

# Konzeptidee von Franz Rosenberger

begehbare interaktive Rauminstallation mit mehreren Räumen.

## Idee:

Das Gehirn ist unser Datenspeicher. Sinneseindrücke sind Erinnerung. Sie wird willkürlich gebildet. Ist der Speicherplatz gefüllt, dann erfolgt die Leerung und damit geht die Löschung des Gedächtnisses, des Gehirns des Trägers einher. Ein neuer Speicherrohling wird initialisiert und steht zur Füllung bereit.

Kernsatz. Mensch und Maschine werden zu einer Einheit. Werden wir uns ändern?

## Beschreibung:

Die Installation ist in die drei Lebensphasen des digital native eingeteilt.

Raum 01 Heranwachsen: Darstellung der kognitiven Reifungsprozesse. Spielerisches Training der audio visuellen Fähigkeiten, Steuerung von Interfaces und Autorenschaft digitaler Technologien.

Die Reife: Der Mensch verschmelzt metaphorisch mit der Maschine. Das Menschsein tritt in den Hintergrund, der Cyborg entsteht. Überdimensionierter Multitouch spielt Datensätze in grosser Folge ab. Besucher stellen Zuordnungen zusammen, basteln sich ihre Bild und Tonwelt. Wenn zu viele Spieler teilnehmen gibt es ein Information Overflow Warnsystem, die Speicherplätze an den Wänden durch Farbbalken symbolisiert, werden abgebaut, der Erlebnisspeicher wird manipuliert. In den Ecken sind 4 alte Röhrenbildschirme, es werden tagebuchhafte, sehr persönliche Situationserinnerungen durch Video und Audio vermittelt.

Das Alter: Eindrücke und Erinnerungen des Einzelnen wird reflektiert und der Herstellungsprozess wird nachvollzogen. Wie kommt er zu Erinnerungen und Erfahrungen? Leuchtbalken aus dem Raum 2 können berührt werden. Bilder und Videos werden zusammenhangslos abgespielt. Gedächtnisverlust.

## Interaktionstechnologien:

Multitouchtabel, Siftables, digital Playgrounds, LED Wände, ansteuerbare Lichttechnologien, Soundduschen, Röhrenbildschirme, Überwachungskameras, touchwall