

SPACE INTERACTIVE

SPACE EDGE

IMMERSIVE WELTEN AUF KLEINSTEM RAUM

SPACE INTERACTIVE

Die Steinzeit



IMMERSIVE WELTEN AUF KLEINSTEM RAUM

Die **SPACE EDGE** eröffnet einen Raum, in dem analoge und digitale Welten nahtlos verschmelzen.

Berühre ein Objekt,
um mehr zu erfahren.

SPACE INTERACTIVE

LEBENDIG & GREIFBAR

Unterschiedlichste Themen und Inhalte bereiten wir sorgfältig auf und inszenieren sie eindrucksvoll zu einem ganzheitlichen Erlebnis aus Haptik, Interaktion, Sound und Visuals.

Diese immersive Darstellung fördert die Aufmerksamkeit und den Fokus der Betrachtenden.



Die Steinzeit

Mittelsteinzeit

Diese Epoche dauerte nur rund 5000 Jahre.
Die mittlere Steinzeit begann um 9500 v.
Chr. und endete in West- und Südeuropa um
5500 v.Chr., im nördlichen Mitteleuropa
jedoch erst um 4300 v. Chr.

Gejagt wurde nun mehr auf Standwild, das heißt Wild, das nicht abwanderte, sondern in einem Revier blieb. Dazu gehören Hirsche, Rehe und Wildschweine.

Mittelstein

Die Kombination aus horizontaler und vertikaler Projektion macht die **SPACE EDGE** einzigartig. Die räumliche Projektionsfläche eröffnet vielfältige Möglichkeiten für analog-digitale Inszenierungen.

Ein Mikrolith - ganz schön klein!
Der Gebrauch solcher kleinen
Steine, z.B. als Pfeilspitze war
typisch für die Mittelsteinzeit.

Berühre ein Objekt,
um mehr zu erfahren.

ANALOG & DIGITAL

Digitale Echtzeitwelten stehen nicht isoliert für sich, sondern treten in einen direkten Dialog mit physischen Objekten, Materialien oder haptischen Referenzen.

Analoge Exponate können innerhalb oder unmittelbar vor der Installation platziert werden und werden digital erweitert, erklärt oder kontextualisiert.

Das Digitale wirkt greifbar, das Analoge lebendig.

Die **SPACE EDGE** fungiert dabei als Schnittstelle, an der beide Ebenen gleichwertig zusammenspielen.



Ein Mikrolith - ganz schön
Der Gebrauch solcher kle
Steine, z.B. als Pfeilspitze
typisch für die Mittelstein

**Berühre ein Objekt,
um mehr zu erfahren.**

An interactive museum exhibit featuring a large, detailed landscape painting of a mountain and forest. In the foreground, a black cylindrical control knob is mounted on a dark base. To the right of the knob are three small circular buttons labeled 'DE', 'EN', and 'FR'. A white arrow on the base points towards the knob. The exhibit is set against a light gray background.

INTERAKTION

Die Interaktion erfolgt niedrigschwellig und intuitiv – etwa über Knöpfe, Regler oder kapazitive Sensoren. Jede Eingabe wirkt sich unmittelbar auf die dargestellte Welt aus: Perspektiven verändern sich, Details werden sichtbar, Abläufe setzen sich in Bewegung.

Dabei steht nicht die Technik im Vordergrund, sondern das Gefühl von Kontrolle, Neugier und Entdeckung. Die Interaktion unterstützt das jeweilige Thema und vertieft die inhaltliche Auseinandersetzung, ohne zu überfordern oder abzulenken.

VARIATION

Je nach Thema können fotorealistische 3D-Welten, stilisierte Modelle oder grafische Ebenen eingesetzt werden.

Echtzeit-Visualisierungen ermöglichen Perspektivwechsel, Zooms und das Erkunden von Details, die im realen Raum nicht oder nur schwer zugänglich wären.

Gleichzeitig erlaubt die Kombination aus 2D- und 3D-Elementen eine klare Vermittlung komplexer Inhalte. Der Fokus liegt auf Atmosphäre, Tiefe und Glaubwürdigkeit.

Die dargestellten Welten wirken lebendig, konsistent und hochwertig – sie laden dazu ein, länger zu verweilen und genauer hinzusehen.



**DIE SPACE EDGE
FÜR IHRE AUSSTELLUNG?
MEHR INFORMATIONEN,
VIDEOS & KONTAKT:**

[SPACEINTERACTIVE.DE/SPACEEDGE](https://spaceinteractive.de/spaceedge)