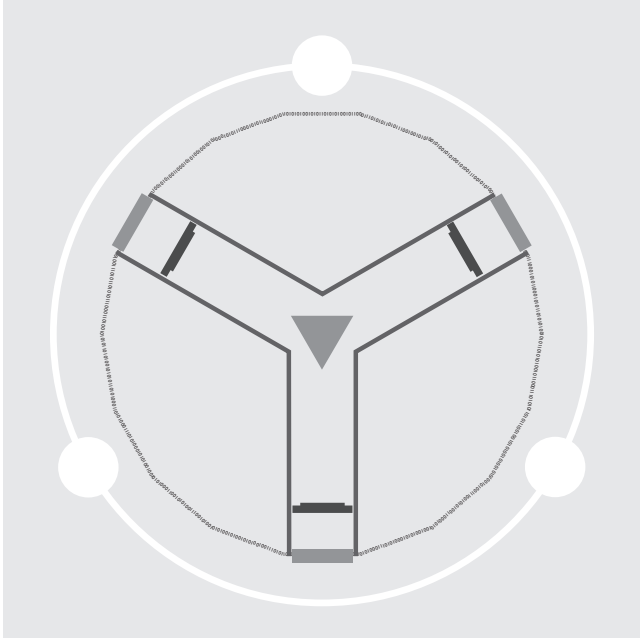
senses reconnected

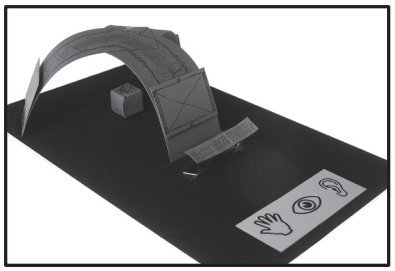
Kernsatz
Verfälscht die digitale Welt unsere sinnliche Wahrnehmung?

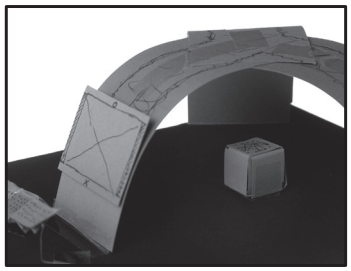
Aufbau
Drei ›Sinneseinheiten‹ sind in einem gleichseitigen Dreieck angeordnet und zeigen voneinander weg. Sie registrieren die visuellen, auditiven und haptischen Eingaben der Benutzer.
Zwischen ihnen auf dem Boden verläuft eine Linie in Form eines Vielecks, bestehend aus Einsen und Nullen. Eine dreibeinige Verbindungskonstruktion spannt ein Dach zwischen den Sinneseinheiten auf. Unter diesem Dach in der Mitte befindet sich eine Steuerzentrale, von der aus die Sinne der einzelnen Einheiten miteinander verschaltet werden können. Dies geschieht durch Steckverbindungen (Klinkekabel), wobei es für jeden Kanal einen In- und einen Output gibt. Weiter laufen in RGB-Farben pulsierende Lichtschläuche in der Steuerzentrale zusammen.

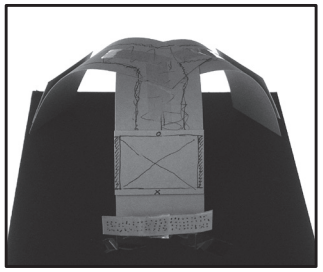
Die Kuppelkonstruktion ist ein Aufbau aus gebogenem Metall-Rundrohr (Stahl) mit einer ebenfalls aus Stahl bestehenden Verbindungsplatte (2 unterschiedliche Größen, die den Ausstellungsorten angepasst sind). Sie wirkt leicht, transparent, modern und futuristisch. Lichterschläuche führen von den Sinneseinheiten zur Mitte nach oben, wo sie sich treffen und die Projektion ›einrahmen‹. Jedes Terminal ist mit 3 pulsierenden Lichtschläuchen (RGB) mit der Schaltzentrale verbunden.

Um die Dachkonstruktion herum zwischen den Füßen befinden sich die Säulen. Jede der 3 Säulen steht hierbei für einen spezifischen Naturraum (Berg, See, Wald). Sie sind mit weißem Rauputz gestrichen und untereinander mit einem perfekten Kreis verbunden. Dieser ist ebenfalls weiß und auf den Boden gemalt.







