

Konzeptidee von Clara Ketterer

begehbare interaktive Rauminstallation mit zwei Schleusen und einem Hauptraum.

Idee:

Konzentration und inhaltliche Vertiefung gelten als Tugenden, langsame und ausdauernde Aneignung von Themen und Ideen sind Ziele, die mit der heutigen Informationsgesellschaft und ihren Mechanismen zur Aneignung von Informationen kollidieren. Wir sind heute vernetzte Wesen, mobile Endgeräte, Augmented Reality, immersive Umgebungen, Ubiquitous Computing, bestimmen unser Agieren, unser Lernen und Zuhören. Entspricht das menschliche Wesen diesen Möglichkeiten und Zuständen? Oder werden wir übertönt und reagieren wir nur?

Kernsatz: "Der stetige Informationsfluss der modernen Medien verhindert eine tief gehende Auseinandersetzung mit einer Sache oder sogar zu Mitmenschen."

Beschreibung:

Die Installation ist in 3 Teilen zu begreifen. Der erste Bereich wird durch eine überdimensionierte CD-ROM in der Mitte gekennzeichnet und als bewegliche Bodenscheibe installiert. Der Besucher tritt drauf und wird in einem gemächlichen Tempo unter mehreren Soundduschen rotiert. An den Wänden befinden sich Leinwände oder Monitore. Sie werden mit Werbung bespielt und bilden einen medialen Teppich. Der zweite Raum ist der Handywald. Dort werden wir Zeuge von privaten Gesprächen: Gespräche die jeder kennt, deren Inhalt kaum noch Gehör finden, aber scheinbare Bedeutung haben. Der letzte Raum zeigt eine nachgeahmte Social Webplattform. Wir sehen eine künstlich inspirierte Facebook-Wall. Beim Eintreten wird von einer Kamera ein Portrait aufgenommen und auf die Wall projiziert. 3 Terminals laden zu Live-Chats mit Freunden ein, die derweil sind nicht existent. Die Antworten sind computer-gesteuert und greifen auf A.L.I.C.E. (Artificial Linguistic Internet Computer Entity) zurück, ein artifizieller, intelligenter Sprachroboter. Die Illusion von Anwesenheit wird geschaffen, aber es ist eine Illusion. Mit dieser Erfahrung verlässt der Besucher die Installation.

Interaktionstechnologien:

Touchpanels, räumliche Schnittstellen durch Annäherung, integrierte Sensoren, analoge Interaktion durch Lautsprecher, Monitore, Licht und Projektionen.