

Konzeptidee von Nadja Weber

Offen begehbare Rauminstallation

Idee: Verbindungen / Looking Glass (Arbeitstitel)

Mit multiplen Identitäten agieren wir im Raum der Wirklichkeit und jenem der virtuellen Realität. In der virtuellen Realität wird unser Dasein simuliert, eine genaue Differenzierung des Seins und unseres Spiegels wird durch steigende Darstellungsqualität und Immersionsgrad unmöglich. Die Installation lässt uns durch den Spiegel schauen, Ursprung und Verschiebung greifen dialogisch aufeinander zu, erzeugen Individualitätsunschärfe.

Kernsatz

Die Eigenständigkeit des virtuellen Ichs nimmt Überhand. Ursache und Wirkung versinken in Unschärfe.

Beschreibung

Eine interaktive Bodenplatte im Schachbrettmuster mit farbigen Markierungen begrenzt den Installationsraum. Diese Fläche wird durch zwei senkrechte Spiegelflächen halbiert. Besucher können das Geschehen der Installation von beiden Spiegelseiten betrachten. Die Bildwelten beider Spiegelseiten unterscheiden sich. Auf einer Seite entstehen durch dialogisches Interagieren mit der Spiegelfläche virtuelle Besucher und ein eigenständiger farbiger Umraum. Besucher können die Farbkompositionen aktivieren und andere virtuelle Bewohner beleben.

Ebenso lässt sich der Spiegel visuell durchschreiten. Das virtuelle Leben erscheint rückseitig. Eine abweichende Welt wird abgebildet. Von dieser Betrachterperspektive vereinen sich die virtuellen Menschen und die Schattenrisse der wirklichen Besucher zu einer flächigen Komposition. Einige Umrisse erhalten Marionettenpuppenseilzüge. Der Besucher ist durch technische Schnittstellen befähigt, die Marionetten zu lenken. Mit steigender Besucherzahl verdichtet sich der virtuelle Raum, so wie er bei abnehmender Besucherzahl in den ursprünglichen Raum aus Schachbrettboden mit Spiegelfläche zurück versetzt wird.

Interaktions - Spielsystematik

Bei einer Annäherung an die Spiegel entwickelt sich das virtuelle Eigenleben. Mit steigender Interaktion der Besuchers verändert sich die Darstellungsqualität der Bewohner im virtuellen Spiegel. Schattenrisse werden zu ausgeformten Gestalten. Farbige Elemente blitzen auf und beleben bei Aktivierung durch die Besucher weitere virtuelle Gestalten. Zwei Betrachterperspektiven werden angeboten: 1. die des tatsächlichen Umschreitens der Spiegelfläche und 2. die der Simulation, wo Überlagerungen der agierenden Besucher mit deren virtuellen Abbildungen stattfinden und weitere Interaktionsschnittstellen präsentieren.

MEMORY RELOAD

Konzeptidee von Franz Rosenberger

Rauminstallation mit 3 Räumen.

Idee: Verbindungen / Memory Reload (Arbeitstitel)

Kognition und Erinnerungsmanagement des Menschen gleichen sich an Verarbeitungs- und Funktionsweisen des Computers an. Emotional motivierte Denkprozesse wie die Auseinandersetzung mit Gefühlen, Identität, Authentizität oder Dasein treten in den Hintergrund. Jede menschliche Regung wird codiert, versachlicht, verglichen, zugeordnet und abgespeichert. Der Bewusstseinsgrad sinkt mit der Menge der Speicherdaten und Speicherkategorien. Das Hirn wird zum Datenspeicher, der Computer zum Gedächtnis. Sinneseindrücke werden zu logische Codierungen und zu Speicherblocks. Ist der Speicher gefüllt, erfolgt die Leerung und damit der Tod des Users. Es folgt der nächste Speicherrohling, bereit zur Befüllung.

Kernsatz

Mensch und Computer verwachsen zu einer Einheit: Wahrnehmung und Denken konditionieren einander.

Beschreibung

Alle Räume greifen inhaltlich aufeinander zu, stellen eine einheitliche narrative Entwicklung dar.

Im ersten Raum werden visuelle und auditive Wahrnehmung durch ein interaktives Spiel ausgebildet; dieser Raum stellt die Menschbildung dar.

Im zweiten Raum, das Menschsein, wird die Verschmelzung Mensch-Maschine ausagiert. Sinnliche Eindrücke werden durch farbige Einheiten abgebildet und einem Erinnerungsspeicher zugeführt. Der Raum wird bis zur Decke mit Speicherblocks gefüllt.