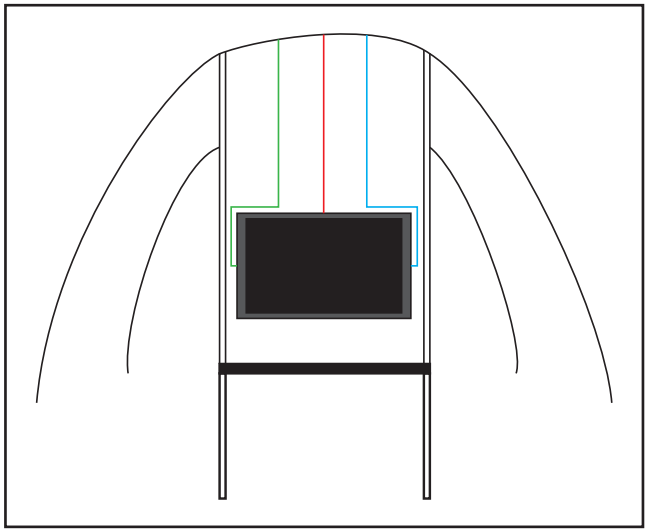


Die Terminals

Die Terminals sind in die Dreibeinkonstruktion integriert.

Farbliche Kennzeichnung der Terminals - RGB:

Neonröhren unterhalb der Screens, die sowohl von außen als auch innen sichtbar sind.
Sie sind mit Milchplexiglasscheiben verkleidet. Diese leuchten Modusunabhängig.



Flachbildschirm

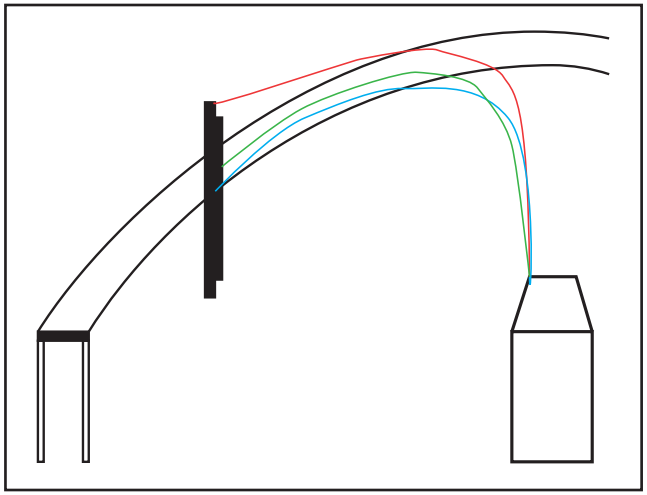
Kunststoff, schwarz-anthrazit, keine Bedienelemente
Oberkante Bildschirm auf ca 1,70 m, senkrecht montiert (nicht geneigt)

Webcam

Offensichtlich.
Passend zum Bildschirmgehäuse.
Über dem Bildschirm platziert und leicht nach unten gerichtet.

Mikrofon

An der Unterkante des Bildschirms montiert.
Zielt etwas nach oben in Sprechrichtung.
Dahinter ist ein Noisegate geschaltet.



Lautsprecher
Variante 1

Am Touchpanel links und rechts montiert (Stereo).
(am weitesten weg vom Mikrofon, um Rückkopplung zu vermeiden)

Variante 2

In den Bildschirm integrierte Lautsprecher.

Fühlbrett

Mit vielen kleinen Löchern veresehenes Aluminiumbrett,
Die Infrarotsensoren, Luftventile und LEDs sind direkt unter der Oberfläche montiert.
Entfernung zum Bildschirm min. 70cm.

Funktion des Systems

0 Personen am Terminal:
Wir sehen und hören ein Grundrauschen. An den Monitoren ist ein leicht gräuliches Krieseln zu sehen. Über die Terminalboxen ist Pinknoise zu hören. Am Haptikbrett sehen wir einen hin- und herlaufenden Lichtstrom (Nightrider). Nach langer Inaktivität (5 min) fährt das System in Standbymode. Alle Lichtsschläuche der Installation pulsieren synchron (hell/dunkel). Über die Sounddusche im Zentrum hören wir ein sphärisches Brummen. Alle fünf Minuten sagt die Systemstimme „Please reconnect the wires".

