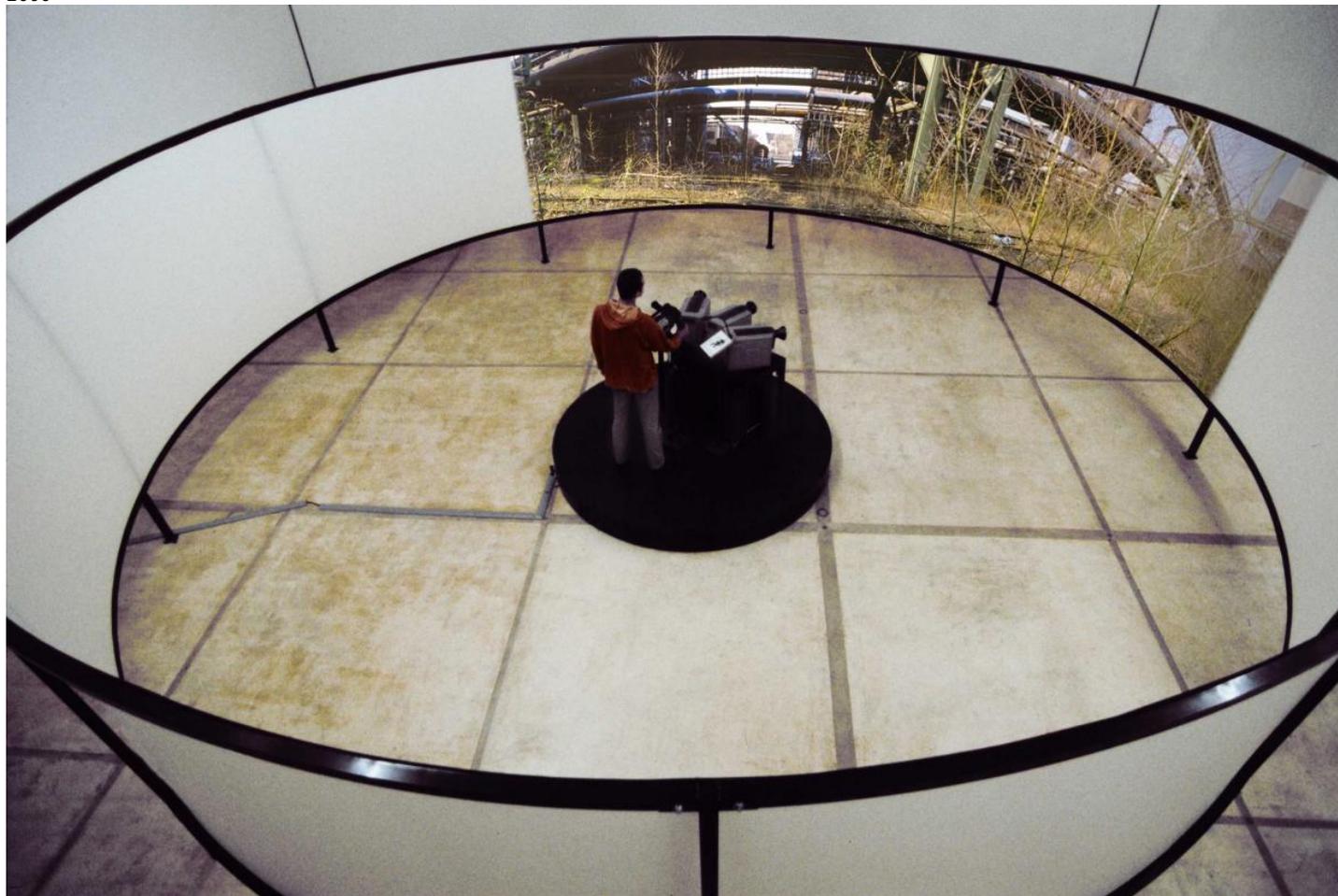


Place-Ruhr

[Institut für Bildmedien](#) [1] [interactive environment](#) [2]
not shown in IMAGINING MEDIA

