

## Virtuelle Weltmaschine

Werk - wird als solches in IMAGINING MEDIA@ZKM gezeigt

1996

Die Virtuelle Weltmaschine setzt sich spielerisch mit den Aspekten von virtuellem Raum auseinander.

Der Betrachterrolle enthoben, interagiert der Nutzer mit den Grundregeln der Virtualität, indem er über einen Joystick in drei Szenarien steuernd und gestaltend eingreift. Auf einem Podest stehend blickt er in eine Großprojektion, die den Betrachter zum Besucher wandelt. Die Szenarien bestehen aus drei Themenwelten, die die Grundzüge des virtuellen Raumes darlegen: die Konstruktion, die Imitation und die Simulation.

---

**Quellen-URL:** <http://at.zkm.de/node/422>

**Verweise:**

[1] <http://at.zkm.de/taxonomy/term/14>

[2] <http://at.zkm.de/taxonomy/term/15>