

# Pixelspaces 2002

## Transplantierte Interaktionen

Während *Pixelspaces* bei Ars Electronica 2001 allgemein dem Know-how der Computer-interaktiven Kunst im Kontext der Gestaltung VR-gestützter Erfahrungsräume gewidmet war, beleuchtet *Pixelspaces 2002* diesen Bereich spezifischer. Thematisch fokussiert das *Pixelspaces*-Symposium 2002 das für die Bereiche Architektur, Game-Development und Augmented Reality (AR) methodisch verbindliche Segment im Spektrum des Entwurfs/Designs von Environments, wobei dieser Methodik im weitesten Sinne Interaktion als Zielvorstellung zu Grunde liegt. Ausgangspunkt der Erörterung und Extrapolationen im Hinblick auf eine gemeinsame Praxis sind Möglichkeiten und insbesondere durch Ausstellungsarchitekturen vertretene Beispiele einer Verschränkung der drei Bereiche.

Haben Architektur und Game-Development bislang parallel Verfahren zur Lösung ihrer jeweils spezifischen Aufgaben entwickelt, so hat zuletzt das Erkennen von Parallelen in den Aufgaben selbst – primär des Crowd-Managements, der narrativen Struktur des Nutzungs- und Funktionszusammenhangs – verstärkt zu interdisziplinären Ansätzen geführt.

Vor allem so genannte Erlebnisarchitekturen nehmen Anleihen am narrativen Aufbau der Games und teilen mit diesen psychologische Aspekte wie Motivation, Rollendefinition oder Attraktion. Spiele-Designer nutzen wiederum das Wissen von Architekten, wenn es z. B. um die Umsetzung ebenso kreativer wie realistischer Raumkonzepte geht, die in der Regel eine gezielte Ausbildung voraussetzen.

Ebenso beschränkt sich das Prinzip der Interaktion bekanntlich nicht auf den Umgang mit den „neuen Medien“. Es kommt, grob gesagt, sowohl in einem durch Konventionen und Erfahrungen bestimmten Verhalten gegenüber einer Tür (und deren technischem Verhalten als Schwing- oder automatische Schiebetür) oder angesichts eher als intim bzw. öffentlich konnotierter Raumdimensionen zum Tragen als auch im Kontext eines semantisch überhöhten, in die Virtualität hinein erweiterten Environments. Ob im Falle eines Games oder im Falle einer gebauten Realarchitektur, Interaktion ist daher stets – wenn auch graduell unterschiedlich – mit dem Environment so verstrickt, dass es seine Ausformung großteils darin begründet. (Eine große Menge von Nutzern eines öffentlichen Gebäudes erfordert breite Türen; ein Quest-basierendes Game erfordert stark strukturierte, körperhafte Environments etc.)

Der primäre Unterschied ist in der Ergonomie (Erkennbarkeit / Handhabbarkeit) und Berechenbarkeit (semantischen Zuverlässigkeit) der gemeinsamen Funktionseinheiten auszumachen. Eine Tür im Realraum gehorcht in der Regel ihrer begriffseigenen Funktion (nämlich zwei Räume miteinander zu verbinden) – im Spiel ist diese Konvention jedoch nicht verbindlich, lediglich statistisch wahrscheinlich. Beispielsweise kann in diesem Fall hinter einer Tür eine irrealer Überraschung, etwa ein Wasserfall, lauern, während dies im anderen Fall unwahrscheinlich ist.



Über die interdisziplinären Ansätze hinaus, konstituiert die Verfügbarkeit von interdisziplinären Technologien wie AR nun ein Naheverhältnis zwischen Architektur und Game-Design, das in Folge der methodischen Überschneidungen zwar wechselwirkend, doch vor allem für die (konservativere) Architektur formale und inhaltliche Konsequenzen erwarten lässt. Und wenn es nur die wäre, Architektur in Hinkunft mehr topologisch und relativistisch zu denken.

Denn die Implementierung von AR-Applikationen in den realen Raum vermag nicht nur dessen Funktions- (und Interaktions-)zusammenhang zu erweitern (ihn einsichtiger / transparenter werden zu lassen), sondern auch den Unterschied zwischen VR-Architektur und gebauter Architektur, wenn schon (beim heutigen Stand der Technik) nicht aufzulösen, so doch fließender zu gestalten. Während etwa in einem öffentlichen Gebäude eine reale unverschlossene Tür lediglich auf einen öffentlich-relevanten Raum schließen lässt, könnte seine Funktion, etwa die eines Warteraumes, mittels AR auch im Hinblick auf seinen Aktualitätsgrad durch die Information über die Anzahl der Wartenden erfahren werden.

Während Level- oder Map-Designer wie Architekten (virtuelle) interaktive Räume generieren, implementiert Mixed Reality (neue) Spielregeln in die reale Umgebung. Das Verkehrsnetz einer Stadt kann so zum Pacman-Level werden.

Unter diesem Gesichtspunkt könnte sich Architektur auch ohne Gebautes, nämlich situativ definieren; wenn z. B. der Warteraum als Situation von Menschen, die nach einander an die Reihe kommen, disloziert erlebt und die Zeit durch virtuelles Inventar interaktiv angeregt verbracht werden kann.

Das Symposium untersucht also jene Schnittstelle dieser Bereiche, in der sich offenbar unabhängig voneinander dieselben Methodiken der Umsetzung entwickelt haben. Bei der Kreation der Interaktion – vom Storybook zum Environment, vom architektonischen Konzept zum umbauten Raum, von der Implementation zur Transplantation – dürfte einmal mehr das künstlerische Know-how der interaktiven Kunst eine große Rolle spielen.