Der dritte und letzte Raum, die Menschvergänglichkeit reflektiert Erinnerung, Erfahrungen, Eindrücke. Besucher beobachten mit Überwachungskameras die vorhergegangenen Perioden bis zum jetzigen Moment. Nicht nur die Vergangenheit wird beobachtet sondern auch die Gegenwart. Der Besucher beobachtet sich bei der Beobachtung.

Interaktions - Spielsystematik

Im ersten Raum werden analoge Steuerelemente mit digitalen Abbildungen verbunden, der Mensch wird geprägt und eingestellt. Das Spiel ist selbsterklärend, haptisch, objektorientiert, leicht zu bewältigen und vertrauensereckend.

Der zweite Raum wird durch eine innere Schaltzentrale (Multitouchtable) bedient und gesteuert. Die generierten Informationen werden grossformatig auf alle vier Wände projiziert. Wenn die Wände durch Memoryblocks erleuchtet sind, kommt es zum Information Overflow. Die Datenspeicher werden geleert, einer neuer Vorgang beginnt.

Der letzte Raum ist ein Beobachtungsraum und nichts anderes.

Konzeptidee von Thomas Nathan

Geschlossene Installation aus 3 Räumen:: Aussenraum: 4 Seiten Projektionswände, Innenraum: Eingangsschleuse und Hauptraum

Idee: Verbindungen / Stilleben (Arbeitstitel)

Je besser netzwerkbasierete Baumstrukturen organisiert sind, desto höher deren Effizienz, Schnelligkeit und Frequenz. Marshall McLuhan beschrieb dieses Phänomen mit dem Ausdruck: all-at-once-ness. Tag und Nacht werden Informationen generiert und dem User dargeboten. Was ist wichtig, was unwichtig? Ist der User überhaupt noch in der Lage alles zu verarbeiten oder geht er in der vorlauten Flut unter.

„Stilleben“ ist das Leben in der Stille, wo Informationen nicht zur Last werden. Das Medium soll dem Menschen dienen und nicht umgekehrt.

Kernsatz

Welche Lebenswirklichkeiten bestimmen unsere Ruhe: digitale Vernetzungen oder menschliche Verbindungen?

Beschreibung

Aussenwandbespielung: Information der Lebensrealität: Menschenmassen Fussgänger, Auto-, Zug-, Flugverkehr mit Mengen und Zeitangaben der Verkehrsverbindungen, Mobilität, Flexibilität, Bewegung in jeder Form. Lärm, Überfüllung, Twiternachrichten, Wallposts, Selbstdarstellungen im ständigen Informationsflut.

Innenraum: Eingangsschleuse: Reduktion der Informationsquellen und des summenden Soundteppichs, der Aussenwelt. Auditive Suggestivnachrichten fokussieren den Besucher auf den nächsten Raum.

Hauptraum: neun 1m hohe Säulen mit Leuchtkugeln von ca. 20cm Durchmesser angeordnet in einem symmetrischen Quadrat fordern den User auf die Hand aufzulegen. Es wird der Puls abgenommen und die Kugeln leuchten in der entsprechenden Pulsfrequenz. Parallele akustische Signale zur Unterstützung der Pulsfrequenz werden zu einem Leuchtsignal. Auf einem überdimensionierten Wanddisplay werden die Signale durch Computer generierte Grafiken abgebildet. Ein stets Verändern, Wachsen und Schrumpfen der Bilddaten in einem die Leuchtkörper imitierenden 3x3-Matrix.

Interaktions - Spielsystematik

Bei Auflage beider Hände auf eine Kugel wird der Puls gemessen und in Licht- und grafische Signale umgewandelt. Bei mehreren Usern entsteht ein kollektiver „Raumpuls“. Die Schnelligkeit der jeweiligen Raumpulse werden farblich in Stark, Mittelwertig und Schwach getrennt. Ein drucksensitiver Fussboden nimmt Raumbewegung ab, koordiniert sie mit den Pulswerten, errechnet Stress oder Ruhefaktoren, die jeweils auditiv und visuell auf dem Display abgebildet werden.

STILLEBEN

STOP DOING THINGS

Konzeptidee von Hartmut Ulmer

Geschlossene interaktive Installation aus Schläuchen, Gängen, Parzellen, Nischen und Räumen.

Idee: Verbindungen / Stop Doing Things (Arbeitstitel)

Überinformation, Allgegenwärtigkeit, Verwandlung zum öffentlichen Menschen, Dezentralisierung und Defragmentierung kennzeichnen unser Zeitalter. Alle Lebensbereiche werden durch digitale Medien durchzogen und vom Natürlichen entfremdet. Sind wir Teil einer Gesellschaft oder Spielball einer medialisierten Show geworden?

Kernsatz

STOP DOING THINGS AND RECOLLECT!

