

GELEITWORT

Liebe Leserinnen und Leser,

die dritte Ausgabe des Jahrbuchs immersiver Medien präsentiert sich erneut in neuem Gewand. Der Grund ist die rasante Entwicklung der Immersionsforschung in den letzten Jahren. Als im Jahr 2003 der Mediendom in Kiel eingeweiht wurde, suchte ich noch nach Formulierungen, um die neuen Dimensionen, die ich in der Fulldome-Projektion sah, zu umschreiben: «Ein Bild sagt mehr als tausend Worte, der Film sagt mehr als tausend Bilder – die Kuppel erreicht wiederum eine neue Dimension der Vermittlungstiefe» war ein von mir gern verwendeter Vergleich. Dann begannen wir, den im Planetariumsbereich unbekanntem Begriff der Immersion zu verwenden. Ich erinnere mich noch heute lebendig an die irritierte Frage eines Weggefährten: «Immersiv – was ist denn das?»

Der Mediendom ist der Nukleus der Erforschung immersiver Medien an der Fachhochschule Kiel. Bereits während der Eröffnungszeit entstand das Projekt «Fury in the Slaughterhouse», in dem hochschulübergreifend 40 Studierende der Muthesius Kunsthochschule und der Fachhochschule Kiel ein neues Album der populären Band im Fulldome visualisierten. Im Abspann standen Namen wie Ralph Heinsohn, Isabella Buczek oder Tim Florian Horn. Diese Personen sind inzwischen in der Fulldome-Szene international bekannt. Mit der Premiere der intermedialen Tanzinszenierung ICH^2 im Juni 2006 wurde im Mediendom das Ergebnis eines aufwändigen Forschungsprojektes im Fulldome-Bereich präsentiert, erneut eine Kooperation der Fachhochschule mit der Muthesius Kunsthochschule. Parallel dazu hatten Hochschulen an anderen Orten und freie Produzenten begonnen, sich der Ganzkuppel-

projektion zuzuwenden. Auf dem Jenaer Fulldome-Festival im März 2007 trafen sich erstmals Dozenten und Studierende aus Weimar, Offenbach und Kiel.

Aus den Aktivitäten heraus entstand das Bedürfnis, die Entwicklungen zu dokumentieren und zugleich ein Forum für den wissenschaftlichen Austausch zu schaffen. So entstand kurz entschlossen die erste Ausgabe des Jahrbuchs immersiver Medien, kurzfristig und pragmatisch erstellt. Die zweite Ausgabe ging zunächst auf Wünsche ein, die Gestaltung des Buches aufzuwerten. Mittlerweile ist die Anzahl der Forschungseinrichtungen, die sich mit immersiven Themen beschäftigen, stark gewachsen, ebenso wie die Themen selbst. Während die ersten beiden Ausgaben des Jahrbuchs sich zunächst auf Aspekte des Mediums Fulldome konzentrierten, wurde mit der aktuellen Ausgabe eine Erweiterung des Spektrums vorgenommen. So geht es nun ebenfalls um immersive Phänomene in Medien wie dem stereoskopischen Film, mobilen Telekommunikations- oder Touchscreensystemen. Dem trägt zur dritten Ausgabe auch eine Erweiterung des Herausgeberkreises Rechnung. Ein Kreis von Wissenschaftlern aus verschiedenen Hochschulen begleitet gutachterlich die Auswahl der Artikel. So liegt nun eine Publikation vor, die zukunftsgerichtet die Anforderungen an ein wissenschaftliches Publikationsmedium erfüllt und sich den Problemen moderner medialer Entwicklungen widmet, ohne dabei seine Wurzeln zu verleugnen.

