

Konzept: La La Land

Station: Gardine – Prinzessin – Prostituierte

- Im Raum befindet sich ein Touchtable vor eine Projektionsfläche
- Dicker Stoff als Projektionsfläche der über den Boden ausläuft und schick drapiert ist. An der Decke an einer Gardienenstange aufgehängt
- Stehlampen mit weißen und roten Glühbirnen sind auf unterschiedlich hohe Podeste sporadisch im Raum verteilt. Die Farbe ändert sich entsprechend des Ablaufs des Videos.

Ablauf:

Besucher betritt den Raum und nimmt als ersten den als einzig in diesem Raum beleuchteten Tisch wahr. Er geht vor den Tisch und schlägt das virtuelle Buch auf, weiße Lichter im Raum gehen an. Die Projektion beginnt ... „Es wahr einmal ...“. Auf der Projektionsfläche erscheint ein Kind das sich zurecht macht (Geburtstag, Prinzessin, Schleife). Besucher navigiert sich über Touchtable durch Umblättern durch die Geschichte. Bei jedem Umblättern startet eine neue Sequenz. Bei der letzten Seite des Buches angelangt, scheint die Geschichte beendet „und lebte glücklich bis ...“, Bildschirm wird abgedunkelt, rote Lichte werden angemacht und letzte Sequenz startet. Mädchen immer noch im Spotlight, jedoch anders geschminkt und von dunklen Schatten umgeben (Gelächter, Gestöhne, ..). Kind wird weggezerrt, dann Typo mit Fakten (Jedes Jahr ... Kinderprostitution).

Station: Sand – Sandburg – Kinderarbeit

- Analoges, etwas größerer Sandkasten auf dessen Rand sich der Besucher setzen kann
- Aufgespannte Leinwand bildet den Inhalt des Sandkastens
- Der Inhalt wird über Aufprojektion auf die Leinwand geworfen
- Beim Inhalt handelt es sich um Sand, welcher vom Besucher mit einer Plastikschaufel weggewischt werden kann. Ist der Sand weggewischt, wird über eine Videoschleife die Fahrt durch ein Tunnelsystem dargestellt (Einstieg in einen Mienenschacht)
- In der Nähe des Sandkastens befinden sich zwei Panels auf denen eine Projektion stattfindet

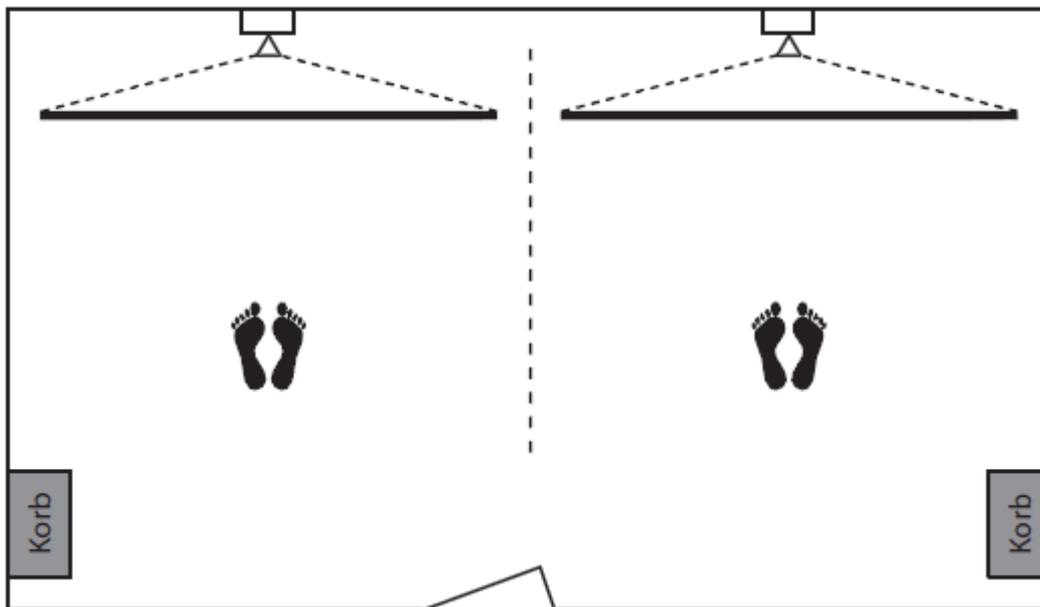
Ablauf:

Besucher betritt Raum und löst über Lichtschranke den Ablauf aus. Hinter dem Sandkasten befinden sich die zwei versetzte Panel. Auf dem einen Panel wird ein im Sandkasten spielendes Kind (Schaufel, Förmchen) dargestellt. Auf dem anderen Panel befindet sich eine Sanduhr. Läuft der Besucher durch die Lichtschranke wird die Sanduhr gedreht und läuft ab. In der Zeit in der die Sanduhr durchläuft spielt der Besucher im Sandkasten und schaufelt den Sand auf die Seite. Ist die Sanduhr abgelaufen startet die Fahrt in die Miene. Der Besucher sieht nun Tunnelschacht und vorbeischiebende Stirnlampen und hört Klopfgeräusche, Kinderstimmen und Mienenatmosphäre. Ist die Mienenfahrt beendet, wird das Bild durch die Lampen immer heller (Licht am Ende des Tunnels) und es erscheinen über Typo Fakten (Jedes Jahr ... Kinderarbeiter).

Station: Apfel – Ball – Krieg

Aufbau:

Vier Meter breite Interaktionsleiwand in einem abgetrennten Raum. Die Leinwand ist durch eine gestrichelte Linie auf dem Boden in zwei Bereiche aufgeteilt. Fußabdrücke zeigen dem Besucher wo er sich hinstellen muss. In beiden Interaktionsbereichen steht jeweils ein Korb, mit dem der Besucher interagiert.



(Aufsicht)

Die Leinwandbespielung ist in Schwarz/Weiß gehalten.

Spielablauf:

1. Äpfel fallen von einem Baum und müssen von Spieler 1 und 2 aufgefangen werden
Spieldauer ca. 30sec- 1min.



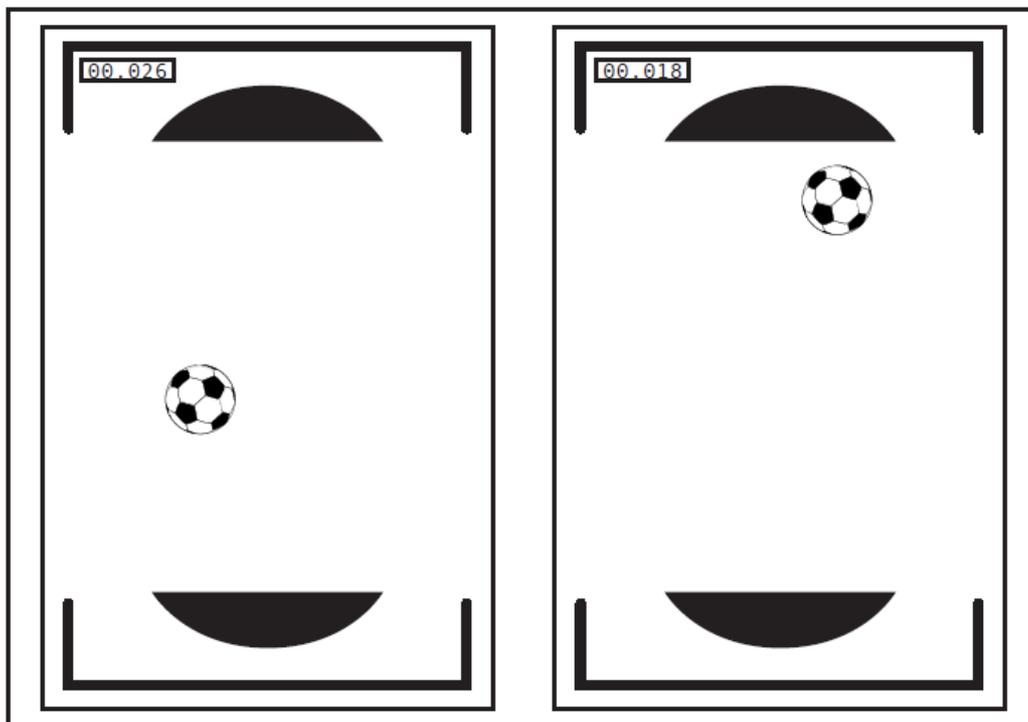
Beide Spieler haben einen (realen) Korb in der Hand. Die Silhouette des Korbes wird vereinfacht auf der Leinwand abgebildet. Bewegt der Spieler seinen Korb, verhält sich die Silhouette entsprechend. Die Silhouette kann nur in der horizontalen Ebene verschoben werden.