Beschreibung

Die Installation ist ein aus unterschiedlichen Environments, Schläuchen, Nischen, Parzellen, Gängen und Räumen bestehender Erfahrungsparcours. Es wird ein dramaturgischer Wechsel von Ruhe und Kontemplation zu Unruhe und Geschwindigkeit, Bedrängnis, Überfüllung, zurück zu Leere und Aushöhlung inszeniert. Dabei wird der Besucher von einem virtuellen Begleiter, dem Systemsprecher beruhigend und fordernd begleitet, beschützt, verhätschelt, beschimpft und gejagt und rausgeworfen.

Szenographie - Dramaturgie

Es werden bevorzugt versteckte interaktive Schnittstellen eingesetzt.

Ein Systemsprecher geleitet den Besucher durch die vorgestellten Environments. Der Besucher wird durch RFID Tag ausgestattete Handys getrackt, persönliche Daten werden abgefragt und je nach Raumbeschaffenheit verwendet.

Im Eingang begrüsst uns der Systemsprecher und schleust den Besucher durch einen gelben Farbtunnel, der in einer Umgebung von hektischen Überinformation mündet.

Mobile Trennwandelemente verstellen den Weg, den Blick und den Gang. Alle eingesetzten Medien überlagern sich, die mobilen mitgeführten Medien werden aktiviert und bedrängen bis zum abrupten Stillstand. Dieser Raum ist das zentrale Element, in Nischen werden visuelle und auditive Störfaktoren dargestellt.

Von dort jagt der Systemsprecher den Besucher in einen kurzzeitig beruhigenden Komplimentegang und weiter zum kontemplativen vornehmlich von Licht und Sound geprägten Seinsraum, wo die "festgehaltene Zeit" über Kucklöcher abgebildet wird. Weiter geht es durch einen aggressiv rot erleuchteten Bitmapschlauch der erhöhten Erregung, Existenzhinterfragung und Angst.

Als letzter Raum bricht das Konstrukt um den Systemsprecher zusammen, Entschuldigungen und statistische Erhebungen begleiten die Betrachter nach draussen..

Konzeptidee von Felix Wegner

Interaktive Aussenraumprojektionen, interaktive innenrauminstallation.

Idee: Verbindungen / Allatonceness (Arbeitstitel)

Der Mensch wird in allen Lebenssituationen beobachtet, sein Verhalten analysiert, dokumentiert und interpretiert. Der Abdruck jedes Einzelnen wird eindeutig, berechenbar und mit medialen Fernbedienungen steuerbar.

Kernsatz

Die mediale Allgegenwärtigkeit erlaubt kein Entkommen.

Beschreibung

Die Installation ist in Aussendarstellung und Innengeschehen gegliedert. Im aussengeschehen beobachtet und erlebt der Besucher Täter-Opferphänomene. Teils wird sein Bild integriert teils kann er in gebührender Entfernung betachten. Im Innenbereich wird der Besucher dialogisch und massgeblich in das Geschehen integriert.

Es werden verschiedene Betrachterpositionen zum Thema Überwachung erlebbar gemacht. Anfänglich geben mediale Schnittstellen Grund zu Selbstdarstellung und Spielerei. Im Weiteren jedoch wird die Relevanz von unüberlegter Datenfrei- und Abgabe visualisiert: durch unrichtige Personenprofile, durch Installationen der üblen Nachrede zum Raum wo jeder Besucher basierend auf einem Roboter gesteuerten Spot gewollt oder gewünscht in das Auge der Öffentlichkeit gerückt wird.

Interaktion - Szenographie - Dramaturgie

Auf den vier Aussenwänden werden formatfüllend Täter- und Opferszenarien inszeniert. Durch Annäherungssensoren werden Besucher wahrgenommen und die Bildinhalte reagieren entsprechend einer narrativen Idee.

Im Innenraum werden die Besucher aufgefordert, sich mit Masken zu anonymisieren, eine gespielte Identität einzunehmen, derweil eine Vielzahl von Überwachungskameras und Wiedergabemonitore jeden Einzelnen präsentiert. Im Folgeraum werden diese Bilder für Profilerdaten verwendet, es werden Annahmen und Vermutungen zu den Gesichtern und den Personen angestellt.

Dieser Datenmissbrauch wird im Folgeraum überspitzt in Szene gesetzt. Von der Decke hängende Monitore zeigen Detailaufnahmen von sehenden Augen, sprechenden Mündern, hörenden Augen und erzählen Geschichten von Menschen, die haltlose Vermutungen zum Besucher anstellen. Der letzte Raum stellt jeden Besucher ins öffentliche Leben, nimmt seine Privatsphäre und verwandelt ihn zu einem gläsernen Menschen.