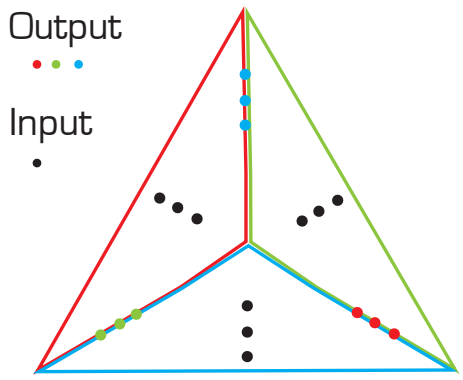
Eine und mehr Personen am Terminal:
Das System wird aus dem Standbymode hochgefahren sobald ein User an das Terminal tritt oder in der Zentrale umgesteckt wird. Hierbei ertönt ein Sound, der Erwachen des Systems signalisiert. Die pulsierenden Lichtschläuche gehen aus. Auf den Screens wird das Interface eingeblendet.
Im Falle, dass das System durch eines der Terminals aktiviert wird, gehen die Transportschläuche an. Alle aktiven Schläuche puliseren.
Wird das System von innen aktiviert bleiben die Lichtschläuche aus, es wird keine Information übertragen. Lediglich der Sound signalisiert das Erwachen des Systems.
Es gibt keinen Sondermodus für unterschiedliche Anzahlen von Usern.

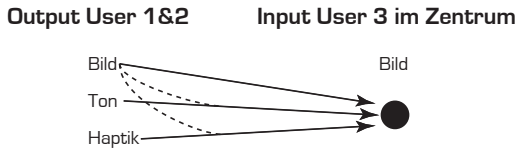
Szenario:
Ein User sendet, ein Weiterer kommt hinzu. Das zweite Terminal bekommt Audioinput und sonst nichts. Was zu sehen ist, ist das Interface mit dem ankommenden und abgehenden Datenstrom - anonsten erscheint auf dem Screen solange das Rauschen, bis die Videoverbindung gesetzt wird. Nämliches gilt für Audio- und Haptikkanal.

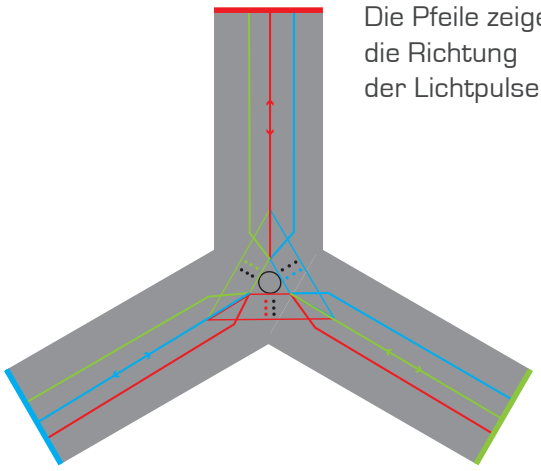
Sonderfall - In der Zentrale sind mindestens 3 Kabel nicht verbunden:
Eine langsame, neutrale, deutliche und nüchterne Systemstimme meldet sich nach ca. 20 sec. zuwort:
„All wires must be connected - Please reconntect the wires - ..."

Schaltzentrale
Die Schaltzentrale ist ein dreiseitiger schwarzer Kasten mit Kabeln. Auf ihm befindet sich eine pyramidenähnliche Konsole mit der Beschriftung ›re-connect‹ auf jeder Seite. Von jeder der drei Kanten führen jeweils drei farbige Kabel heraus. Die Steckplätze befinden sich in der Mitte der Flächen und sind mit Piktogrammen gekennzeichnet.

Der Sound
Die akustische Atmosphäre ist elektronisch.
Das Sounddesign hält sich im Hintergrund und unterstützt durch seine Rhythmik das Pulsieren der Lichtschläuche. Hin und wieder meldet sich die weibliche, neutral klingende Systemstimme zu Wort.







Die Pfeile zeigen die Richtung der Lichtpulse an.

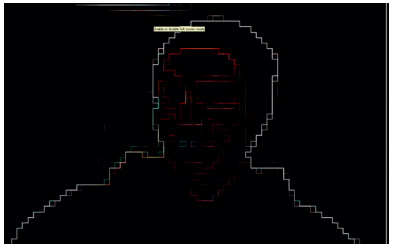
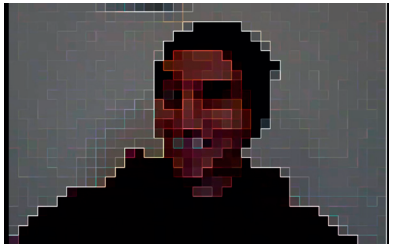
Transformationen

