

Die Gegenwart des

Mittelalters



VR-AR-XR

2D und KI

Experimente

Spiele

Anwendungen

BA-Gruppenprojekt

DM.B-MA-3

Nuri Ovüc



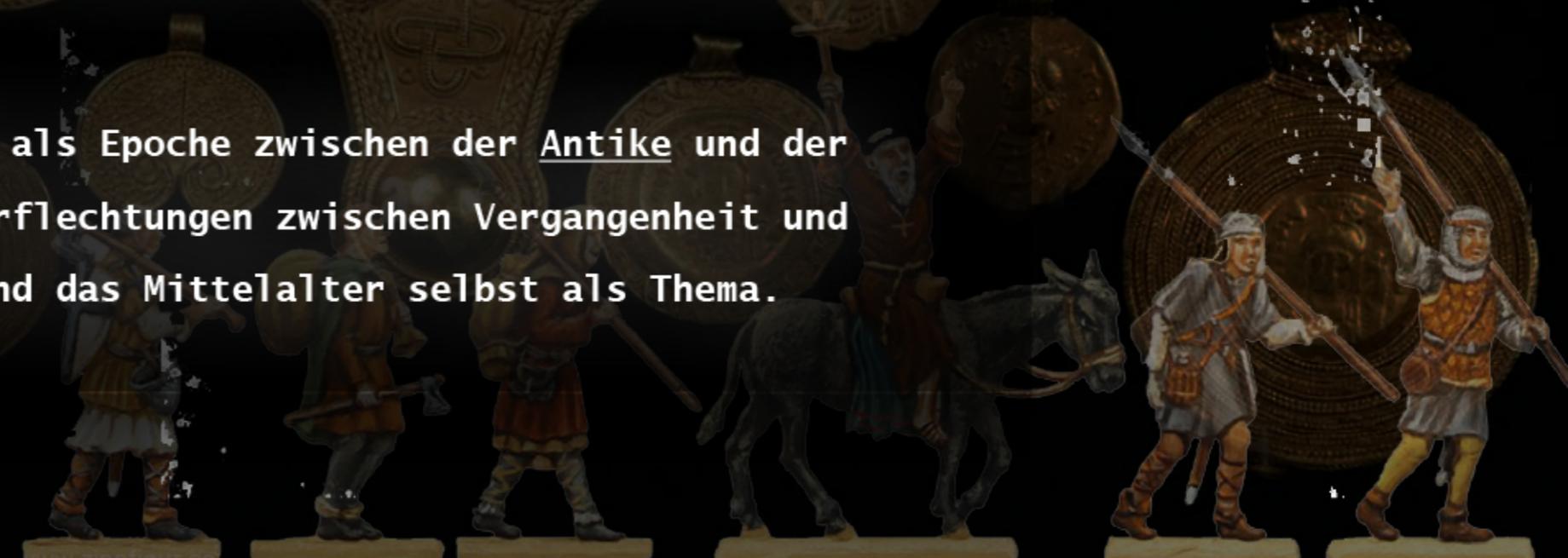
Projektbeschreibung:

Künstlerische/gestalterische Experimente, Spiele, Anwendungen im Kontext Virtual Reality und Augmented Reality (Spatial Computing) und 2D Entwicklungen.

Dieses Projekt soll die mögliche Präsenz und Bedeutung des Mittelalters in der Gegenwart thematisieren. Obwohl das Mittelalter historisch als abgeschlossene Epoche (ca. 500–1500 n. Chr.) betrachtet wird, zeigt sich, dass es in vielen Bereichen unseres heutigen Lebens weiterhin spürbar ist.

Der Anspruch in diesem Vorhaben ist nicht die exakte Darstellung des Mittelalters sondern vielmehr die Interpretation und das Experimentieren in diesem Kontext.

