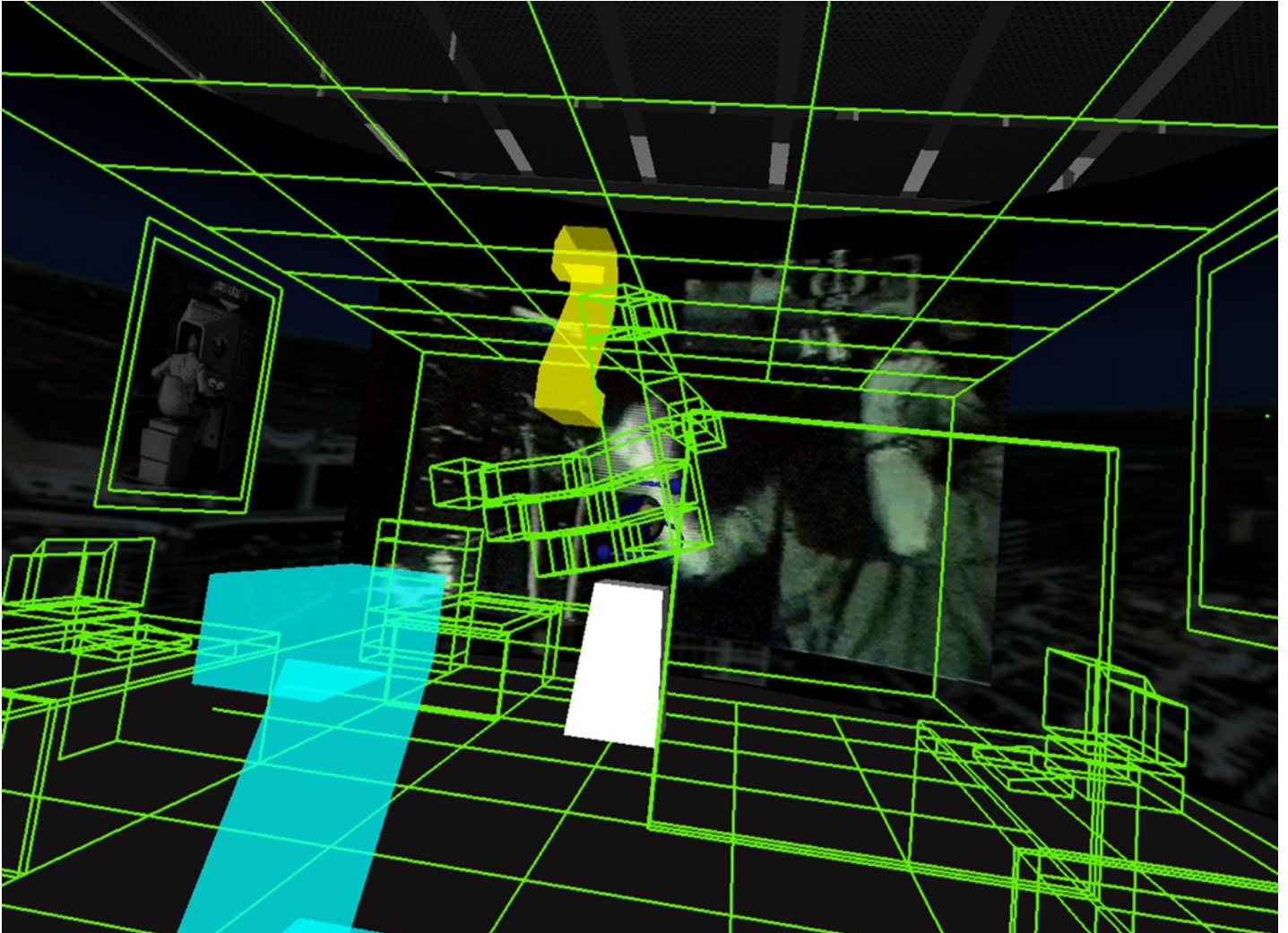
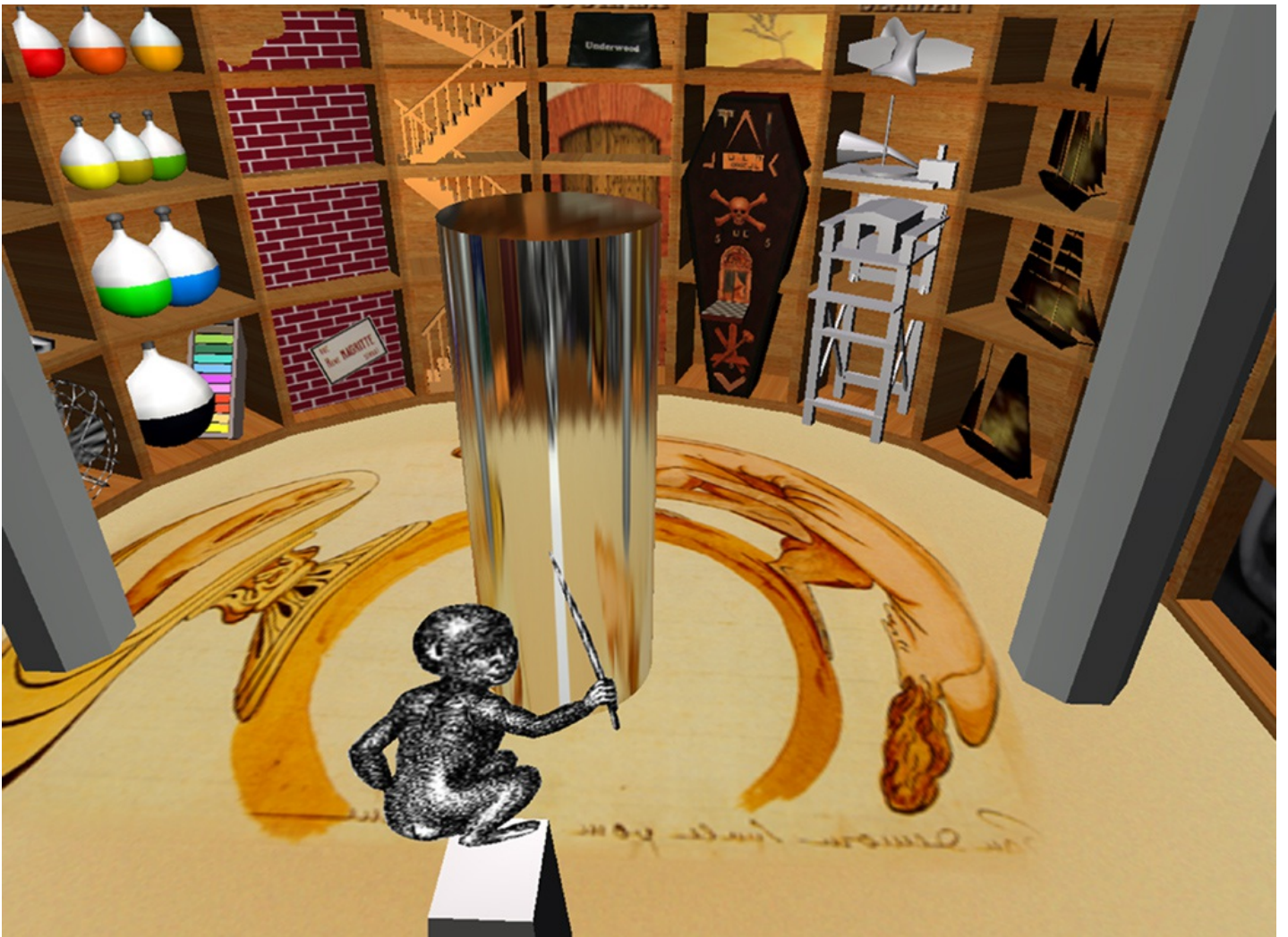


