

Framtíð gagnvirkar miðlunar

Hannes Högni Vilhjálmsson

Gervigreindarsetri Háskólans í Reykjavík

hannes@ru.is

Fyrsti hluti

FORTÍÐIN

“Reality has always been too small
for human imagination”

(Ísl: Veruleikinn hefur aldrei rúmað ímyndunarafl fólksins)

Brenda Laurel, *Computers As Theatre*

Ferð um tíma og rúm: Hellamyndir Steinalda



Heillandi heimur: Sögustund í baðstofunni



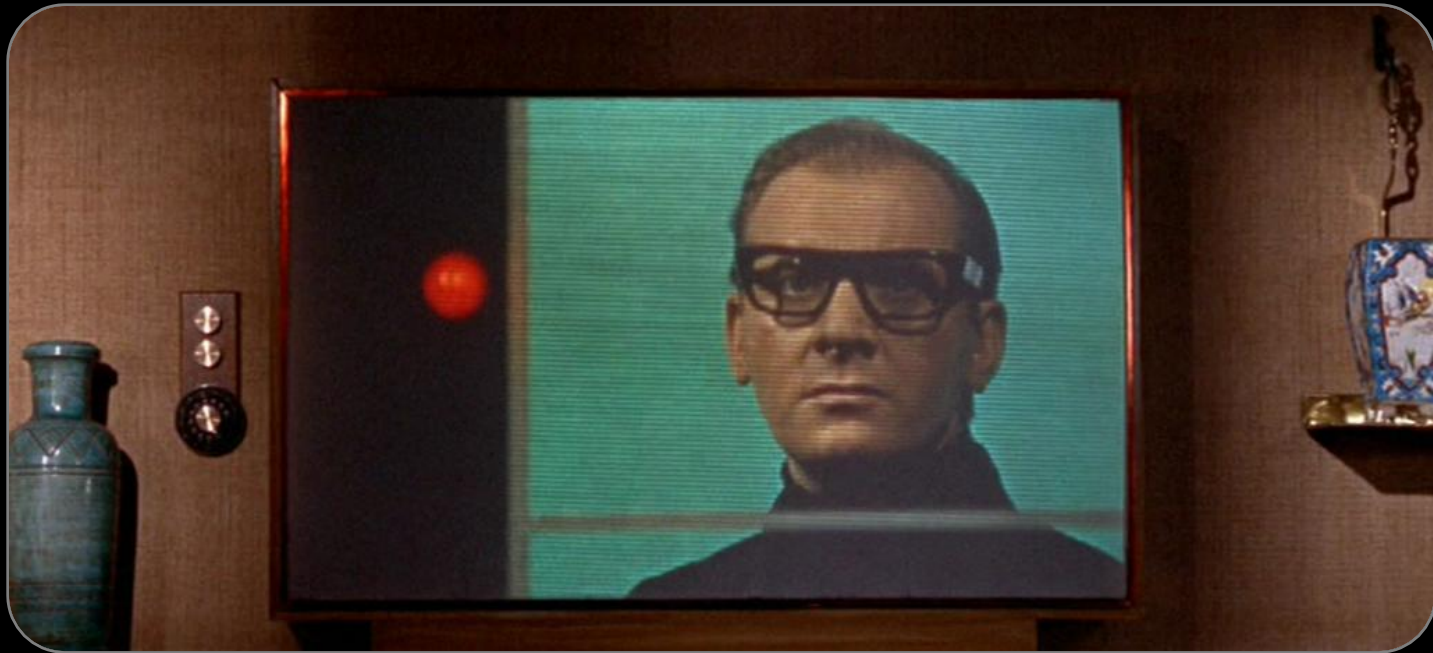
Sterk upplifun: Cyclorama málverk



Annar hluti

FRAMTÍÐIN

Þátttakendur í stað áhorfenda



Gagnvirkt sjónvarp þar sem persónurnar spyrja heimilisfólk ráða
Ray Bradbury's Fahrenheit 451 (hér úr kvikmynd Truffauts frá 1966)

Veruleiki eða sýndarveruleiki?



