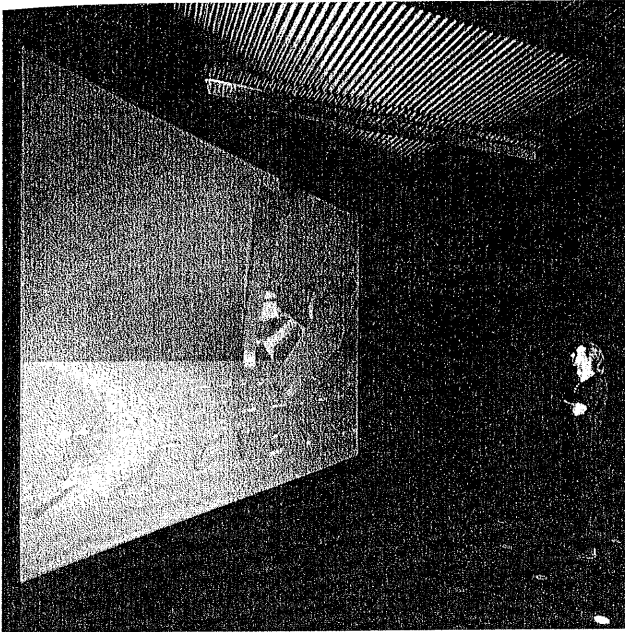


Peter Weibel

Zur Rechtfertigung der hypothetischen Natur der Kunst und der Nicht-Identität in der Objektwelt, 1992

(1997)

f. 267



Peter Weibel, *Virtuelle Welt I*
Galerie Tanja Grunert, Köln 1992

Die interaktive Computer-Installation präsentiert sich in drei Teilen:

1. dem Boden der Realität, der wie eine riesige alphabetische Tastatur durch vier farbige und 29 hellgraue Punkte (Sensoren) perforiert ist und den spazierenden Besucher zum Sprung in die virtuellen Welten auffordert.
 2. der Verbindung dieser Interfaces (Bodenkontakte) mit den Programmen, die die vier verschiedenen virtuellen Welten definieren.
 3. den Bildern der Video-Rückprojektion auf einer Leinwand, die auf den Besucher unmittelbar in Echtzeit reagieren.
- Text-Welt, Raum-Welt, Objekt-Welt und Gas-Welt sind die vier zugänglichen virtuellen Welten.

Virtuelle Welt I: Sprach-Welt

Wird ein Buchstabe im virtuellen Raum aktiviert, löst sich dieser, sein Double zurücklassend, vom Boden. Die Buchstaben bilden einen Zugang zum Speicher der Sprache. Hinter S verbergen sich viele Wörter mit dem Anfangsbuchstaben S. Daher fliegen auch alle anderen Buchstaben des jeweiligen Wortes in den virtuellen Raum und formieren sich zu einer Wortsulptur. Der Wortsulptur gesellt sich dann eine weitere hinzu, wenn ein zweiter Betrachter einen Kontaktpunkt aktiviert. Nach einer Weile entfalten beide Skulpturen sich zu linear lesbaren, sinnvollen Worten, und Sätzen. Anschließend begeben sich die Wörter in ihren Skulpturen-Status zurück, bevor sie sich wieder dem Alphabet auf dem virtuellen Fußboden eingliedern.

Virtuelle Welt II: Raum und Architektur

Sobald der virtuelle Raum über einen der farbigen Bodenpunkte betreten ist, brechen seine fünf glatten Flächen in sich selbst gleiche Teilelemente (Würfel) auf. Insgesamt 20 unterschiedliche Aufbrüche des Innenraums können inszeniert werden. Ihre Bewegung und Verteilung in Raum verläuft nach genetischen Algorithmen, die – einmal aktiviert – sich selbst steuern: autokatalytische Architektur.

Virtuelle Welt III: Objekt-Welt

Mit den Bodenpunkten aktiviert der Betrachter die Rotation und perspektivische Deformation der Objekte um verschiedene Achsen sowie deren Bewegung im Raum, den Austausch von Farbe und Textur zwischen Objekten und ihre diverse Skalierung. Alle Aspekte der Erscheinungsweise der Dinge werden vom Beobachter gesteuert. Der Bausatz der Möbel ist wie der Satzbau der Grammatik. Die Möbel sind Zeichen, die transformiert werden können. Durch Dehnung entsteht aus dem Stuhl die Bank. Durch Streckung der Bank entsteht der Tisch.

Virtuelle Welt IV: Welt der Gaswolken

Ein weiters Baby-Universum, das der Beobachter steuern kann, ist die Welt der künstlichen Kreaturen aus Gas. Gas ist ein Kunstwort aus dem 19. Jahrhundert, das Chaos bedeutet. Die farbigen Gaswolken dienen als Modell für hypothetische Wesen (Maxwells Dämonen), die sich selbst organisieren, eine bestimmte kurze Lebenszeit haben und ein eigenständiges lebensähnliches Verhalten aufweisen. Sie verzehren oder vermehren sich wie ein Schwarm von Insekten. Auch das computergenerierte Bild selbst ist ein dynamisches System aus Variablen und weist aufgrund der daraus folgenden Interaktivität lebensähnliches Verhalten auf.