



cast01 Vermischte Realitäten

Am 21./22. September lud das MARS Exploratory Media Lab und das GMD Institute for Media Communication auf Schloß Birlinghoven in Bonn zu der Konferenz "cast01: Living in Mixed Realities". International tätige Künstler, Forscher, Designer und Architekten tauschten sich über Projekte aus, die sich mit dem Einfluß digitaler Medien auf die Räume, in denen wir leben, befassen. Das Themenspektrum zum Verhältnis von realen und virtuellen Räumen reichte von den üblichen Diskussionen zu immersive virtual reality über mixed-media-Kunst bis zu Architektur, die Technologie auf individuelle Weise integriert.

Innerhalb von Themenkreisen wie spaces of emergent communication und networked living/connected citizens demonstrieren die vorgestellten Projekte unterschiedliche Arten, digitale Medien in reale Alltagsräume zu integrieren. In der geplanten Metro-Station von Jean Nouvel und dem Künstler Maurice Benayoun animieren Beleuchtung und Bilder den gesamten Raum in Reaktion auf die einfahrenden Züge. Die poetischen Objekte von Hiroshi Ishii und seinen Studenten der Tangible Media Group am MIT stellen dagegen greifbare Kommunikationsmittel

bereit. Die interaktiven Wände und Identifikationstechnologien von NetWorld in Chicago wiederum schaffen hoch dynamische und personalisierte Erfahrungen, indem sie Ausstellungsdesign über statische Elemente hinaus erweitern. Das "polysensoric" House of Music in Wien spricht verschiedene Sinne an, ermöglicht aber auch die physische Reise durch seinen Inhalt. Und Architekt Pedro Sepulveda-Sandoval untersucht in seinen "Digital Shelters" nicht nur gesellschaftliche und psychologische Dimensionen der Technologie, sondern auch die öffentliche Wahrnehmung von und die Kontrolle über unsichtbare elektromagnetische Landschaften.

Während die disziplinäre Vielfalt der Konferenzteilnehmer zu interessanten Diskussionen führte, fehlte ein klarer Rahmen sowohl für die Beurteilung der entfernt verwandten Arbeitsweisen, aber auch für ein Umdenken der kreativen Praxis angesichts der Möglichkeit, mixed-reality Erfahrungen zu gestalten. Insbesondere die Ereignisse des 11. September (die einige Referenten und Gäste an der Teilnahme hinderten) warfen eine neue Perspektive auf den Sinn der Gestaltung gerade solcher Umgebungen, die virtuelle und physische Realität verbinden. Während einerseits angedeutet wurde, daß Virtualität die Kommunikation und ein gemeinsames Verständnis vereinfachen und fördern könne, entpuppten sich die vorgestellten Projekte als erstaunlich zweckleer. Keinem gelang es mit dem außerordentlichen Aufwand an Technologie und Grafik auch nur annähernd, gesellschaftliche Erfahrungen zu ermöglichen. Schade, daß gerade die jüngere Generation von Forschern aus universitären Zusammenhängen – zu nennen sind Präsentationen der ETH Zürich, CalTech und University of Teesside – ausschließlich inhaltlose, kostspielige 3D-Renderings vorführte. Eigentlich wäre nur wenig "Realismus" vonnöten, um die Erfahrungen von Menschen testen zu lassen. Die Frage drängt sich auf, in welcher Sphäre diese Projekte

existieren: in der "Kunst", wo es um Erscheinung geht und die Öffentlichkeit angesprochen wird, in der "Akademie", wo weder Form noch Adressaten bestimmt sein müssen, oder in "Architektur und Design", wo Projekte konzeptuell bleiben können, sich aber immer auch an ihrem gesellschaftlichen oder konzeptuellen Ziel messen lassen müssen?

Die Konferenz verdeutlichte, daß für die Suche nach kohärenten Herangehensweisen zur Gestaltung von Umgebungen, die Technologie und Architektur integrieren und neue kommunikative Erfahrungen ermöglichen, Foren zum Austausch, zur Weiterentwicklung und zur Erprobung notwendig sind. Es bleibt zu hoffen, daß cast01 diese Foren vorantreiben wird.

Ramia Mazé

www.netzspannung.org