

Sensorik und Kunst

Torsten Kersting, Andreas Elwing

NLM Showcase Semantic Media

Universität Potsdam WS 2005/2006

{tokersti, aelwing}@uni-potsdam.de

Abstrakt

Entwicklung einer künstlerischen räumlichen Installation, die mit den Betrachtern interagiert.

Nutzung der technischen Möglichkeiten der Sensorik zur Beeinflussung der künstlerischen Darstellung.

Schlüsselworte: Kunst, Sensorik, Semantic Media

1. Einleitung

Thema: Unfallgaffer. "Die Masse guckt, staunt, aber hilft nicht" nach Fakt, MDR Magazin 15.9.029¹

Jedem muss klar sein oder eben erst werden, dass jährlich Tausende Unfallopfer vermeidbare Verletzungsfolgen davontragen oder gar zu Tode kommen, weil Gaffer nicht helfen oder die Rettungskräfte behindern.

2. Veranschaulichung

2.1. Thematisch

Mit künstlerischen Mitteln soll das Gaffertum veranschaulicht und besonders den eigentlichen Verursachern mit Hilfe einer Videoinstallation verdeutlicht werden.

Hierzu soll in einem viereckigen Raum auf allen drei Wänden (die Wand mit der Eingangstür bleibt ungenutzt) ein Videofilm ablaufen der mit den Besuchern interagiert.

2.2. Technisch

Drei zentral gesteuerte Beamer sollen abhängig von den Besuchern bestimmte Videosequenzen abspielen.

Zunächst sollen die Besucher durch geeignete bildliche Mittel in die Nähe einer Projektionswand gelockt werden. Dort sollen sie

mit sensorischen Mitteln erfasst werden. Die Daten der Sensorik sollen zentral erfasst und ausgewertet werden und sollen somit das abspielen der entsprechenden Videosequenzen veranlassen.

3. Realisation

3.1. Prototyp

Zunächst wird ein Prototyp in Flash implementiert, da auf diese Weise mit Hilfe von Actionscript die grundsätzliche Funktion der Installation realisiert werden kann und auch die Ansteuerung der Beamer simuliert werden kann.

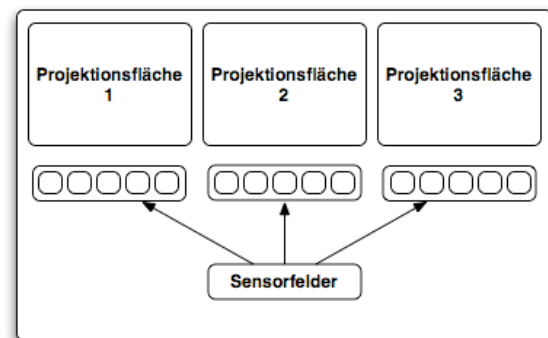


Figure 1 Flash Prototyp

Der Flashprototyp zeigt zunächst auf allen Projektionsflächen die selbe ruhige Flash Sequenz.

Sobald ein Sensorfeld aktiviert wird wechselt die Sequenz der entsprechenden Projektionsfläche in eine bildlich sehr aufregende Sequenz. Werden nun alle Sensorfelder dieser Projektionsfläche betätigt wechselt die Sequenz in eine aufklärende Sequenz, die kurz über die negativen Folgen von Schaulustigen informiert. Darauf wird an dieser Projektionsfläche wieder die ruhige Sequenz abgespielt und die Abspielsequenz wiederholt sich analog zur Betätigung