Verkabelungsmöglichkeiten und die dadurch erzeugten Effekte in nachfolgender Tabelle

	zu Video	zu Audio	zu Haptik
von Video	Kamerabild vom Sender hin und wieder ein Stören im Bild	Farben im Bild werden verschiedenen disharmonischen Klängen zugeordnet. Erst bei Bewegung im Bild hört man die die Geräusche. Es unterliegt ein pixeliges akustisches Grundgeräusch.	Bei Bewegung im Bild werden die LEDs zufällig angesteuert (Wirres LED-Flackern). Die Ventilatoren reagieren entsprechend der Stärke der Bewegung.
von Audio	Frequenz und Amplitude erzeugen mit Elementen der Videoquelle ein Bild. Stichwort - 3D-Spektrum.	Die Senderseite wird gehört. Hin und wieder gibt es ein Störgeräusch. Bei Selbstverschaltung gibt es einen Sprachversatz.	Darstellung einzelner Frequenzbänder per LEDs (Equalizer). Die Ventilatoren reagieren entsprechend der Lautstärke (Intensitätsanstieg und -abfall).
von Haptik	Die Geschwindigkeit der Bewegung erzeugt mit Elementen der Videoquelle ein Bild. B sendet: Sein durch die Haptikeingabe verfremdetes Bild. A empfängt: Das von B generierte Bild. Über den Einsatz seines Fühlbretts, kann er Bildbereiche davon sichtbar machen.	Dem Fühlbrett sind harmonische Klänge hinterlegt. Die Bewegung verändert den Charackter des Tones. Die Bewegung der Hand auf der x-Achse beeinflusst das Panorama. Die Geschwindigkeit der Hand beeinflusst die Tonlage des Signals. Sobald die Verbindung gesetzt ist, ist ein angenehmes Grundgeräusch zu hören, welches schließlich durch die Handbewegungen überlagert wird.	LEDs repräsentiert die Hand des Senders. An gleicher Stelle, an der die LEDs leuchten, laufen die Ventilatoren. Bei Selbstverschaltung gibt es eine zusätzliche, aber verzögerte Darstellung der eigenen Hand. Die Ventilatoren werden an der Stelle der verzögerten Hand aktiv.

Transformationen - Moods

Verkabelungsmöglichkeiten und die dadurch erzeugten Effekte in nachfolgender Tabelle

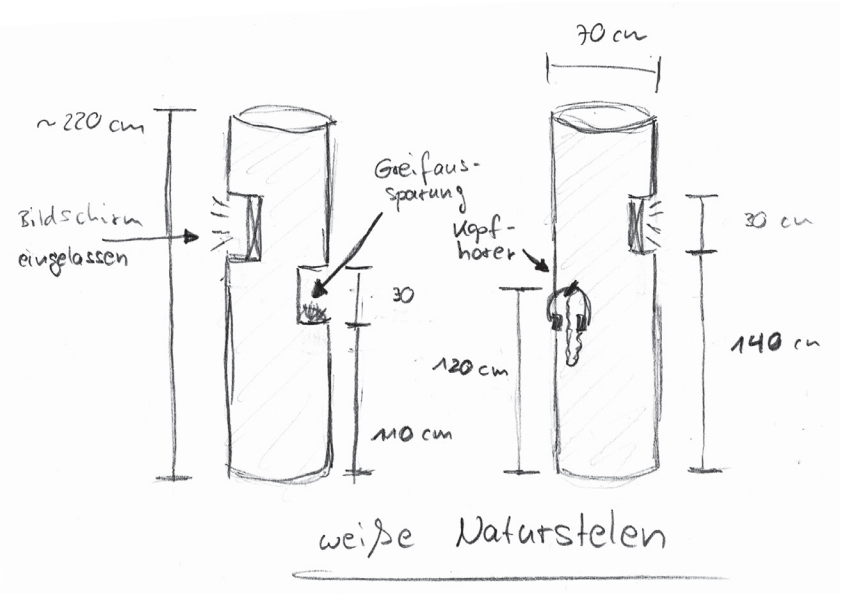
	zu Video	zu Audio	zu Haptik
von Video		siehe MyDrive	Grafik in Planung
von Audio			Grafik in Planung
von Haptik	 	siehe MyDrive	