Fällt ein Apfel in die Silhouette, erhält der Spieler einen Punkt (s. Highscore am oberen Bildschirmrand).

Sound: Natursound, Apfel auffangen → Highscore Sound „blim“, „Juhu“

Licht: Warme Lichtstimmung (Orange, Gelb)

2. Besucher spielen gegeneinander Pong.
Spieldauer ca. 3min

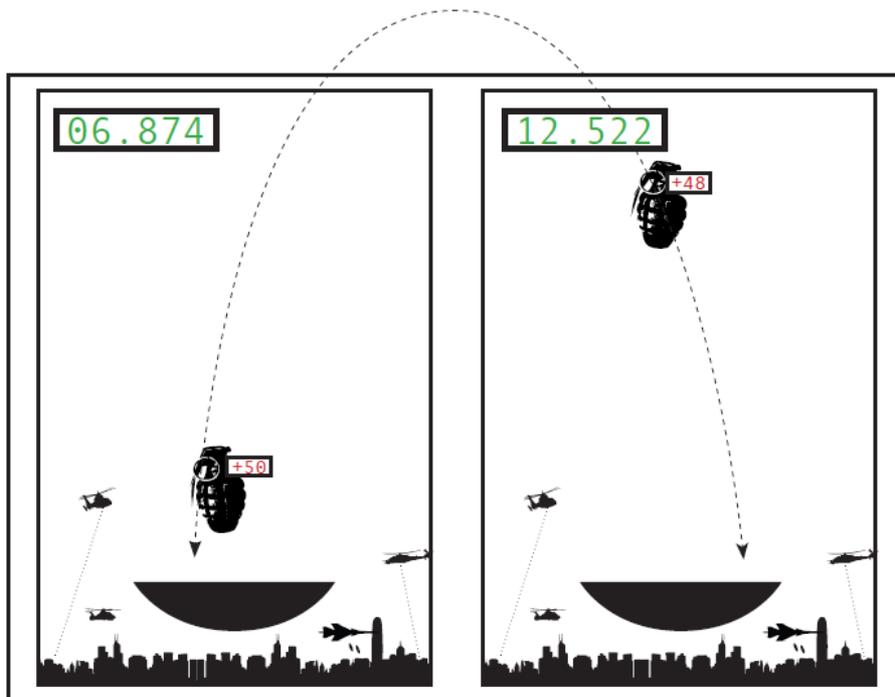


Die obere Korbsilhouette bei Spieler 1 verhält sich wie die untere Korbsilhouette von Spieler 2 und umgekehrt. D.h. Spieler 1 und 2 spielen gegeneinander, wissen dies jedoch nicht.

Punktevergabe wie beim klassischen Pong-Spiel: Verfehlt ein Spieler den Ball, erhält der andere Spieler einen Punkt. Der Ball bewegt sich immer schneller und wandelt sich schließlich in eine Granate.

