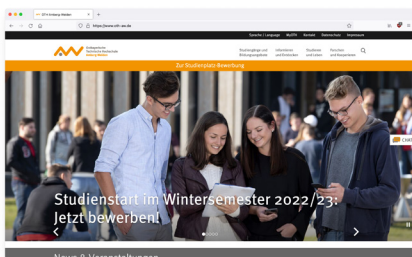


»Weniger ist mehr.« MIES VAN DER ROHE, CA. 1930  
»Weniger, aber besser.« RAMS, CA. 1970

Pflichtthema

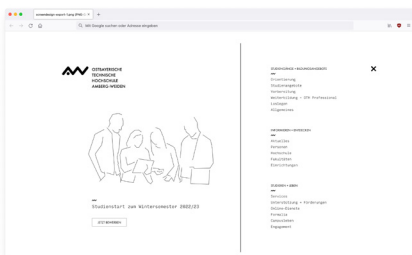
# MINIMALISMUS IN DIGITALEN MEDIEN

## WIE KÖNNTE DAS KONKRET AUSSEHEN?



Der aktuelle Stand der Hochschulwebseite. Würde diese in minimalistische Designsprache überführt werden, dann könnte ein Ergebnis wie unten dargestellt herauskommen.

Seit einigen Jahren ist der Minimalismus als Designsprache weit verbreitet, weil sich durch seine Verwendung sehr pragmatische Vorteile konstituieren, wie etwa:

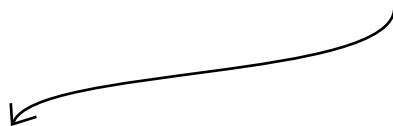


☞ Einfachheit in der technischen Produktion: Fokussierung auf einige wenige Tools und Herstellen einer überschaubaren Produktionspipeline

☞ Anmutung von Hochwertigkeit: In analogen Medien kostete Weißraum bares Geld – dieser Anachronismus scheint auch in digitalen Medien zu funktionieren

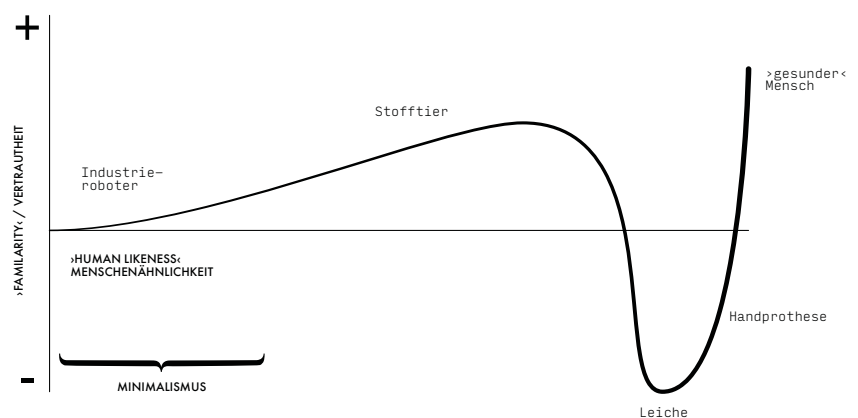
☞ Minimalismus als Kunst des Weglassens ermöglicht eine sehr breite Ansprache an diverse Zielgruppen, weil die Rezipient:innen die Inhalte selbst synthetisieren

☞ Vermeidet das »Uncanny Valley«



## WAS IST DAS UNCANNY VALLEY?

Ein »obskurer« Aufsatz aus den 1970er Jahren entwickelt sich zu einer der wichtigsten designästhetischen Theorien der Computergrafik. Während der Autor Masahiro Mori sich in seinem Text auf humanoide Roboter fokussierte, lässt sich das Prinzip als ästhetisches Credo interpretieren. Der auf die puristische Funktionalität ausgerichtete Minimalismus verfolgt hier eine Ästhetik, die in Moris Skizze im linken Spektrum zu verorten ist – und damit weit entfernt von der Gefahr des »unheimlichen Tals«.



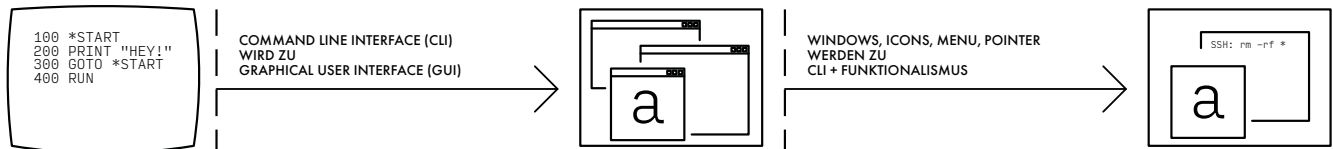
Beispiel für das ›Uncanny Valley‹ in der Designästhetik: Während die Illustration in der Mitte offensichtliche Schwächen aufweist – obwohl sie die ›Wirklichkeit‹ genauer abbildet – wirkt die Illustration links – trotz Reduktion und Abstraktion – überzeugender. Erst wenn sich das Visuelle deutlich an die Realität annähert (rechts) wirken die Darstellungen wieder familiär.



