The Virtual Museum

Werk - wird als solches in IMAGINING MEDIA@ZKM gezeigt

1991

In The Virtual Museum ist der Besucher eingeladen, im Sessel auf einer drehbaren Plattform Platz zu nehmen. Auf dem Bildschirm sieht der Betrachter den ZKM-Hallenbau als dreidimensionale, mittels Computer simulierte Umwelt, in der er sich auch real befindet. Durch Körperbewegungen, Drehen und Kippen mit dem Sessel, steuert der Benutzer die Reise durch das virtuelle ZKM.

Der Benutzer navigiert mittels dieser Bewegungen durch verschiedene Ausstellungsräume des Museums und trifft auf verfremdete Kunst-objekte. Skulptur, Malerei, Film und Medienkunst sind virtuell und haben ihre eigentümliche Gestalt an abstrakte Zeichenstrukturen abgegeben.

Da mit seinem ganzen Körper der Blickrichtung seiner Augen folgt, wird er schon im sinnlich erfahrbaren Raum von der Dominanz des Visuellen eingenommen. In Vorwegnahme von Egoshooter-Welten oder virtuellen Universen wie „Second Life“ tritt das Schauen im virtuellen Raum an die Stelle des körpergebundenen, begrenzten Sehens.

Künstler:
Jeffrey Shaw

Quellen-URL: http://at.zkm.de/node/421

Verweise:
[1] http://at.zkm.de/taxonomy/term/12
[2] http://at.zkm.de/taxonomy/term/14
[3] http://at.zkm.de/taxonomy/term/15