

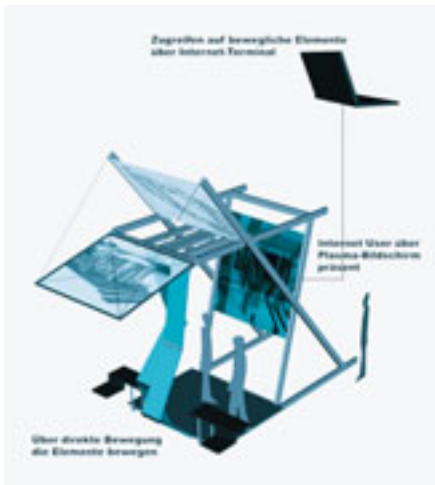
# RÜCKPROJEKTION

*RÜCKPROJEKTION* ist eine für den öffentlichen, urbanen Kontext vorgesehene Installation. Sie hat die Verschneidung von physischem und virtuellem Raum zum Thema. Der konkrete, reale Raum wird in dieser Installation um abstrakte Dimensionen aus dem Internet erweitert. Diese erzeugen eine größere Distanz zwischen Raum und Betrachter und somit ein anderes, erweitertes Raumerlebnis/-verständnis. Dem virtuellen Raum werden im Austausch dazu Aspekte des lebendigen Daseins wie Vergänglichkeit oder auch Maßstäblichkeit zugeführt. Im Rahmen der Installation versteht sich der real erlebbare Raum als beweglicher Negativabdruck für einen unsichtbaren Körper. Dieser Körper, ein Gummibär, existiert rein virtuell. Seine Position im Raum und seine räumliche Ausdehnung werden einerseits über die direkte Berührung von beweglichen Elementen in der konkreten, physischen Installation bestimmt. Andererseits werden sie über die BesucherInnen der Webpage und ihre Eingriffe kontinuierlich verändert ([www.aec.at/gummibaer](http://www.aec.at/gummibaer)).

Der Gummibär steht metaphorisch für eine vorerst nicht ganz durchschaubares System räumlicher Einflussfaktoren. Sie führen die BenutzerInnen beider Seiten, beider Realitäten (RR/VR), auf spielerische Art an Möglichkeiten der Raumveränderung und Kommunikation heran. Der Raum wird weich, individuell anpassungsfähig und generiert gleichzeitig einen kollektiven Handlungsraum.

## Das physische Konstrukt

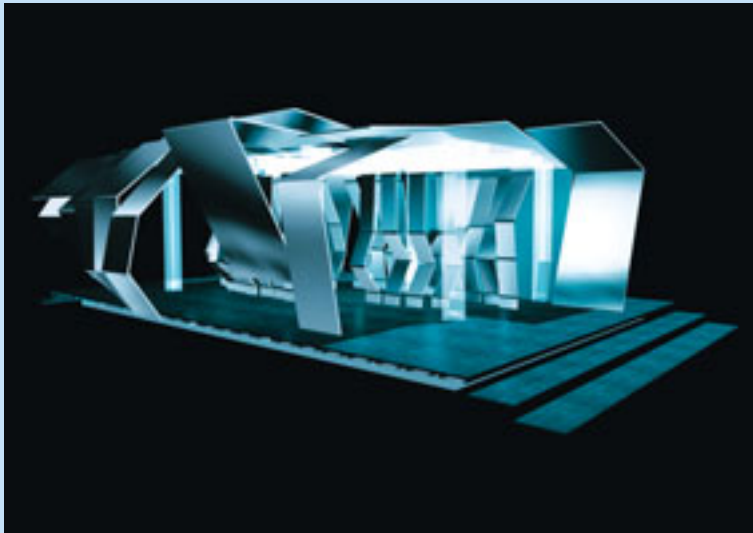
Die physische Installation besteht aus konstruktiven Elementen, die beweglich sind und in einem bestimmten Abhängigkeitsverhältnis zueinander stehen. Sie sind sowohl in der Lage, auf konkrete Anforderungen wie Sitzen, Lehnen, Nischen bilden einzugehen als auch in einem viel größeren Maßstab, gleich einer zusammenhängenden Haut, synchronisierte Großformen auszubilden. Durch Verschieben der Paneele kann der reale Raum, die Silhouette des Gummibären, verändert werden.



