

Visuelle Inszenierung im urbanen Raum

Daniel Michelis^{1,2}, Hendrik Send², Florian Resatsch², Thomas Schildhauer²

Institut für Medien- und Kommunikationsmanagement, Universität St.Gallen ¹
Institut für Electronic Business, Universität der Künste Berlin ²

Zusammenfassung

Bereits lange vor der Entwicklung digitaler Computer wurden Spiegel für visuelle Inszenierungen und die Simulation virtueller Welten genutzt. Vor diesem Hintergrund wird die Geschichte der visuellen Inszenierung von der Frühen Neuzeit bis ins digitale Zeitalter des 21. Jahrhunderts skizziert. Im Anschluss wird die Installation MAGICAL MIRRORS vorgestellt, mit der die Tradition des Spiegels als Medium visueller Inszenierung in die Welt der digitalen Medien übertragen wird.

1 Einleitung

Spiegel üben eine fast magische Faszination auf ihre Betrachter aus. Das eigene Abbild und die Welt „hinter“ dem Spiegel gibt seit Jahrhunderten Anlass zu intensiver Auseinandersetzung und wilden Spekulationen. Kinder, Jugendliche und Erwachsene erkunden ihre Spiegelbilder mit großer Neugier und erfahren sich und ihre Umwelt aus neuen Perspektiven. Dieser Artikel beschreibt die Medienkunstinstallation MAGICAL MIRRORS, mit der die Tradition des Spiegels als Medium visueller Inszenierung in die Welt der digitalen Medien übertragen wird.

2 Spiegel als Medium visueller Inszenierung

Bereits lange vor der Entwicklung digitaler Computer wurden Spiegel als Medium für visuelle Inszenierungen und die Simulation virtueller Welten genutzt. Der Begriff der Virtualität bezeichnete dabei ursprünglich das Gegenteil der Realität: Das Virtuelle grenzt sich vom Realen ab und bezeichnet eine fiktive Welt. Der Spiegel war das zentrale Instrument für die Erzeugung virtueller Welten. Die Inszenierung von Illusionen war und ist seine inhärente Funktion. Die Bilder, die durch die Reflexion auf seiner Oberfläche entstehen, existierten nur scheinbar. Sie geben ein anderes reales Bild fiktiv wieder (Ryan 2001).

Die Anschaffung von Spiegeln war lange Zeit ein Zeichen von großem Reichtum und daher dem Adel und wohlhabenden Bürgertum vorbehalten, die Spiegel vor allem zu repräsentativen Zwecken einsetzten. So fanden Spiegelkabinette oder Spiegelsäle zunächst in Schlössern größere Verbreitung (Gronemeyer 2004). Zur beliebten Attraktion wurden auch sphärische (konkave oder konvexe) Spiegel, die ein verzerrtes Spiegelbild des Betrachters wiedergaben.

Nachdem Spiegel zu repräsentativen Zwecken in Burgen und Schlössern in ganz Europa eingeführt wurden, folgten im 19. Jahrhundert öffentliche Cafés, Jahrmärkte und Vergnügungsparks. Der Spiegel wurde zum Medium des intelligenten Zeitvertreibs, mit dem die steigende Nachfrage nach visueller Unterhaltung befriedigt werden konnte (Gronemeyer 2004).

War die Fähigkeit, die reale Welt einzufangen und realitätsgetreu oder manipuliert wiederzugeben lange Zeit das alleinige Privileg des Spiegels, wird diese Fähigkeit heute durch digitale Medientechnologien emuliert. Durch die Entwicklung von Fotografie, Film, Radio, Fernsehen und Computern ist die Welt heute voll mit Abbildungen, die die Virtualität des Spiegelbildes nachahmen (Ryan 2001). Nicht nur der Spiegel, sondern sämtliche Formen der Repräsentation, die Menschen in den vergangenen fünf tausend Jahren entwickelt haben, wurden mit dem Einzug der Neuen Medien in digitale Form übersetzt. Als Resultat konnte sich eine Vielfalt digitaler Techniken zur visuellen Inszenierung etablieren, die in der Tradition visueller Medien der Vergangenheit stehen. Sie erfüllen noch immer denselben Zweck: sie stillen die Lust des Betrachters und erfüllen seinen Wunsch nach inszenierter Unterhaltung. Nicht Inhalt und Zweck der Darbietung haben sich verändert, sondern Technik und Form. Durch die Nutzung digitaler Technologien ergeben sich neue Möglichkeiten, dem uralten Wunsch des Menschen nachzukommen, sich in fiktive Welten zu begeben. Unabhängig vom Inhalt und der fiktionalen Geschichte steht der Wunsch nach Immersion im Vordergrund: Bei dem Streben, uns in fiktive Welten zu begeben, sind wir auf der Suche nach demselben Erlebnis, wie beim Sprung in einen Swimmingpool oder ins Meer. Das Erlebnis, vollständig in eine andere Wirklichkeit einzutauchen. Wir genießen es, unsere vertraute Welt zu verlassen und die Eigenarten der neuen Umgebung zu erkunden. Wir wollen umher schwimmen und lernen, welche neuen Möglichkeiten sich ergeben. Das Gefühl, sich virtuell an einen fiktiven Ort zu begeben ist nach Murray „pleasurable in itself“ (Murray 1998).