# Memory Theater VR

[Institut für Bildmedien](#) [1] [interactive environment](#) [2]

Werk - wird als solches in IMAGINING MEDIA@ZKM gezeigt  
1997





In der Mitte eines kreisförmigen "Theaterbaus" steht auf einem Sockel das Modell eben dieses Miniaturtheaters, in das man gerade eingetreten ist. Innerhalb und außerhalb dieses Modells, das als Repräsentation bereits eine erste Ebene der virtuellen Realität darstellt, können die BetrachterInnen ein Interface - ähnlich einer 3D-Mouse oder einer Minikamera - frei bewegen. Dieses steuert eine großflächige Projektion auf der gegenüberliegenden Wand. Das Eintauchen des Interfaces von den vier unterschiedlichen Himmelsrichtungen aus, ruft jeweils eine andere thematische Bilderwelt auf. Zu sehen sind Simulationen zur Geschichte der Täuschung im Raum. Die BetrachterInnen können so durch verschiedene Umgebungen navigieren, die sich auf historische und technologische Konzepte der Täuschung im Raum - vom Wunder-kammerprinzip bis hin zu Virtual Reality - beziehen. So werden künstliche, futuristische oder auch dekonstruktivistische virtuelle Realitäten gegenübergestellt. Auch finden sich in diesem Manifest der Faszination am Spiel mit Illusionsräumen Zitate aus dem eigenen Werk der Künstlerin wieder.

**premier:**

Eröffnung des ZKM | Medienmuseums, 1997.

**technique/material/hardware, software:**

Hardware: hölzerne Rotunde Datenprojektor SGI Maximum Impact Miniaturmodell der Installation mit 3D-Maus „mini Bird“(Eigenentwicklung) Sockel Software: Eigenentwicklung

**dimensions:**

Installationsraum: ø ca. 8 m Projektion: 3,6 m x 5,32 m

**credits:**

Konzept und Realisierung: Agnes Hegedüs, Anwendungssoftware: Gideon May, Anwendungshardware: Bossinade Lightworks, Assistenz Computergrafik: Christina Zartmann, Eine Auftragsarbeit für das ZKM | Medienmuseum, Produktion: ZKM | Medienmuseum und ZKM | Institut für Bildmedien, 1997.

**producer:**

ZKM | Medienmuseum und ZKM | Institut für Bildmedien, 1997.

**Künstler:**

Agnes Hegedüs  
[Institut für Bildmedien](#) [interactive environment](#)

---

**Quellen-URL:** <http://m.at.zkm.de/node/273>

**Verweise:**

[1] <http://m.at.zkm.de/taxonomy/term/12>  
[2] <http://m.at.zkm.de/taxonomy/term/23>