

A person wearing a black hoodie and grey pants stands with their back to the camera in a hallway. The hallway has bright red walls and a red floor. The ceiling is white with several long, horizontal fluorescent light fixtures. In the background, there are glass-walled rooms and a doorway. The overall atmosphere is modern and somewhat stark.

SEIN ODER SCHEIN

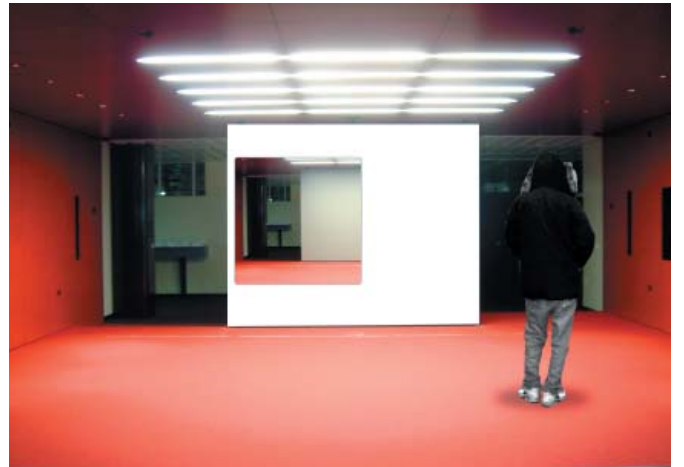
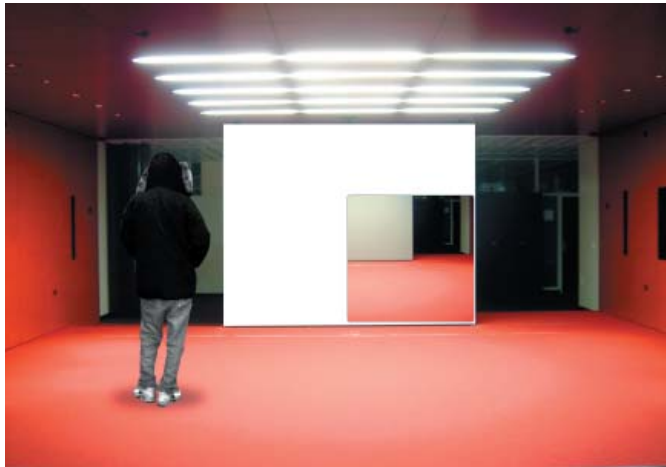
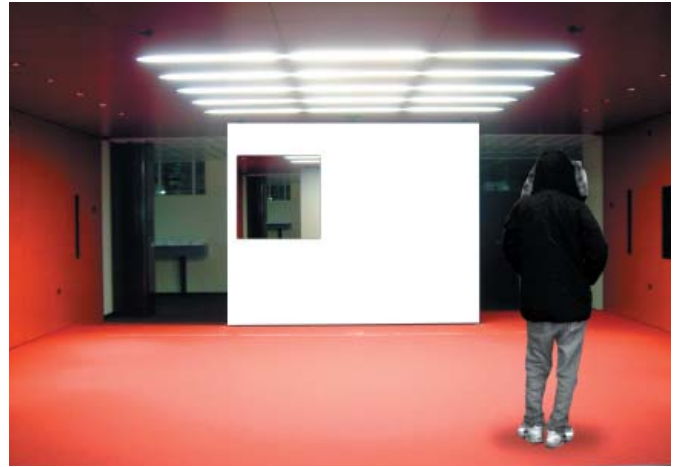
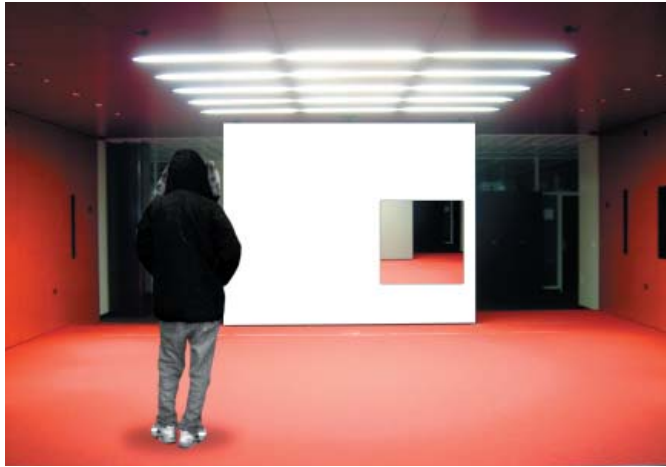
Konzept für Raumbespielung - SLAYER DUST

Wir möchten in der Redhell eine Raumbespielung mit folgenden Interaktionen programmieren:

Interaktion Bewegungssensoren und Screen: wobei der Screen einerseits die Bewegungsaktivität im Raum wiedergibt, indem auf diesem Bilder von der Webcam abgebildet werden. Andererseits wird bei Aktivität des entsprechenden Raumfeldes ein Rechteck erscheinen, das je nach Position des Besucher unterschiedliche Grössen haben kann. Durch das Bild der Webcam wird die rote Hölle ins Unendliche verlängert, wobei man je nach Standort nur einen kleinen bzw. auch grössere Ausschnitte davon sehen kann, da die Verlängerung nur im Ausschnitt des Rechteckes erscheint, welches je weiter man vom Screen wegsteht desto kleiner wird.

Eine zweite Interaktion findet statt zwischen der **Lautstärke des unterlegten Sound** und dem Aufenthaltsort des Benutzers der roten Hölle; das heisst, je näher jemand auf den Screen zuschreitet, desto lauter wird es.

Die dritte Interaktion findet zwischen dem **Licht** in der roten Hölle und dem Nutzer statt, ebenfalls in Bezug auf den Aufenthaltsort im Raum. Das heisst, dass das Licht auf die Aktivität eines Feldes reagieren sollte, und so die Helligkeit des Raumes beeinflusst. Da man jedoch von Ausen dazwischenfunzen kann, ist dieser Prozess nicht wirklich steuerbar.





Schematische Darstellung der sich stets bewegenden Rechtecke auf dem Screen