“The Holodeck” úr Star Trek

Hér eru Geordi og Data að upplifa tíma Sherlock Holmes

Skilin stöðugt óljósari



“The Matrix”

Þriðji hluti

TÆKNIN

Hugarheimur lifnar við: Cinematographe (1895)



Skilningarvitið virkjuð: Sensorama (1962)



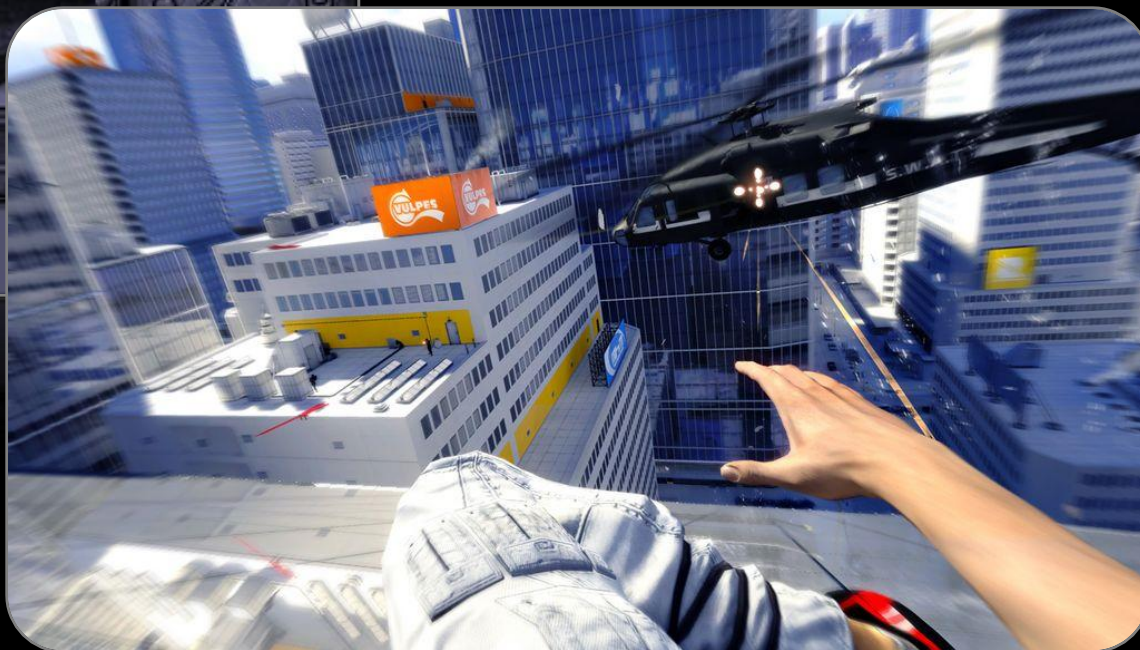
Förinni stýrt: Aspen Moviemap (1978)