In der Tradition der ersten beiden Ausgaben des Jahrbuchs sollen auch weiterhin Rezensionen und Berichte aus Anwendungsgebieten erscheinen und aktuelle Entwicklungen dokumentieren. Dabei kommt dem Bereich des Fulldome aus der Tradition der Fachhochschule Kiel ein besonderer Stellenwert

zu. Das Konzept des Mediendoms wurde dereinst von der Erwartung getragen, dass sich Planetarien neuen Inhalten öffnen würden. Dies hat sich bestätigt. Kieler Produktionen wie ORCHIDEEN – WUNDER DER EVOLUTION (D 2009) und LARS DER KLEINE EISBÄR (D 2011) oder die Mirage3-D-Produktion RÄTSEL DES LEBENS – DARWINS GROSSE REISE (ORIGINS OF LIFE, NL 2010) haben einen Platz in der deutschsprachigen Planetariumsgemeinschaft gefunden. Diese Gemeinschaft strukturierte sich mit der Gründung des Verbandes deutschsprachiger Planetarien im Mai 2011 neu und wird auch neue Modelle für gemeinsame Produktionen entwickeln.

Weltweit nimmt die Anzahl der Abspielsysteme zu. Seit der letzten Ausgabe des Jahrbuchs sind in Deutschland Systeme in Berlin, Bochum, Glücksburg, Nürnberg, Osnabrück, Potsdam, Radebeul und Wolfsburg in Betrieb genommen wurden – eine Zunahme an Sitzplätzen um rund 75%. Parallel wächst rapide die Anzahl von Fulldome-Festivals auf allen Kontinenten. Mit dem Kinofilm AVATAR (James Cameron, USA 2009) hat das digitale 3-D-Kino eine breite Aufmerksamkeit gewonnen. Damit ist ein immersives Medium in aller Munde und findet nun auch in der Kuppelprojektion Einzug. Ob dies vor allem dem großen öffentlichen Interesse geschuldet oder eine wirkliche Bereicherung für die Kuppel ist, wird noch kontrovers diskutiert. Zurzeit sind noch qualitative Grenzen durch die geringe Projektionshelligkeit der ersten 3-D-Kuppelsysteme erkennbar. Technologien für 3-D-Sound hingegen sind verfügbar und ein noch wenig erschlossenes Potenzial. Der Steuerung der Projektionen durch Gesten wird seit wenigen Monaten eine sehr große Aufmerksamkeit gewidmet.

Die technologische Entwicklung für Kuppelausstattungen ist rasant. Die Fähigkeiten der Bildgeneratoren einerseits und der Projektorsysteme (CRT-, Laser, DLP-, Velvet-, LCD- Technologie) andererseits

prägen seit jeher den Markt und banden einen großen Teil der Aufmerksamkeit der Kuppelbetreiber. Die Erarbeitung von inhaltlichen und visuellen Konzepten fand dem gegenüber eher wenig Aufmerksamkeit.

Insbesondere die Arbeit der Hochschulen und die ungezwungene Kreativität, die in Studierendearbeiten sichtbar wird, scheint mir hier Wertvolles zu leisten. Für die Entwicklung technischer, ästhetischer und dramaturgischer Strategien ist der Freiraum der Lehre und Forschung ein wichtiger Nährboden. Anders herum ist die digitale Kuppel ein inspirierendes Experimentierfeld. Auch Aspekte der Kostenplanung, des Produktionsmanagements oder des Marketing lassen sich unmittelbar anknüpfen und für eine praxisnahe Ausbildung erschließen, ganz abgesehen von der großen Öffentlichkeitswirkung. Am Zentrum für Kultur- und Wissenschaftskommunikation werden im Mediendom jährlich über 1000 Fulldome-Veranstaltungen für die Öffentlichkeit angeboten. Hier ist eine Produktionsplattform und Vertriebsstruktur für Fulldome-Produktionen angesiedelt, die den anwendungsbezogenen Ansatz der Fachhochschule aufgreift und im Technologietransfer umsetzt. Kurz: Der Einbau einer digitalen Kuppel lohnt.

Im Umfeld der Reizüberflutung kommt innovativen Vermittlungsformen eine besondere Bedeutung zu. Die Erforschung immersiver Medien scheint mir hierzu einen wichtigen Beitrag leisten zu können. Mein Dank gilt allen am Zustandekommen dieses Jahrbuch Beteiligten. Ich wünsche dem Jahrbuch in der vorliegenden Form eine stabile Zukunft, Ihnen als Leserinnen und Lesern nun interessante Stunden bei der Lektüre und den Autoren anregende Rückmeldungen.

Eduard Thomas