

Konzeptidee von André Bohr

begehbare interaktive Rauminstallation mit zwei Schleusen und einem Hauptraum.

Idee:

Der Mensch träumte seit jeher von der Erschaffung seiner Selbst. Spielerisch als Homo ludens, ersthaft als Homo faber. Mit der digitalen Revolution eröffnete sich eine zweite Realität. Avatare, Lebenswelten in Spielen und virtuellen Räumen, Hybride Einwirkungen auf Wirklichkeit: es werden neue Wege zur Annexion der göttlichen Schaffensgeschichte entwickelt. Diese Installation handelt von der Kehrseite dieser Bemühungen. Es geht darum nicht das Bewusstsein zu digitalisieren sondern unsere Erinnerungen und Persönlichkeit, Einzigartigkeit und auch Andersartigkeit zu bewahren. Der Kernsatz ist ein Aufruf.

Kernsatz: "Trotz der technischen Möglichkeiten, bleibt der Mensch als Individuum unantastbar."

Beschreibung:

Die Installation wird durch einen schmalen Gang betreten und auch wieder verlassen. Im Mittelteil befindet sich das Kernstück. Der Eingang beschreibt mit Bild und Ton die Evolutionsgeschichte des digitalen Menschen. Der Besucher schreitet daran vorbei und betritt dann den Hauptraum durch eine Schiebetür. Ein heller Raum, der als Oktagon an allen 6 Seiten interaktive bespielte Leinwände aufweist. Durch Annäherung des Besuchers werden die jeweiligen Themen einer jeden Leinwand aktiviert. Zum Beispiel wird dem Besucher ein Baum präsentiert, der je näher man sich zur Leinwand bewegt, an Lebenskraft verliert. Oder der Besucher wird unendlich oft vervielfältigt und verliert sich in seinen multiplen Abbildungen je näher er an die Leinwand tritt. Im Zentrum befindet sich ein Multitouchtable, dort wird der Mensch aufgefordert sich als Idealmenschen oder als Idealavatar zu konfigurieren. Dann verlässt er diesen Raum und begibt sich in den Ausgangsbereich. Der Avatar folgt dem Besucher als Projektion als sein Schatten auf Schritt und Tritt. Neolichter erhellen den Gang und kurz vor der Tür bildet ein Monitor das Modell des Vorhergehenden Besuchers ab.

Interaktionstechnologien:

Touchpanels, Motiontracking, Bodymonitoring, dialogische Interaktion Leinwänden und klassischen Interaktionen durch Off The Shelf Eingabemedien.