

# Konzeptidee von Christian Röhrich

begehbare interaktive Rauminstallation mit zwei Räumen.

## Idee:

In dieser Installation findet eine Gegenüberstellung verschiedener Daseinszustände statt. Eine Form des Seins wird durch die physische Markierung wie Gewicht, Grösse, Alter und Haarfarbe gekennzeichnet, eine andere die soziokulturelle Dimension, also Einkommen Status, Aufstiegs- und Abstiegsprognosen. Diese Konfigurationskomponenten des Menschlichen werden in einem angeschlossenen Raum mit den Aspekten des Fühlens wie Freude und Spiel als auch Furcht und Entscheidungskompetenz in prekären Situationen verglichen. I am und I feel.

Kernsatz. Isolation der Zustände des Menschlichen führt zu Selbstbeobachtung im Sinne eines Maschinenablaufs.

## Beschreibung:

Im „I am.“-Bereich wird der Besucher mit rezipierenden Mengenangaben seiner Erscheinung konfrontiert: physischen und statusbasierten Bemessungen. Die „BodyWall“ fragt mit Hilfe eines Touch-Panels nach Größe, Gewicht, Statur. Daraus entsteht eine dreidimensionale Silhouette. Eine Kamera erfasst zeitgleich die Bewegungen des Besuchers und synchronisiert diese mit den Bewegungen der projizierten Silhouette, die wiederum nach einem festgelegten Zeitraum in die Projektion des Besuchers überblendet. Die „StatusWall“ fragt Informationen zu Beruf, Einkommen, Ausbildung und Alter ab. Auf einer interaktiven Wand wird die soziokulturelle und statusbezogene Einordnung des Besuchers grafisch aufgearbeitet. Es werden seine Platzierung innerhalb der Gesellschaft und seine Auf- bzw. Abstiegschancen berechnet und abgebildet und mit dem Durchschnittswert aller Besucher verglichen. Der Besucher begibt sich zum „I feel“ Environment und kann mit einem umgebauten Wii-Controller auf der „JoyWall“, einer nachgeahmten Hausfassade Graffiti virtuell aufsprühen. Mit einer virtuellen Jukebox generiert er je nach Stimmung und Musikgeschmack eine Playlist, die den Raum beschallt. Dem gegenüber befindet sich die „FearWall“ wo ein interaktiver Horrorfilm abgespielt wird, der durch Eingaben von einzelnen und mehreren Besuchern manipuliert wird.

## Interaktionstechnologien:

Touchpanels, Motiontracking, Bodymonitoring, dialogische Interaktion mit umgebauten Wii Motiondevices und klassischen Interaktionen durch Off The Shelf Eingabemedien.