Gagnvirkni í leikjaheimi



Ultima Underworld
Origin 1992

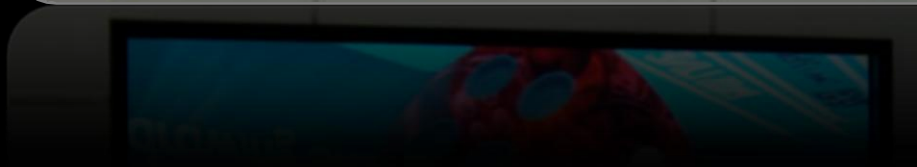


Mirror's Edge
EA DICE 2008

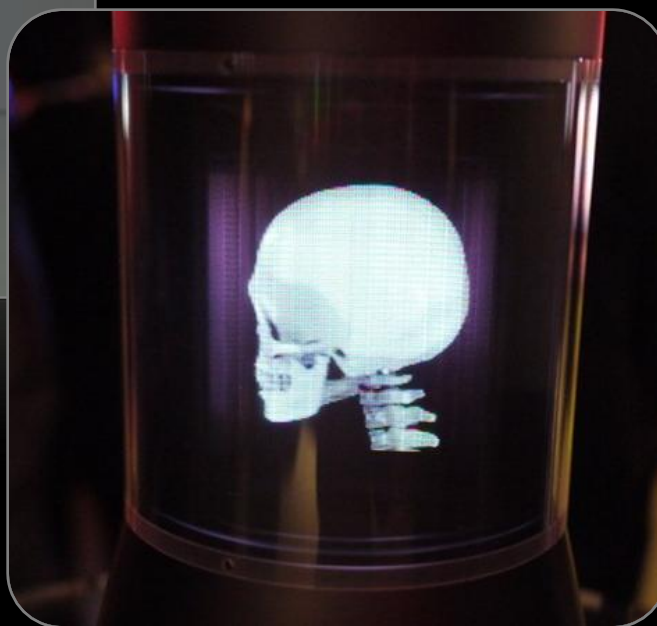
Sýndarhlutir í stofunni



52" 3D sjónvarp án gleraugna
Samsung 2009



3D Volumetric Display
Sony 2009



Fylgst með þér úr sjónvarpinu



Project Natal "Milo"
Microsoft 2009

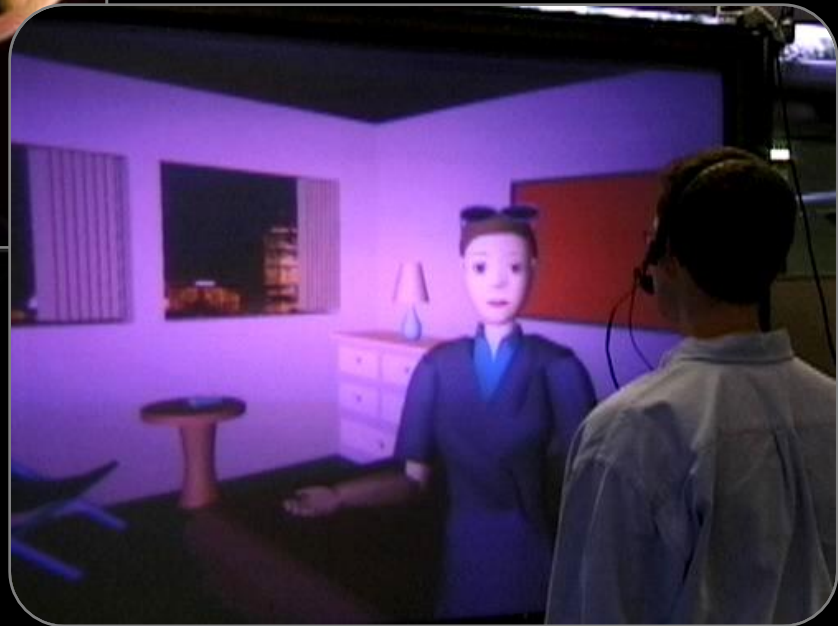
Fjórðri hluti

SÝNDARMENNINNI MÖGULEG?

Sýndarmenni verða til



Gandálfur kynnir sólkerfið
Kristinn Þórisson ofl., MIT 1996



Rea selur fasteignir
Hannes Vilhjálmsson ofl., MIT 1999

Sýndarmenni brjótast út



Leikfélaginn Sam
Justine Cassell, ofl., MIT 2000

Íburðarmikil verkefni



Mixed Reality
Institute for Creative Technologies



Virtual Human Project
Institute for Creative Technologies

Líkön af mannlegri hegðun



CADIA Populus
Gervigreindarsetur HR



CADIA BML Realizer og HUMANOBS
Gervigreindarsetur HR

Sjónvarpið hverfur...



...við fullkomna miðlun