



PROF. HOLGER RECKTER

lehrt Grundlagen der Medieninformatik im Fachbereich Gestaltung

■ Anfang der 90er Jahre begann ich ein Studium der Informatik an der Technischen Universität Berlin. Eine Mischform der Informatik mit Medien gab es zu dieser Zeit noch nicht, das World Wide Web war noch nicht geboren. So ergänzte ich das technisch orientierte Studium mit Fächern aus der Philosophie, Psychologie und einer dreijährigen Gasthörerschaft an der Hochschule der Künste im Studiengang Visuelle Kommunikation. Diese Fächerauswahl, die zur damaligen Zeit einen ersten Ansatz der heutigen Richtung Medieninformatik darstellte, kombinierte die logischen und strukturierten Vorgehensweisen der Informatik mit Gestaltung.

Um meine kreativen Ausdrucksmöglichkeiten zu verstärken, entschied ich mich, nach Köln zu gehen. Die Kunsthochschule für Medien (KHM) war damals zusammen mit der Hochschule für Gestaltung in Karlsruhe die einzige Möglichkeit in Deutschland, die audiovisuellen Medien postgraduiert im

künstlerischen Kontext zu vertiefen. Parallel begann die freiberufliche Tätigkeit, im Agenturumfeld für neue Medien qualitativ hochwertige Konzepte und Umsetzungen zu realisieren.

Bis Ende der 90er Jahre erforschte ich als künstlerisch-wissenschaftlicher Mitarbeiter an der KHM die Mixed Reality – die vermischte Realität. Als Mitglied der „Virtual Actor“-Gruppe beschäftigte ich mich u.a. mit Avataren, full-body Motion Tracking Systemen und der Fernsehproduktion im virtuellen Studio mit dem Ziel, neue mediale Technologien und Formen in sinnvolle Anwendungen zu überführen.

Während der späteren Festanstellung in der Agenturwelt vertiefte ich meine Kenntnisse aus der künstlerisch-wissenschaftlichen Tätigkeit. Als Konzepter, Projektleiter und Leiter der IT mit Finanz- und Personalverantwortung erhielt ich die Möglichkeit, meinen Umgang mit Menschen auch in

kritischen Situationen zu schulen. Meine Leidenschaft, über Interaktion im Bereich der Augmented Reality zu forschen, konnte glücklicherweise durch BMBF-Projekte mit Universitäten oder dem Laboratory for Mixed Reality gestillt werden.

Die Ausschreibung einer Professur für Interaktive Medien brachte mich 2003 zur Hochschule Harz. Im Curriculum aus gestalterischen und informatischen Fächern konnte ich meine Fähigkeiten im Bereich Web, Multimedia und Human-Computer-Interaction interdisziplinär einbringen. In diversen Kooperationen in diesem interessanten Spannungsfeld vertiefte ich mein Forschungsgebiet und konnte die wissenschaftlichen Ergebnisse auf angesehenen internationalen Konferenzen wie z.B. der NIME, ACE, 3DUI/VR/AR veröffentlichen. Sieben Jahre später rückt das Kreative wieder in meinen Fokus. Ich freue mich, zukünftig an der FH Mainz im Fachbereich Gestaltung die Medieninformatik zu vertreten. ■