3 Installation Magical Mirrors

Die Installation MAGICAL MIRRORS überträgt die Tradition der visuellen Inszenierung durch magische Spiegel in die Welt der digitalen Medien. Die Medienfassade in der Rosenthaler Straße in Berlin wird zu einer Spiegelwelt, durch die der Betrachter eine virtuelle Realität betreten kann. Mit der Installation sollen neue Möglichkeiten der Medienfassade zur Interaktion mit den Passanten erprobt werden. Die Installation übernimmt dabei die Rolle eines „epistemischen Dings“, eines fass- und erlebbaren Instruments der Theorie- und Modellbildung (Stephan 2001), mit dem neue Formen der Interaktion zwischen Mensch und Medientechnologie im urbanen Alltag erforscht und die Funktionsweise digitaler Repräsentation mit Blick auf tradierte Formen visueller Inszenierung untersucht werden soll.



Abbildung 1: Ansicht der Medienfassade in der Rosenthaler Straße

Die Installation erstreckt sich über die gesamten Projektionsflächen der Medienfassade. Den Mittelpunkt bilden digitale „Zauberspiegel“, mit denen die Passanten direkt interagieren können.

Die drei wesentlichen Elemente der Installation sind vier Großdisplays im Casino, drei Rückprojektionen im Foyer sowie Projektionsflächen im Turm, Foyer und Casino.

3.1 Großdisplays im Casino (DLPS)

Die vier Großdisplays werden zu digitalen Spiegelbildern, die auf die Bewegungen des Betrachters direkt reagieren. Jedes Spiegelbild folgt eigenen Regeln und gibt den Betrachter in anderen Umgebungen wieder:

Luminary – Der Spiegel ist von einem pulsierenden Gestirn aus leuchtenden Nullen und Einsen überzogen. Tritt ein Besucher vor den Spiegel entsteht eine Strömung um den Betrachter. Die Zahlen reagieren auf seine Bewegungen, mit denen er den Zahlenstrom im Spiegel steuern kann.

Aura – Begibt sich ein Betrachter in das mit Energie aufgeladene Bild, so entsteht auch um ihn eine Aura der Energie. Der Spiegel reagiert auf Bewegungen des Betrachters mit flammenartigen Wolken, die ihn wie ein Polarlicht umspielen.

Progression – Von den Rändern des Spiegels strecken sich dem Betrachter Ranken entgegen, die schnell zu einem Pflanzengeflecht werden, das über den gesamten Spiegel wachsen kann. Erkennen die Ranken ihren Betrachter, wachsen sie ihm in zart verzweigten Ästen entgegen und sprießen um ihn herum.



Abbildung 2: Spiegelung Luminary

Flexibility – Ein magisches Band wandert über den Spiegel und seine Ränder. Der Betrachter kann es mit den Händen führen, kunstvolle Figuren in den Raum schreiben und sich hinter den Schlaufen seines virtuellen Band im Spiegel betrachten.



Abbildung 3: Spiegelung Flexibility

3.2 Rückprojektionen im Foyer

Die Projektionsflächen über dem Haupteingang werden zur Bildergalerie. Angezeigt werden ausgewählte Momentaufnahmen der Spiegelungen. Die angezeigten Bilder sollen durch den farblichen Kontrast die Aufmerksamkeit der Passanten für die Installation auf sich ziehen.



Abbildung 4: Rückprojektionen im Foyer

3.3 Projektionsflächen in Turm, Foyer und Casino

Auf den zusätzlichen Präsentationsflächen wird der Farbverlauf auf und vor das Gebäude projiziert. Über die Projektionsflächen fließen Fragmente aus ausgewählten Texten, die nicht zusammenhängend, sondern in einzelnen Wörtern dargestellt werden. Der Texte erschließt sich nur, wenn der Betrachter sich mit der Fassade beschäftigt und Hintergrundwissen hat.



Abbildung 5: Projektionsflächen mit Textfragmenten

4 Fazit

Wie die Entwicklungsgeschichte visueller Inszenierungen zeigen konnte, stehen die Kernfunktionen der Installation MAGICAL MIRRORS in einer Jahrhunderte alten Tradition. Die Installation überträgt die Tradition der Zauberspiegel in die digitale Welt. Anstelle von glä-

sernen Spiegelsälen und Kabinetten kommen digitale Illusionsgeneratoren dem Bedürfnis nach Faszination, Schaulust und Manipulation nach. Es ergeben sich lediglich neue technologische Möglichkeiten – der Wunsch des Menschen nachzukommen, sich durch visuelle Illusionen in fiktive Welten zu begeben, ist noch immer derselbe.

Wie sich am Beispiel der *MAGICAL MIRRORS* zeigt, handelt es sich bei der Entwicklung nicht zwingend um einen radikalen sondern häufig um einen steten, kontinuierlichen Wandel. Der Entwicklung neuer Medien – und auch des Verhältnisses zwischen Mensch und Computer – liegt oftmals eine langjährige Tradition zugrunde, die durch neue Technologien fortgesetzt wird.

Literaturverzeichnis

- Ryan, M.-L. (2001): *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, John Hopkins, Baltimore, London.
- Gronemeyer, N. (2004): *Optische Magie: Zur Geschichte der visuellen Medien in der frühen Neuzeit*, Bielefeld.
- Murray, J. (1998): *Hamlet on the Holodeck*, MIT Press, Cambridge, Mass.
- Stephan, F. P. (2001): *Denken am Modell – Gestaltung im Kontext bildender Wissenschaft* in: Bernhard E. Bürdek (Hrsg.): »Der digitale Wahn«, Frankfurt/M.