Panoramaarbeit

2000



In dieser Arbeit kann der Betrachter eine dreidimensionale virtuelle Umgebung erforschen. Schauplatz ist das Ruhrtal mit seiner durch landschaftliche und wirtschaftliche Veränderungen gekennzeichneten Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Die Installation besteht aus einer rotierenden Plattform mit einem Interface, über das der Benutzer ein projiziertes Bild auf einer großen kreisförmigen Projektionsfläche bewegen kann. Die virtuelle Landschaft enthält elf Zylinder, die bestimmte Orte des Ruhrgebiets zeigen. Der Betrachter kann in diesem dreidimensionalen Raum navigieren und die panoramischen Zylinder betreten. Sobald der Betrachter sich innerhalb eines Zylinders befindet, wird eine zuvor aufgezeichnete Filmszene abgespielt. Diese Szenen, die mit der PanoramaCamera aufgenommen wurden, wurden eigens inszeniert und thematisieren die Identität des jeweiligen Ortes, an dem sie spielen. Sie haben eine Dauer von ungefähr einer Minute und werden in Schleifen kontinuierlich wiederholt. Die Zylinder sind in eine virtuelle Landkarte eingebettet, die symbolische und reale Topographien verbindet: Grundlage sind tatsächliche, unter Tage liegender Bergwerksschächte in der Gegend um Dortmund. Dieser Plan verbindet sich auf symbolischer Ebene mit einer in die Landschaft eingezeichneten, schematischen Darstellung des kabbalistischen Lebensbaumes. Mittels des auf der Plattform angebrachten Interfaces kann der Benutzer seine Bewegungen durch die virtuelle Umgebung, die Rotation der Plattform und das projizierte Bild steuern. Ein kleiner Monitor zeigt dabei den Grundrissplan der virtuellen Umgebung und den jeweiligen Standort des Benutzers innerhalb dieses Plans. Doch der Benutzer kann diese Landschaft nicht nur bereisen, er hinterlässt - wenn auch flüchtige - Spuren seiner Präsenz: Ein Mikrofon, das am Interface angebracht ist, nimmt jedes Geräusch auf, das der Benutzer verursacht. Diese Klänge werden auf der Projektionsfläche als kontinuierlicher Strom sich bewegender dreidimensionaler Wörter und Sätze wiedergegeben. Die Texte werden für insgesamt fünf Minuten angezeigt. Während dieser Dauer verblassen sie zusehends, bis sie schließlich ganz verschwinden.

premier:

"vision.ruhr. Kunst, Medien, Interaktion", Zeche Zollern II/IV, Dortmund (D), 2000

technique/material/hardware, software:

Hardware: kreisförmige Projektionsleinwand, drehbare Plattform, 1 Projektor, eigens entwickeltes Interface
Software: Eigenentwicklung PLACE DOTC MAX MSP

dimensions:

Ø: 9 m, H: 3,20 m

credits:

Konzept und Realisierung: Jeffrey Shaw, Anwendungssoftware: Adolf Mathias, Aufnahme der panoramischen Videos und Postproduktion: Andreas Kiel, Produktionsmanagement ZKM: Jan Gerigk, Technische Umsetzung, Plattform, Projektionsleinwand und Interface: Huib Nelissen, Elektronische Integration: Torsten Ziegler, Produktionspartner Dortmund: hARTware projekte, Hans D. Christ, Iris Dressler, Tabea Sieben, Produktionsmanagement: Astrid Sommer, Produktionsassistentz: Heike Staff, Franz Wamhof, Manfred Hauffen, Animation und Compositing: Christina Zartmann, Andreas Kiel, Kamera: Boris Michalski Darsteller: Ariane Andereggen, Andreas Brüning, Manfred Hauffen, Mohsen Hosseini, Matthias Kampmann Requisite: Frank Prummer, Produziert am ZKM | Institut für Bildmedien, Karlsruhe (D)

producer:

ZKM | Institut für Bildmedien, 2000.

Künstler:

Jeffrey Shaw

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

Quellen-URL: <http://m.at.zkm.de/node/283>

Verweise:

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

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