



bildraum Objekt

Zugang zum Objekt fractio

raum.art

ein elektronisches Museum virtuelle interaktive 3D-CAVE-Installation

A. Benjamin Spaeth

raum.art ist eine interaktive virtuelle Umgebung, die am Höchstleistungsrechenzentrum der Universität Stuttgart (hlrs) in Zusammenarbeit mit Erwin Herzberger und Uwe Wössner entwickelt wurde. Die Arbeit nimmt Stellung zum Verhältnis von Architektur Kunst und virtuellem Raum.

Der virtuelle Raum ist mit seinen elektronischen Texten, Tönen und Bilder realer Bestandteil unserer Wirklichkeit. Die Verschiebung des Handlungsbereichs des Menschen ins Digitale wird von der Kunst vorgezeichnet. Das Museum – Forum der Kunst – vollzieht diese Verschiebung entsprechend. Die Auswirkung ist im Museum als Idee, aber auch in seiner architektonischen Präsenz spürbar und ablesbar. Es stellt sich die Frage nach einem Museum, welches der körperlichen Existenz seiner musealen Werke und seiner Besucher entbehrt.

Der Mangel des Genius loci im virtuellen Raum wird durch die ephemere Präsenz realer Orte ausgeglichen. Die konkrete architektonische Form entsteht durch die Vernetzung realer Orte und die Einschreibung signifikanter Prozesse und Eigenschaften dieser Orte in die elektronische Präsenz. Die fehlenden äußeren Parameter wie Gravitation, Regen oder Windkraft ermöglichten es der Architektur sich auf ihren reinen Inhalt zu reduzieren. Das Raum-Sein bietet die Möglichkeit die Objekte zueinander in Beziehung zu setzten, zu ordnen und zur Wahrnehmung zu bringen. Die Architektur im elektronischen Raum setzt die spezifischen Eigenschaften der Virtualität in ihrer Erscheinung um.

Idee, Konzept, Programmierung: A. Benjamin Spaeth Konzept: Erwin Herzberger Programmierung: Uwe Wössner