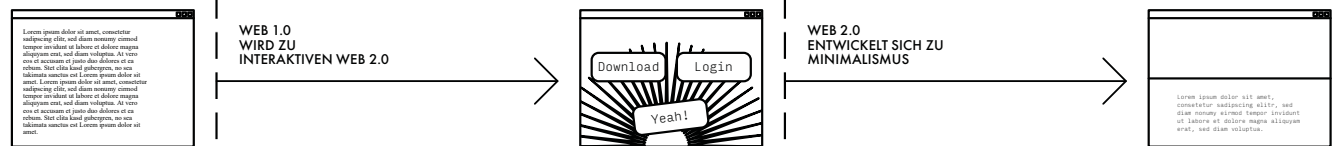
## DER MINIMALISMUS IM HISTORISCHEN KONTEXT

Geschichte wiederholt sich: Und auch der Minimalismus in digitalen Medien ist als Trend bzw. Gegentrend zu den opulenten Ästhetiken von Web 2.0 & Co. zu interpretieren. Die Frage ist: Was kommt danach? Und wie verhält sich dieser Befund mit ›neuen‹ immersiven Medien (VR, AR, MR)?

### COMPUTER/OS



### WEB



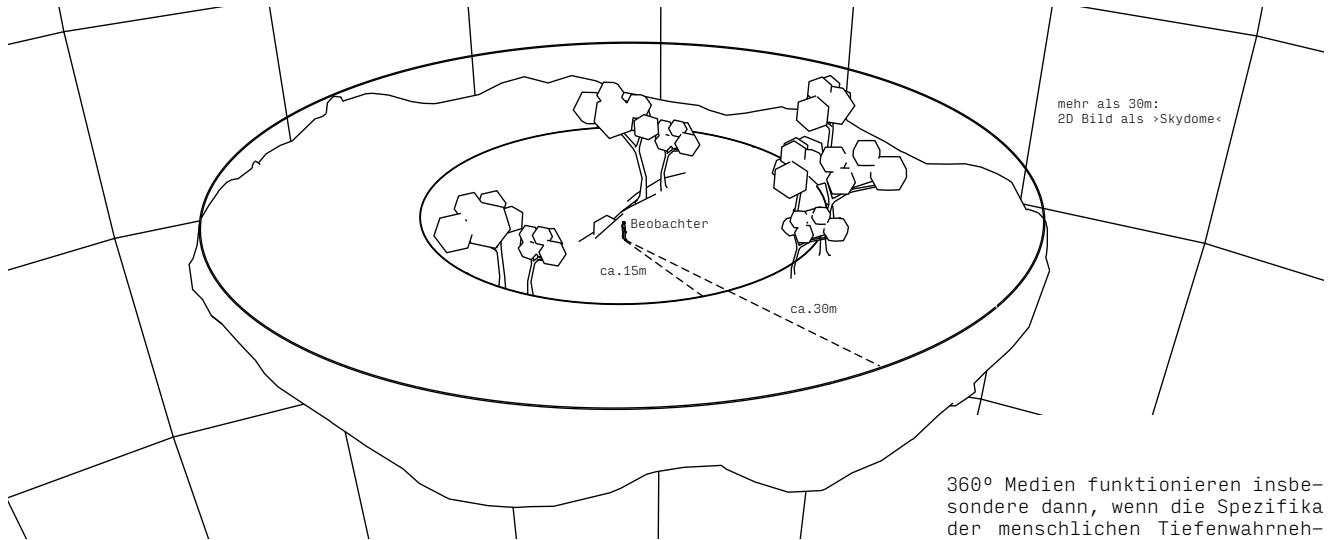
### SMARTPHONE



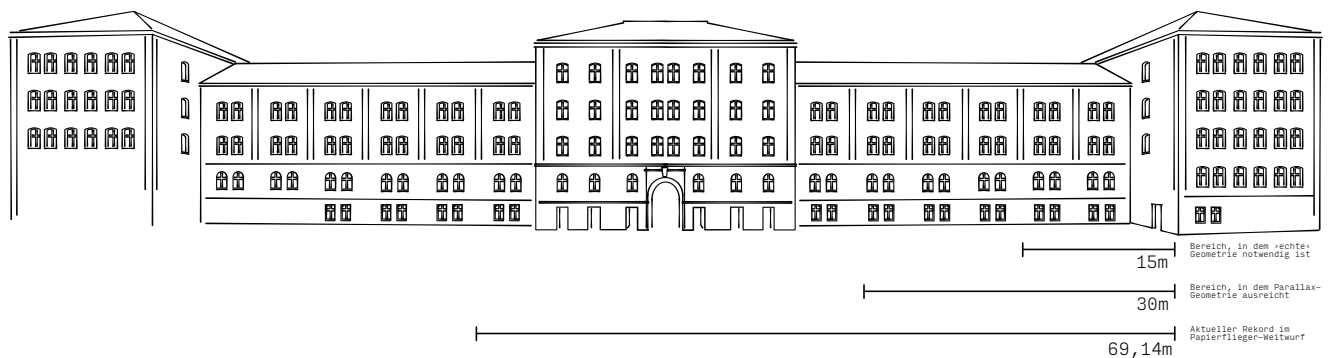
›INTERAKTIVE  
WENDE‹

›KOMPETENZ-  
WENDE‹

# RÄUMLICHE MEDIEN – MULTIMODALE CONTENTPRODUKTION FÜR DAS METAVERSE



360° Medien funktionieren insbesondere dann, wenn die Spezifika der menschlichen Tiefenwahrnehmung respektiert werden: Im Nahbereich (ca. 15m) ist >echte< 3D Geometrie notwendig, während in der Zone zwischen 15 und ca. 30m nur noch Parallax-Objekte nötig sind, wenn sich das beobachtende Subjekt nicht wesentlich bewegt. Im Fernbereich ist ein 2D Bild, das als >Skydome< die ganze Szene umfasst, ausreichend.



Um die Größenverhältnisse greifbarer darzustellen: die entsprechenden Maße illustriert am Gebäude der Hochschule.

