

G. Szwillus, J. Ziegler (Hrsg.): *Mensch & Computer 2003: Interaktion in Bewegung*.
Stuttgart: B. G. Teubner, 2003, S. 431-433

Private Universe_ Informationsstrukturen und Fraktales im Alltag

Diana Frank
diana frank _konzept und gestaltung

Zusammenfassung

Private Universe_ ist Informationsarchitektur und Raumkonzept zum Erschließen auch hochkomplexer Inhalte mittels eigens generierter medialer Räume. Ziel ist das Schaffen von Handlungs-SPIEL-Raum im Umgang mit Information sowie das Visualisieren fraktaler Muster von Informationsstrukturen im Alltag.

1 Die These

Hauptthese der Arbeit: Denken braucht Handlungs-SPIEL-Raum. Das ist Grundvoraussetzung für Lernen, Entstehen, Weiterentwickeln und Teilen von Wissen.

2 Zum Projekt

Private Universe_ Das ist Prototyp/Konzeptskizze einer Navigationsoberfläche, hoch visuell, sinnlich, Sprungbrett in eine Vielzahl individueller Welten, die darauf warten entdeckt, erforscht zu werden. Gleichzeitig ein exemplarischer Ansatz, komplexe Inhalte zugänglich zu machen, Kontext herzustellen, neue Lösungswege zu finden, Handlungs-SPIEL-Raum inmitten Informationsüberflutung und Medienchaos zu schaffen.

Private Universe_ ist Raumerlebnis und Inszenierung zugleich. Ziel ist Komplexes klar zu machen, nicht kompliziert. Informationsarchitektur im besten Sinne, die einem jeden Betrachter erlaubt, seinen eigenen Weg zu finden, spielerisch einlädt sich auf das Abenteuer Information, Fragen, Wissen, Suchen, Forschen einzulassen.

Private Universe_ kreiert Denkräume, real in Form von Projektionen und virtuell immer wieder aufs Neue durch die Assoziationen des Betrachters.

Konzept

Das Konzept sieht vor, ein jeder kann die Cluster mit eigenen Inhalten, Strukturen und Bildern füllen, sie entsprechend Komplexität und Anwendung frei generieren, Denkräume schaffen, gleich ob für sich ganz allein oder für hochkomplexe Projekte. Da dies für die Konzeptskizze nicht realisierbar war, muß der Betrachter im Rahmen dieses Prototyps mit meinen Gedanken und Strukturen vorlieb nehmen. Das Auswahlkriterium: übergeordnete Informationsstruktur und gleichzeitig elementarer Bestandteil meines Lebens. Eben: Private Universe_

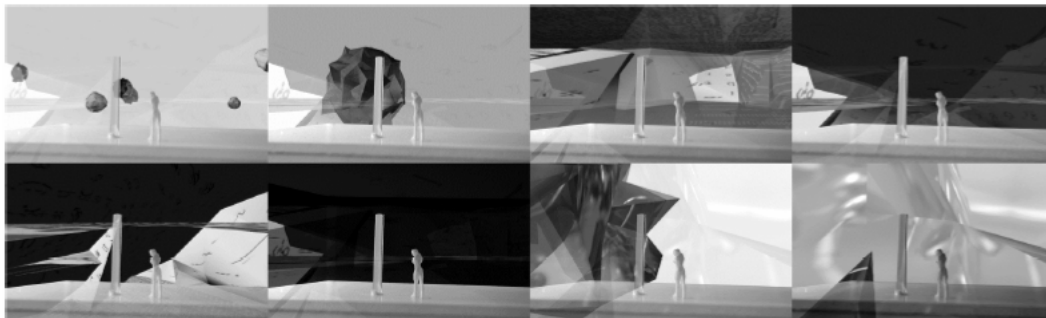
Projektstand/ Prototyp

Realisierung als interaktives QuickTime Movie, Beamerprojektion. Es wurden eine variable Benutzungsoberfläche entwickelt, 3D Objekte und VRs erstellt, animiert und mit interaktiven Ele-

menten sowie Ton versehen. Jeder Betrachter kann selbst frei durch *Private Universe_* navigieren, auf Entdeckungsreise gehen, in diesem Prototyp mittels Maus, zusätzlich sind einige Tasten der Tastatur mit Funktionen belegt. Das Konzeptbuch gibt Aufschluss über die Konzeptentwicklung und erläutert die Positionen zu den wesentlichen Konzeptmerkmalen: Handlungs-SPIEL-Raum, Knäule und Cluster, Komplexe Einfachheit. 16 der 24 entwickelten Räume sind hier näher beschrieben, zum einen werden Geschichten erzählt, zum anderen komplexe theoretische Aspekte aus freier Sicht betrachtet. Im Prototyp sind derzeit insgesamt 8 dieser Cluster umgesetzt. Das spielerische Moment steht im Vordergrund. Das sinnliche Raumerlebnis, wenngleich abstrakt in minimaler Form realisiert, ist wesentliches Element der Arbeit. Zeit bekommt eine andere Dimension, jenseits von hektischer Klickerei, die Suchbewegung mit der Maus verlangsamt sich fast von allein, wer hindurchheilt wird das meiste nicht entdecken. Auch Hilfe gibt es erst mit Verzögerung, Hinweise zum Inhalt nur auf Wunsch. Einfach, fast banal, dennoch, die Aufnahme von Information, das Erkennen von Zusammenhängen bedarf der willentlichen Wahrnehmung und Reflektion, ein Prozess der auch in unserer beschleunigten Zeit seine Zeit braucht.

Vision

Integriert in Wohn- und Arbeitsräume, als Arbeitsmittel oder schlicht zum Spielen und Genießen. In einfacher Form nimmt die Projektionsfläche eine komplette Raumwand ein. Bewegung und Navigation wird durch die Eigenbewegung des Betrachters unmittelbar beeinflusst oder z.B. über einen Handschuh bedient. So lassen sich Animationen starten, einzelne Welten betreten und erforschen. Wird kein Einfluss genommen wird ein automatischer, zufallsgesteuerter Modus aktiviert, *Private Universe_* wird zur Rauminstallation. Im Idealfall dienen mehrere Wände als Projektionsfläche (Cave).



Beispielszenarien Private Universe_ (von links nach rechts: Hauptnavigation, das Cluster Error; im Cluster)

3 Eine Schlussbemerkung

Komplexe Informations- und Navigationsstrukturen umgeben uns überall, im Alltag bestimmen sie bewusst und unbewusst unser Handeln. Informationsstrukturen sind vielfältig, jeder hat seine eigenen, sie sind sich überraschend ähnlich (fraktal). Sie zu erforschen und nutzbar zu machen ist eine der großen Herausforderungen unserer Zeit und nicht zuletzt Aufgabe des Gestalters.

Weitere Abbildungen, Einblick in das Gestaltungskonzept:



Navigationsoberfläche, Knäule sind frei bewegliche Navigationselemente, einzeln animiert



Momentaufnahmen Animation von Cluster und VR