Der begehbare Prototyp führt zwei der vorgesehenen 24 beweglichen Elemente vor.

## Das virtuelle Konstrukt

Die Webpage bietet die Möglichkeit, über die Beschäftigung mit einem Spiel die wechselnde Raum-Konfiguration der Installation mit zu beeinflussen. Im Mittelpunkt des Spiels steht ein Konstrukt, das im schwerelosen Raum ohne klar definierte Grenzen angreifbar und verzerrbar ist. Ergibt sich eine für den Spieler interessante Konstellation, kann er diese an den Server schicken, um die formbestimmenden Parameter an das physische Konstrukt weiterzugeben. Der Gummibär, der in der Installation seine Entsprechung über eine von außen kommende formale Abnahme erfährt, wird im virtuellen Raum auf andere Art repräsentiert: Er wird als eine Art Skelett dargestellt, das aus verschiedenen Leitkurven besteht, welche die Form beschreiben. Diese Leitkurven können direkt angefasst werden, die Schnittkurven sind elastisch und nicht anzufassen.



Der erweiterbare und weiche Raum wird von einer harten Schale umschlossen, die an einigen Stellen von der weichen Haut durchdrungen wird.

### Konstruktive Schnittstellen

Der virtuelle Raum der Webpage steht in direkter Verbindung zu einem realen Raum in Linz. Die Verbindung zwischen beiden bildet eine in sich bewegliche Installation, die sowohl virtuelle als auch reale Dimensionen von Raum aufweist –sie bildet somit die Schnittstelle zwischen dem konkreten Ort und der Webpage. In einem vorhandenen urbanen Kontext platziert, schafft die Installation einen Raum, der als veränderbar erlebt wird. Die Überlagerung des konkreten Stadtraumes mit einer temporären Installation wird noch überhöht durch die direkte Verknüpfung mit dem virtuellen Raum des Internets.

Eine Spieloberfläche baut sich nach dem Einchecken eines Benutzers auf der Webpage entsprechend den Bedingungen im konkreten Raum auf: Ist eine Person (oder sind mehrere Personen) im konkreten Raum anwesend, so wirkt sich das auf das Einschalten verschiedener Parameter wie Schwerkraft, Federkraft und immanentem Impuls (Leben) für den Spieler aus –er/sie hat es in der Folge in der Hand, über die Zu-, bzw. die Abnahme dieser Einflüsse zu bestimmen. Im Gegenzug werden für das virtuelle Konstrukt plötzlich räumliche Parameter relevant, die vom Spieler nicht ignoriert werden können (räumliche Orientierung etc.). Der konkrete Raum verändert sich über atmosphärische Eingriffe aus dem Netz (Licht /Ton/synchronisiertes Bewegen der Streifen). Er erlebt die Präsenz aus dem Off in Form einer groß projizierten Webadresse ([www.aec.at/gummibaer](http://www.aec.at/gummibaer)) sowie der aus der Ferne kommenden Bewegungsabfolge. Der abstrakte Raum wird über die wechselnde Präsenz von Besuchern im konkreten Raum (Ton/Schritte hören) aktiviert. Der Gummibär-Entsprechung wird Leben eingehaucht. So werden räumliche Einflussfaktoren, die unabhängig von der gebauten Struktur sind, thematisiert. Der Raum, wie wir ihn erleben, ist nicht fixiert, ist weich und erweiterbar. Aus der Entfernung partizipieren andere an ihm und beeinflussen ihn für uns nachhaltig – ähnlich wie unser Umgang mit Räumen Spuren in anderen Räumen hinterlässt, ohne dass es uns bewusst wird.

### Der Prototyp

Der begehbare Prototyp führt zwei der vorgesehenen 24 beweglichen Elemente vor. Er präsentiert verschiedene Möglichkeiten der Interaktion entweder über Monitor oder aber die direkte Berührung der Besucher. Über Projektionen werden prozessbedingte Arbeitsunterlagen, Entwurfsmodelle sowie der Projektletztstand präsentiert.