¹ <http://www.mdr.de/fakt/135994.html>

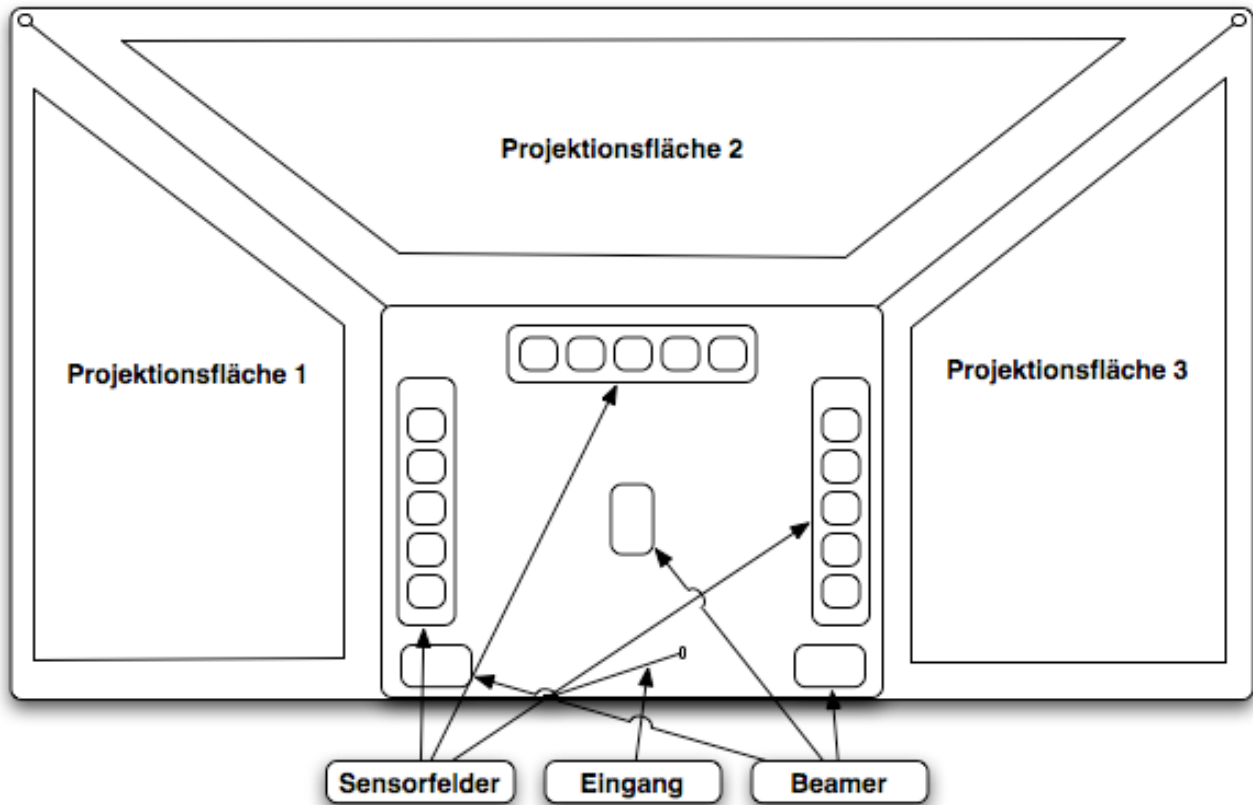


Figure 2 Installations Aufbau

verschrecken, dennoch soll die Grundproblematik verdeutlicht werden.

3.2. Endprodukt

In der finalen Version sind prinzipiell lediglich die simulierten Sensorfelder durch geeinete Schalter zu ersetzen bzw. eine entsprechende Ansteuerung zu realisieren.

Die Projektionsflächen auf die Beamer umzumappen sollte mit geeigneter Hardware (PC mit mehreren Grafikkarten) durchaus machbar sein. Actionscript ermöglich den Zeit/Ereignissabhängigen Ablauf der Filmsequenzen.

Schalter in Verbindung mit Bodenplatten wurden anstatt Augenpaar oder Gesichtserkennung gewählt um die Installation unabhängig von kleineren Räumen und damit verbundenen Betrachttern in zweiter Reihe zu machen, ferner können auf diese Weise zu erwartende Probleme im Zusammenhang mit den Lichtquellen der Beamer vermieden werden.

Flash als Filmmaterial wird bewusst aufgrund des Themas gewählt, um für die Installation unnötig detailliertes Videomatierial zu vermeiden und somit die Installation allen Altersgruppen zu öffnen. Es soll unter allen Umständen vermieden werden durch zu eindeutige Darstellung Besucher zu

4. Probleme

Die grösste Sorge bereitet im Moment neben der Produktion geeigneten Flash Film Materials die technische Umsetzung der abhängigen Ansteuerung der Beamer sowie der damit verbundenen zuverlässigen Auswertung der Sensorfelder.

Menschen tendieren in den seltensten Fällen dazu auf exakt einer Stelle zu verharren.

5. Ausblick

In Zukunft wäre es noch denkbar die Sensorfelder relativ zur Besucheranzahl anzusteuern und somit eine Installation den tatsächlichen Besuchern anzupassen.

Nach Klärung der Finanzierungsgrundlagen ware eine Ausstellung im New Yorker MoMa erstrebenswert ;).

Referenzen

- [NONE] Bislang keine, kommt aber noch
- [HPIMANN] Kommt auch noch
- [SENS] Sensorik, Schalter kommt noch