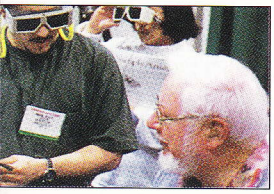
Fotos: Robert Malzan

**Der Kongreß Virtual Reality '94 in Kalifornien stellte sowohl kommerzielle als auch kunstvolle Anwendungen der virtuellen Welten in den Mittelpunkt**

# Die Euphorie der Pioniere



*San Jose.* Im Herzen des Silicon Valley lud der Veranstalter Mecklermedia im Mai zum fünften Mal zum Kongreß Virtual Reality. Drei Tage lang thematisierten über 100 Sprecher das Geschehen in den künstlichen Welten. Zudem gab es „Hands-on-Workshops", bei denen Besucher die bekanntesten VR-Entwicklungsumgebungen am Rechner kennenlernen konnten, Demonstrationen von überwiegend kommerzieller Hard- und Software, Berichte aus der VR-Kunstszene, Sonderveranstaltungen wie eine „Techie-Night" und ein Videofestival. Das Programm bot viele Möglichkeiten, sich über den aktuellen Stand und die Trends der VR-Szene zu informieren. Qualifizierte Redner sprachen über die Entwicklungen in Unterhaltung, Kunst und Ökonomie. Dabei nahm die Frage nach der Wirtschaftlichkeit von VR einen besonderen Platz ein.

Der Trend von millionenteuren Großrechnern hin zu PC-basierten Lösungen war überall zu spüren und zu sehen. Die Firma Sense-8 zum Beispiel stellte eine Windows-Version ihres als Quasi-Standard bekannten WorldToolkits vor. Aufmerksamkeit erregte auch das Superscape-VRT-System, das alle Phasen der VR-Entwicklung – vom Modellieren einer Welt bis zum „Walkthrough" – abdeckt, ohne daß der Anwender Programmierkenntnisse haben muß. Die meisten vorgestellten Applikationen sind bereits in der Lage, eine DXF-Datei, wie sie zum Beispiel AutoCAD erzeugen kann, zu lesen und in eine begehbare Welt zu verwandeln. Diese Leistung dürfte nicht nur für Architekten von Interesse sein.

Mit Hilfe der VR-Technologie beschreiten nun auch Künstler neue Wege. So berichtete George Coats über sein Projekt, in dem die Zuschauer als Teil einer multimedialen Theaterinszenierung mit den Schauspielern interagieren. Brenda Laurel stellte eine Performance vor, in der Darsteller in die Rolle mythischer Tiergestalten schlüpften, um über Portale zwischen drei „Welten" zu wandern und miteinander zu kommunizieren. Patrice Caire, eine in Amerika lebende Französin, berichtete über ihre Installation im Center of the Arts in San Francisco, in der sie Besuchern eine Reise durch den eigenen Kopf gestattet, den der Rechner aus tomographischen Daten rekonstruiert. Dan Duncan, VR-Poet und ein Original der VR-Szene, unterstrich in seiner Schlußrede den von mehreren Sprechern aufgeworfenen Gedanken, daß die Kunst eine maßgebliche Kraft in der Entwicklung dieses neuen Mediums darstellt.

Im Gegensatz zu dem Forum Virtual Reality in Stuttgart (siehe Screen Multimedia, 4/94, Seite 120) war bei den Teilnehmern noch die Euphorie der Pioniere zu spüren. Die Frage nach Sinn und Nutzen von VR stellten sie daher weniger skeptisch als hierzulande. Ben Delaney, Herausgeber des „CyberEdge"-Journals, äußerte sogar die Ansicht, daß die VR-Technologie jeden betreffen wird, der einen Computer benutzt. Daher, so Delaney, sollte es unser aller Aufgabe sein, aktiv die Entwicklung dieses Mediums mitzugestalten. Deutsche Teilnehmer ließen sich übrigens nur mit der Lupe finden. *Robert Malzan/Oliver Lüttringhaus*

## Das Beste in VR

Die Preisverleihung „3rd Annual Award for the Advancement of the Virtual Reality Industry" eröffnete den diesjährigen Virtual-Reality-Kongreß. Die Firma Division erhielt eine Auszeichnung für ihre Entwicklung der PixelPlanes-Technologie als beste Hardware. In der Kategorie Software gewann Superscape Ltd. mit „Virtual Reality". Im Anwendungsbereich bekam Virtual World Entertainment für ihr Spiel „Battletech" einen Preis. Myron Krueger, den andere gern „das Gewissen der VR-Industrie" nennen, erhielt eine Anerkennung für seine Beiträge zur theoretischen Weiterentwicklung der VR-Technologie. Den größten Einfluß auf das Vorankommen des VR-Markts bescheinigten die Juroren der Firma Kaiser Electro Optics für die Weiterentwicklung ihres Head-Mounted Displays (HMD) zusammen mit der Firma Liquid Image. Intel wurde für ihre Unterstützung im Rahmen des IDEA-Projekts der Kunstpreis zuteil. Das Projekt ermöglichte es verschiedenen Künstlern, sich an diesem neuen Medium zu versuchen und ihre Arbeiten im Guggenheim-Museum in New York auszustellen.