## LINKS ZUM AUSPROBIEREN



[www.13buchstaben.de/amberg](http://www.13buchstaben.de/amberg)

Ein Beispiel für eine >klassische< 360° Szene, die mit einer Kamera erstellt wurde. Die so erstellte Umgebung wirkt, trotz der umfassenden und fotorealistischen Darstellung nicht überzeugend.

ca. 5MB an Daten, keine Cookies



[www.13buchstaben.de/amberg2](http://www.13buchstaben.de/amberg2)

Ein Beispiel für eine 360° Szene, die 3D Geometrie mit 2D kombiniert. Der Bereich, der >echte< 3D Geometrie benötigt, ist überraschend überschaubar.

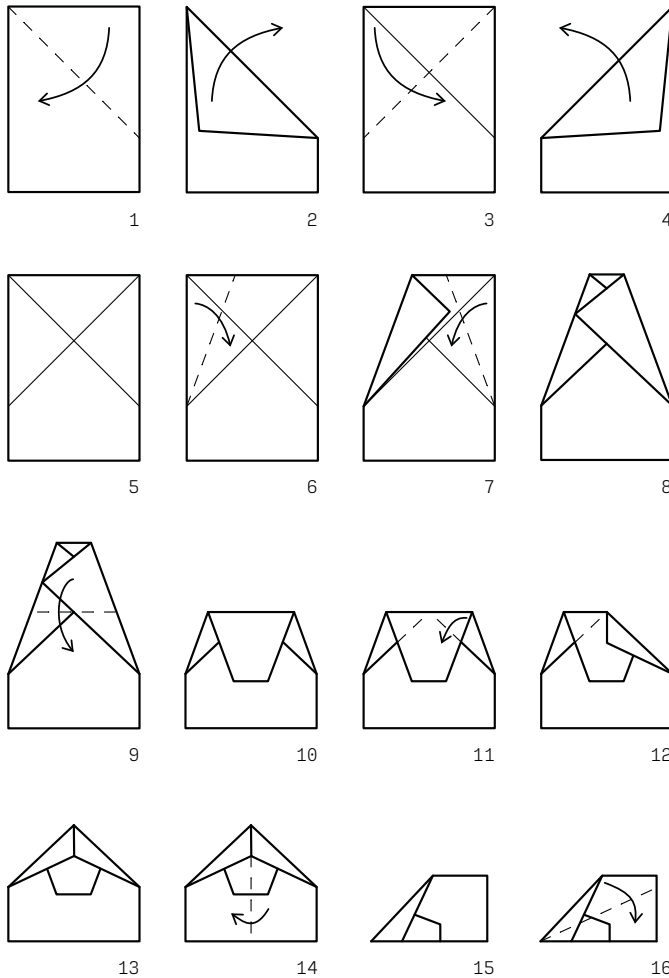
ca. 4MB an Daten, keine Cookies



[www.13buchstaben.de/amberg3](http://www.13buchstaben.de/amberg3)

Ein Beispiel für >räumliches Storyboarding<: Mit den richtigen Tools (hier: *Magica Voxel*) lässt sich dieses Modell innerhalb von 10 Minuten konstruieren. Spaßfaktor inklusive.

ca. 2MB an Daten, keine Cookies



Exkurs

### DER WELTREKORDPAPIERFLIEGER

Für die Wissenschaftler, die mal eben den Papierflieger aus dem Beispiel auf Seite 3 nachbauen möchten: Anbei die Faltanleitung von John Collins' >Suzanne< - den aktuellen Rekordhalter im Weitflug. (vgl. *c't* make 2/2020, S. 76-81)

