

In der Tiefe des Raumes

Virtual Reality und die Illusion von Wirklichkeit

Bisher ist der Bildschirm eine Fläche. Auf ihn müssen wir schauen, wenn wir zum Beispiel für die Dauer eines Spielfilms in eine andere Welt eintauchen wollen. Durch die in den letzten Jahren perfektionierte 3-D-Technik gibt es zusätzlich die Suggestion des Raumes, wer allerdings zur Seite schaut oder gar nach hinten, erkennt schnell: wir sind nicht inmitten der Handlung des Films, sondern im Kino oder Wohnzimmer.

Bei Virtual Reality wird der Bildschirm zu einer Brille, die an eine Datenquelle angeschlossen ist. Ob ein Computerspiel, Spiel- oder Dokumentarfilm: wenn man sich 360 Grad im Geschehen bewegt, verlieren wir die Bildquelle nicht aus den Augen, sondern sie verändert sich so, als würden wir uns in dieser Welt befinden. Natürlich wissen wir, dass wir die visualisierte Welt über eine Brille erleben. Und natürlich ist noch nicht alles an diesem Erlebnis so wie eine reale Erfahrung. Gerüche beispielsweise können noch nicht nachempfunden werden, ebenso wenig eine direkte Kommunikation mit den Protagonisten.

Das Phänomen VR ist nicht ganz neu und wird bereits seit Längerem in Computerspielen eingesetzt und immer weiter verfeinert. Aber auch in anderen Lebensbereichen wird die Technologie optimierend eingesetzt. So wird VR z.B. in der psychotherapeutischen Konfrontationstherapie angewendet, indem angstbesetzte Situationen simuliert werden. Oder wir können uns fast real durch fremde Städte, Bauwerke oder Museen bewegen. Auch in Dokumentationen kann uns eine fremde Welt fast so nahegebracht werden, als würden wir uns tatsächlich in ihr bewegen.

medien impuls gibt einen Überblick über den gegenwärtigen Stand der Technik sowie über die Inhalte, die heute oder in naher Zukunft produziert werden oder zu erwarten sind. In welche medialen Bereiche wird sie Einzug halten? Wird sie eines Tages zum Anwendungsstandard oder bleibt sie auf bestimmte Bereiche beschränkt? Und wie wird die Verstärkung der Realitätssuggestion unsere Verstehensfähigkeit verändern? Können wir uns von dieser perfekt vorgespielten Wirklichkeit noch distanzieren und sie als audiovisuelle Vorführung von unserer Wirklichkeit unterscheiden? Diese und weitere Fragen stehen im Zentrum der Tagung.

24. November 2016, Bertelsmann Repräsentanz (Unter den Linden 1), Berlin

Programm

- 14.30 Uhr** **Beim Kaffee in anderen Welten**
VR zum Testen
- 15.00 Uhr** **Begrüßung**
Joachim von Gottberg (FSF)
- 15.10 Uhr** **Was kann die neue Technologie?**
mi im Gespräch mit
Jan-Keno Janssen (c't – magazin für computer technik)
- 15.30 Uhr** **VR und die Veränderung unserer Wahrnehmung**
Medienpsychologische Implikationen und Effekte
Prof. Dr. Tilo Hartmann (Freie Universität Amsterdam)
- 16.00 Uhr** **Pause und VR zum Testen**
- 16.45 Uhr** **Neue Möglichkeiten des Visuellen Erzählens**
ein Produzent berichtet
Robert Cibis (Oval media)
- 17.15 Uhr** **Diskussion**
Marek Brunner (USK)
Robert Cibis
Prof. Dr. Tilo Hartmann
Jan-Keno Janssen
- anschließend** **Empfang und VR zum Testen**

Tagungsmoderation: Vera Linß (Journalistin)

Tagungsbüro: **Camilla Graubner** / FSF e.V. / Am Karlsbad 11 / 10785 Berlin
Tel.: (030) 230 836 60/ mail: graubnerc@fsf.de

Eine Anmeldung zur Tagung ist bis zum **18. November 2016** im Tagungsbüro möglich.

Hinweis: Bitte nehmen Sie zur Kenntnis, dass Sie sich mit Ihrer Teilnahme an der Veranstaltung damit einverstanden erklären, auf Fotos und Videomaterial bei der Berichterstattung über die Veranstaltung zu erscheinen.