Sound: Pongssound , Kinder die Spaß haben

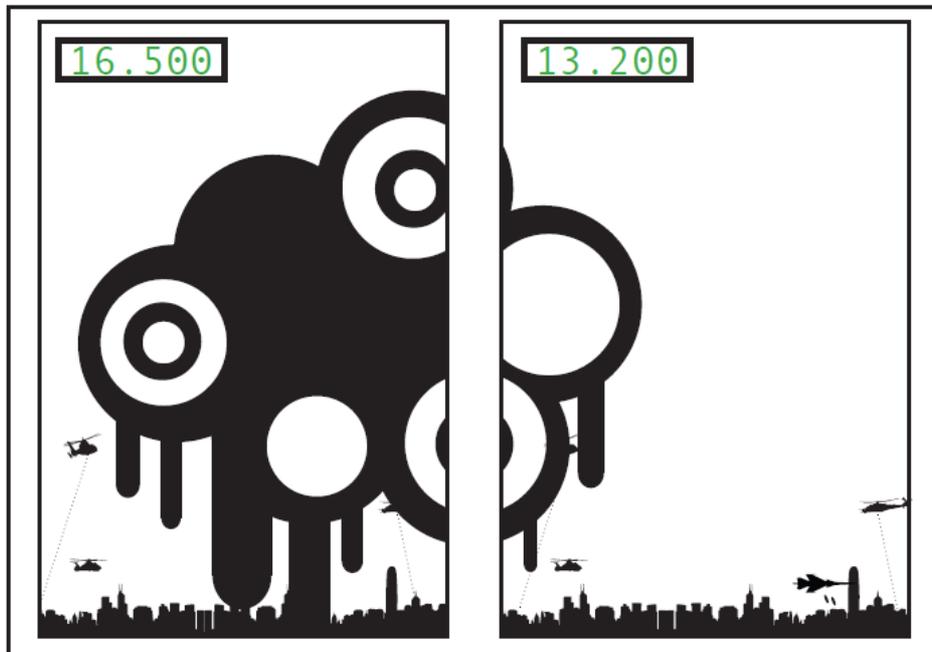
3. Besucher werfen sich eine Granate zu



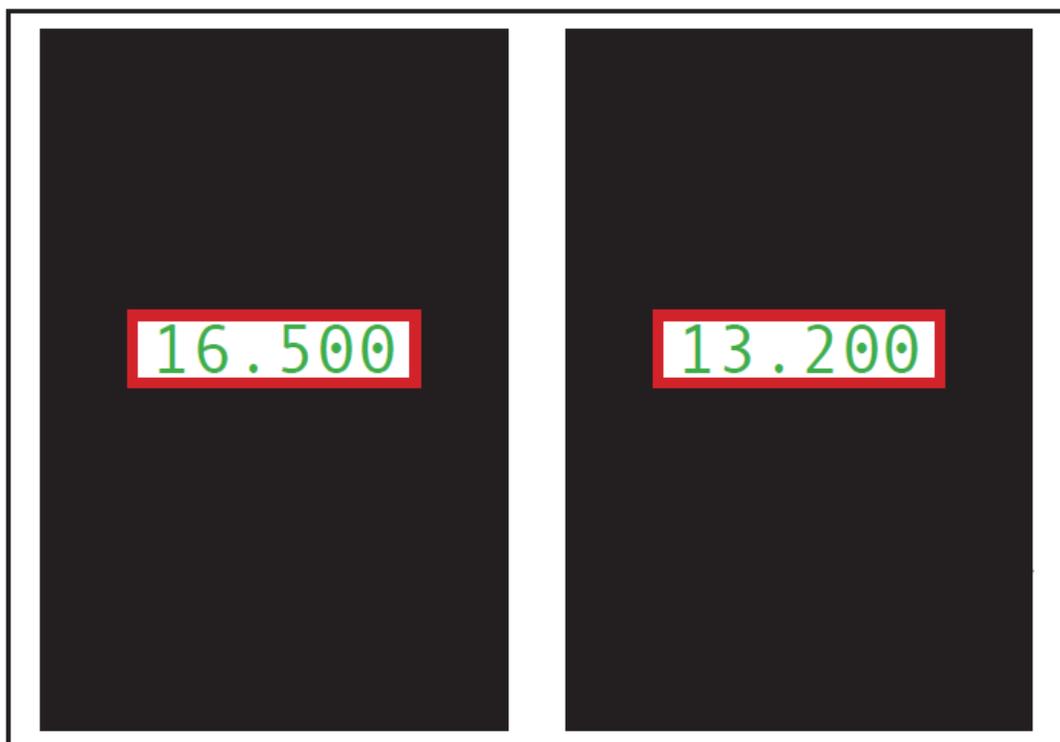
Die Granate prallt von der Korbsilhouette wie der vorherige Ball ab. Fliegt sie aus dem oberen Bildschirmrand von Spieler 1, fällt sie bei Spieler 2 herunter.

