

VIR TUAL RE A LITY

NEUE TECHNOLOGIEN
FÜR DIE MARKENKOMMUNIKATION
DER ZUKUNFT



Wer kennt das nicht? Auf Messen, bei Events, am Point of Sale oder im Foyer der Konzernzentrale: Überall flimmern und flackern einem Werbebotschaften auf stylischen Flachbildschirmen oder riesigen LED-Wänden entgegen. Die mediale Welt hat unseren Alltag voll erfasst und überfrachtet uns mit ihren Reizen. In der Flut ständig auf uns einprasselnder Bilder können wir einzelne Angebote kaum noch wahrnehmen. So stellt sich die Frage, was moderne Unternehmen tun können, um die Aufmerksamkeit potenzieller Kunden zu gewinnen.

Im Bereich der Produktvorstellung geht der Trend eindeutig zu medialen Installationen, die den Nutzer aktiv mit einbeziehen und ihn selbst bestimmen lassen, wie tief er in die Materie eintauchen will. Nonlinear bedienbare Präsentationen sind dabei gefragt, die eine optimale User-Experience bieten. Wenn Produktinformationen dann noch in Form von Filmen oder Animationen spannend aufbereitet und in faszinierende Echtzeit-3D-Umgebungen eingebettet sind, entsteht eine Erlebniswelt, in der sich der Interessent emotional wohlfühlt und sich automatisch intensiver mit der Marke beschäftigt.

Durch besondere berührbare Benutzerschnittstellen (sogenannte Tangible User Interfaces) ist es darüber hinaus sogar möglich, reale Produkte in eine Medieninstallation zu integrieren, um das haptische Erleben eines Produktes wieder mehr in den Fokus zu rücken. Anders als bei klassischen Multitouchanwendungen kann der User wieder mit einem anfassbaren, echten Gegenstand interagieren. Berührungsempfindliche Sensoren am realen Exponat ermöglichen dabei die direkte Interaktion und Informationsabfrage. Besonders wenn es darum geht, Produkte zu präsentieren, deren

Vorteile sich nicht direkt erschließen, die besonders erklärungsintensiv oder auf den ersten Blick zunächst einmal sehr vergleichbar sind, bietet diese Technologie ungeahnte Möglichkeiten.

Ähnlich faszinierende, multimediale Erlebnisse lassen sich durch Motion Tracking kreieren. So können beispielsweise interaktive Anwendungen berührungslos gesteuert werden. Durch Motion Tracking werden Personen im dreidimensionalen Raum erfasst und ihre Bewegungen erkannt. Mithilfe einer Spezialsoftware werden die Bewegungsdaten in ein Format umgewandelt, das die interaktiven Inhalte auf einer Medieninstallation steuert.

Schon heute ist man in der Lage, virtuelle – auf den Besucher reagierende – Umgebungen zu entwickeln. Mittels Motion Tracking können zum Beispiel durch bloßes Vorbeigehen eines Passanten auf einer Medieninstallation Aktionen ausgelöst werden – sei es etwa die Aufforderung zur spielerischen

Interaktion, die Möglichkeit zur aktiven Informationsabfrage oder »einfach nur« das Abspielen emotionaler Filmsequenzen.

Motion Tracking wird aber auch mehr und mehr im Bereich von Shows eingesetzt. Den Moderatoren kann man es damit beispielsweise ermöglichen, die zum Programmablauf gehörenden Medien allein über Gesten zu steuern. Darüber hinaus ist man sogar in der Lage, ganze mediale Bühnenbildwelten interaktiv auf die Protagonisten reagieren zu lassen. Die so entstehende Dynamik zwischen den Künstlern und den Raum gebenden Bildwelten erzeugt eine Spannung, die nicht zuletzt auch eine große Faszination auf den Besucher ausübt.

Dies sind nur einige Beispiele dafür, wie innovative Präsentationen heute aussehen. Fakt ist in jedem Fall: Die Zukunft der Kommunikation ist dreidimensional, interaktiv und beginnt im digitalen Raum!



Holger Steffentorweihen ist Chief Creative/Chief Innovation Officer, Gründer und kreativer Leiter der Forschungs- und Entwicklungsabteilung Imagineering der LK-AG in Essen.

INFO

Die Kontaktdaten zu Holger Steffentorweihen finden Sie auf www.memo-media.de

