

---

*Philipp Reinfeld*

# This is Real. Architektonisches Entwerfen in Virtual Reality

---

## Abstract

Der Wegfall von dimensionaler Abstraktion beim echtzeitlichen und realmaßstäblichen Zeichnen und Modellieren im digitalen 3D-Raum unter Anwendung sogenannter VR-Brillen impliziert neue Herausforderungen für das architektonische Entwerfen. In einer körperlich aktiven und potentiell kollektiven Gestaltungsarbeit in virtuellen Realitäten rückt der Prozess des Entwerfens selbst ins Zentrum des Interesses. ‚VR-Architektur‘ in diesem Sinn ist keine Simulation, kein Stellvertreter, kein Modell einer zukünftigen baulichen Realität, sondern eine im andauernden Entwerfen sich stetig wandelnde Zuständlichkeit. Die Blindheit gegenüber der physischen Umwelt beim arbeiten mit VR-Brillen bewirkt ein starkes, körperlich spürbares Differenzgefühl, welches aus dem Widerstreit zwischen virtuell-visuellem ‚Dort‘ und körperlich-sensueller Verbundenheit mit dem ‚Hier‘ resultiert. Diese ‚Leiblich-Ikonische Differenz‘ gilt es nicht als Mangel sondern, positiv gewendet, als gestalterisches Potenzial zu begreifen und nutzbar zu machen.

## Schlagwörter

Virtual Reality, Fotografie, Bildraum, Immersion, entwerfen