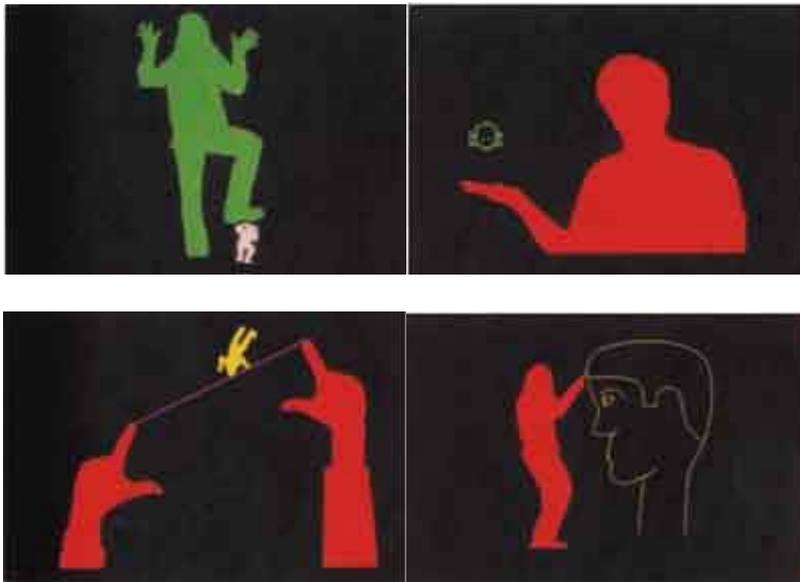


Myron W. Krueger / Technikerin: Katrin Hinrichsen Videoplace



Videoplace beleuchtet das Verhältnis zwischen Mensch und Maschine vornehmlich in seiner ästhetischen, weniger in seiner technischen Dimension. Es wurde 1969 konzipiert, 1970 erstmals simuliert und seither in technischer und ästhetischer Hinsicht kontinuierlich weiterentwickelt. Ideen wie vollkommene virtuelle Realität, interaktive Kunst, die den Körper als Ganzes einbindet, sowie der gemeinsame Telekommunikationsraum wurden damit erstmals thematisiert. 1990 wurde das Projekt beim Prix Ars Electronica mit der ersten Goldenen Nica für interaktive Kunst ausgezeichnet. Es hat auch — und das ist ungewöhnlich für ein Kunstwerk — eine Reihe von Forschungsprojekten in führenden Labors auf der ganzen Welt inspiriert.

Videoplace wurde nicht als Kunstwerk konzipiert, das u. a. auch interaktiv ist. Ziel war es vielmehr, die Interaktivität selbst zum künstlerischen Medium zu erheben. Dazu musste die menschliche Schnittstelle neu definiert werden: Das System sollte die Bewegungen der Teilnehmer erkennen, statt Befehle aus traditionellen Eingabegeräten zu verarbeiten. Beim Betreten der *Videoplace*-Installation trifft der Besucher auf sein eigenes Bild, das in eine einfache, grafische Szenerie projiziert wird und sich mit jeder seiner Bewegungen verändert.

Videoplace besteht aus 20 verschiedenen Interaktionen. Die Möglichkeiten reichen vom Spielen mit Critter — der ersten interaktiven Zeichentrickfigur — bis hin zum Malen oder Zeichnen mit den Fingern oder dem ganzen Körper. Der Besucher kann auf grafischen Saiten spielen oder mit den Finger schießen. Einige Interaktionen eröffnen ihm eine neue Dimension des ästhetischen Spiels: Statt passiven Konsums steht aktives Schaffen im Vordergrund. Daraus entsteht eine neue Beziehung zwischen der Bewegung des Körpers einerseits und ihrem Einfluss auf die Wahrnehmung andererseits.

I Met-a-Morph

I Met-a-Morph stellt eine dreidimensionale Erweiterung des Videoplace-Systems dar. Auch hier interagiert der Besucher mit einem Bild, das vor ihm auf eine große Projektionsfläche geworfen wird. Er steuert mit seinem Körper eine geometrische Figur: Bewegt er sich, verändert sich auch die Figur. Es stehen verschiedene Interaktionen zur Verfügung. Um

zwischen ihnen zu wechseln, genügt es, kurz von der Projektionsfläche weg- und anschließend erneut an sie heranzutreten.

Die Besucher sollen ihren Körper bewegen — um Kunst zu schaffen. Im Allgemeinen vergessen sie dabei, wie ihr Verhalten in der realen Welt wirkt. Stattdessen konzentrieren sie sich darauf, wie ihr Körper das Gesehene beeinflusst bzw. — später — auf die Umsetzung ästhetischer Ziele mithilfe des Körpers. Im Idealfall gleicht dieses Erlebnis einer interaktiven Meditation.