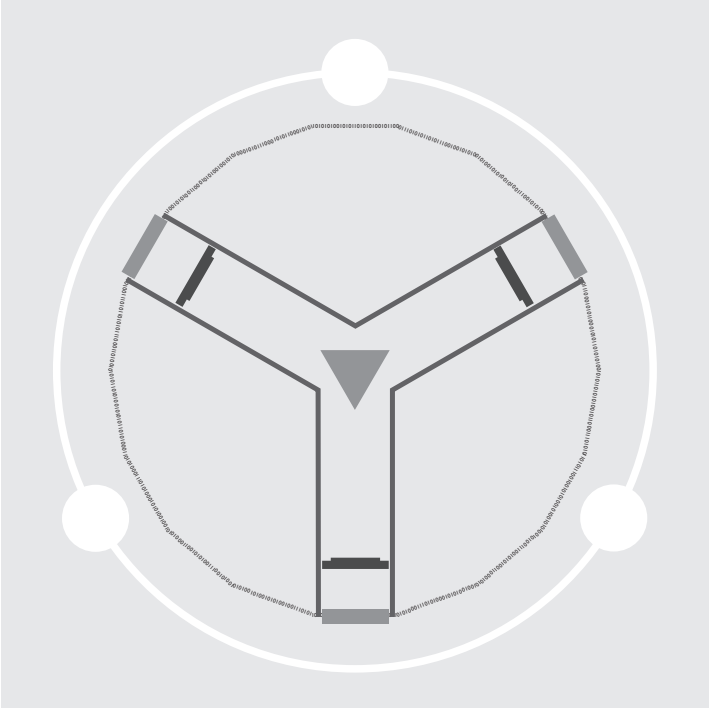
Außenbereich

Drei Natursäulen bilden als Außenraum einen Kontrast zum digitalen Innenraum.
In jeder Säule wird ein typischer mitteleuropäischer Naturraum thematisiert. Wald, See und Gebirge. Es wird unmittelbar erfahrbare Realität gezeigt, die einen Kontrast zum nicht greifbaren Digitalismus im Zentrum erzeugt. Es besteht die Möglichkeit etwas Echtes aus der Natur anzufassen.

Um die Kuppelkonstruktion herum führt eine weiße Linie auf dem Fußboden. Auf diesem so entstehenden weißen Kreis stehen drei 2,30m hohe weiße Säulen mit einem Durchmesser von 70cm. Sie sind in gleichen Abständen auf der Linie verteilt und befinden sich zwischen den Terminalfüßen. Die oberen 30 cm der Säulen sind aus milchigem Plexiglas, welches von Innen beleuchtet wird. Die Lampe wird für 10 sec. aktiviert, sobald ein Besucher in die Greifbox greift. Es wird ein Zitat zum Thema Natur lesbar.

Gleichmäßig um die Säule herum angeordnet sind 1 paar schwarze geschlossenen Kopfhörer in 1,20m Höhe, die an einem Haken hängen, eine runde Aussparung, die mit einem schwarzen, leichten Stoff abgehängt ist, mit einem Durchmesser von 20 cm und ein Bildschirm (15 Zoll) der auf Augenhöhe in die Säule eingelassen ist.





Wald
Audio: Windrauschen in den Baumkronen, knarrende Bäume, hin und wieder ein Specht
Video: Closeup auf einen Ast der ein wenig wackelt. Im Hintergrund der restliche Wald
Haptik: Dickere Laubholzäste und kleinere Stämme

Zitat: Der Mensch ist ein Teil der Natur und nicht etwas, das zu ihr im Widerspruch steht.
nach Bertrand Russell

haptisches Beispiel

See
Audio: Uferplätschern, Froschquaken und Schilfrascheln
Video: Closeup auf Schilfpflanzen mit unscharfer, sonnenbeleuchteter Wasseroberfläche im Hintergrund
Haptik: Wasser, das eine sanfte Schräge herablfießt

Zitat: Die Wahrheit und Einfachheit der Natur ist die letzte Grundlage unseres Seins.
frei nach Paul Ernst
(Die Wahrheit und Einfachheit der Natur sind immer die letzten Grundlagen einer bedeutende Kunst.)

haptisches Beispiel

Berg
Audio: Pfeifender Wind, in Abständen das Rieseln herabfallender Steine, ein Greifvogel schreit.
Video: Ein Büschel Gras, das aus einer Felswand wächst. Dahinter verliert sich die Felswand in Unschärfe.
Haptik: Unterschiedlich große Kalksteine

Zitat: Die Natur betrügt uns nie, wir sind es immer, die wir uns selbst betrügen.
nach Jean-Jacques Rousseau

haptisches Beispiel