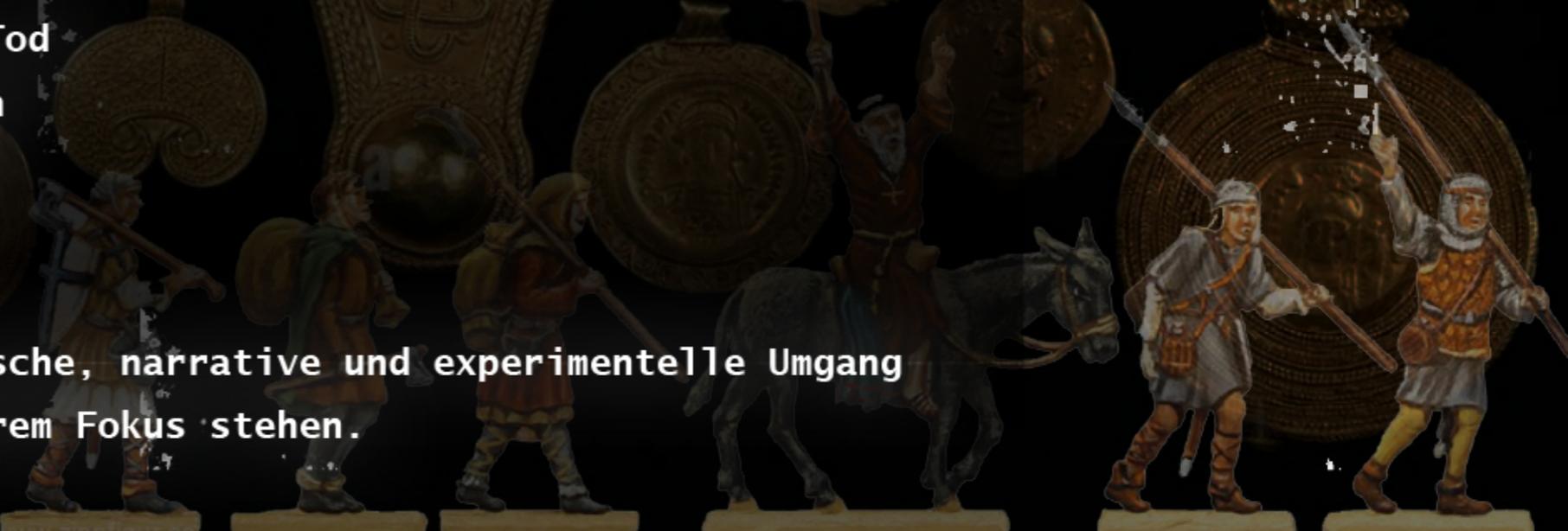
Mittelalter als Epoche zwischen der Antike und der Neuzeit. Verflechtungen zwischen Vergangenheit und Gegenwart und das Mittelalter selbst als Thema.



Mögliche Unterthemen:

- Feudale Gesellschaft
- Bauern, Rittertum, Adel
- Völkerwanderungen
- Leben im Mittelalter
- Renaissance
- Architektur
- Erfindungen & Entdeckungen
- Künstler, Forscher, Entdecker
 - Albrecht Dürer
 - Leonardo da Vinci
 - Johannes Gutenberg
 - Christoph Kolumbus
 - ...
- Bildung
- Schwarzer Tod
- Inquisition
- Kreuzzüge
- ...

Der spielerische, narrative und experimentelle Umgang soll in unserem Fokus stehen.



Dabei werden wir neue Technologien auf dem Gebiet der VR, AR, XR, KI und 2D kennenlernen, mit denen experimentieren und neuartige Visualisierungen kreieren.

Arbeitsgebiete:

- Unity
- Unreal
- Blender
- Cinema 4D

- Motion Capturing
- Photogrammetrie
- 360° Video
- KI-Anwendungen

- Meta Quest 3
- HTC Vive
- Apple Lidar
- Kinect Azure
- Arduino, Leap-Motion, Eye Tracking
- ...

