

Virtual Reality im Kontext von Architektur und Digitaler Rekonstruktion Überlegungen zu Potentialen, Grenzen, Randbedingungen bei Ausstellungen

Marc Grellert

Fachgebiet Digitales Gestalten, Technische Universität Darmstadt, Deutschland

grellert@dg.tu-darmstadt.de

KURZDARSTELLUNG: Die folgende Zusammenfassung skizziert Gedanken zu Virtual und Mixed Reality im Kontext von Architektur und Digitalen Rekonstruktionen. Fokus sind Überlegungen zu Potentialen, Grenzen und Randbedingungen bei Ausstellungen. Die Betrachtung geht von der Hypothese aus, dass VR / MR-Technologien an einem Turning Point angelangt sind, an dem ihre Bedeutung – auch für das Ausstellungswesen – zunehmen wird. Indikatoren sind der vermehrte Einsatz in Museen, die 2018 nochmal verbesserte Qualität von Displays, die Verbreitung in der Alltagskultur und die vereinfachte Erstellung von VR-Szenarien. Gerade letzteres führte dazu, dass am Fachgebiet Digitales Gestalten in kürzester Zeit über 25 rekonstruierte Bauwerke in Form von 360°-Panoramen in die VR-Welt gebracht werden konnten