An der Granate wird ein Countdown angezeigt, der mit zunehmender Geschwindigkeit abläuft. Gleichzeitig wird der Highscore beider Spieler kontinuierlich erhöht.

Steht der Countdown der Granate auf Null kommt es zur Explosion und beide Leinwandteile werden schwarz.



Lediglich der Highscore beider Spieler bleibt zurück und verschiebt sich in die Bildmitte der Spielpanels.



Eine animierte Typo bindet den Highscore in einen Kontext ein.



Sound: Kriegssound (Hubschrauber, Bomben) -> Ticken der Granate, des Countdowns, Highscore Rattern (vgl. Maschinengewehr)

Licht: Dunkelrot, Sirenen

Technische Umsetzung

Am Korb werden Infrarot LEDs angebracht. Über eine Infrarotkamera (z.B. Wii-Remote) wird die Bewegung getrackt.

Der Korb ist an einer Aufhängung angebracht. Nimmt der Besucher den Korb von dieser Vorrichtung, wird die Animation gestartet.

Außerhalb des Raumes ist eine Anzeige angebracht. Sie gibt an, ob der Raum belegt (zwei Besucher befinden sich darin) oder frei ist. Die Anzeige wird ebenfalls über die Aufhängung des Korbes gesteuert. Ist der Korb in seiner Halterung fordert die Anzeige den Besucher zum Eintreten auf. Ist der Korb nicht in der Halterung wird das Besetztzeichen angezeigt.

Raumaufteilung:

- Einsatz von Triptychon als Leitfaden zur Verbindung der drei Stationen
- Besucher Betritt Vorraum und kann von dort aus die drei Stationen betreten
- Im Vorraum erschließen sich dem Besucher drei Wände die mit Bilder im Stile des Triptychons (Paradies, Welt, Hölle) behangen sind.

Besuchführung:

- Besucher betritt Vorraum (Innenseite des Triptychon), kann sich erst mit den Bildern beschäftigen oder direkt eine der Stationen betreten.
- Sind alle Stationen belegt hat er immer noch die Möglichkeit sich mit den Bildern zu beschäftigen um die Wartezeit zu überbrücken.
- Volumen der Installation max. 10 Besucher (4 in Prinzessin, 2 in Kindersoldat, 4 in Kinderarbeiter). Beim Wechsel zwischen den Stationen und eventueller Wartezeit durch unterschiedliche Dauer der Stationen, dient wiederum der Vorraum als Mittel der Zeitüberbrückung.
-

Faktenraum:

Als letzte Station gelangen alle Besucher in den Faktenraum (Aufenthaltsraum). Hier werden nochmals alle Angesprochenen Fakten der Stationen aufgegriffen und weitere hinzugefügt. Besucher soll sich nun mit der zuvor erlebten Thematik auseinandersetzen.

- Stellwände + Seilsysteme
- Typo und Realbilder (Kindersoldat, Kinderarbeiter, Kinderprostituierte)

Für Fakten wird eine weitere Gruppe ins Leben gerufen (Onno + Mr. X). Diese Gruppe befasst sich intensiv mit dem dargestellten Thema und setzt sich mit Organisationen in Verbindung, Von hier kommen die Fakten und Beiträge aus sicherer Quelle.