

“form follows sense”

(Gregor Haussener/ Thomas Summermatter)

einleitung

Auf dem Weg durch das HIL- Gebäude, sprich dem Architekturgebäude der ETHZ, kommt man als Vorlesungsbesucher nicht drum herum den Verbindungsgang im E- Stock unseres geliebten Gebäudes, auch zweite Heimat genannt, zu durchschreiten. Dies kann in den frühen Morgenstunden, aber auch an einem Nachmittag oder zu später Abendstunde geschehen. Verbunden damit sind ganz unterschiedliche emotionale Regungen und Gefühlswahrnehmungen unseres Körpers. Diese können von Langeweile über Freude, Besorgnis, Trauer, Wut, Gleichmütigkeit, Müdigkeit bis zu exzessiven Gefühlsausbrüchen führen. Beeinflusst werden diese Regungen des Körpers vor allem durch die Sinneswahrnehmungen unseres Körpers, sprich durch Sehen, Riechen, Tasten, Hören und Schmecken. Wir haben es uns zum Ziel gesetzt, auf diese verschiedenen Gefühlsregungen und die Einflüsse darauf, gezielt für jede einzelne Person zu reagieren und in einer Art Spiel näher darauf einzugehen. Durch moderne Technologien, welche zum Teil noch in den Kinderschuhen stecken ist es heutzutage möglich den menschlichen Körper bis schon fast aufs kleinste Detail zu durchleuchten und von außen verborgenes plötzlich sichtbar zu machen. Genau dies ist die Absicht unserer Installation im HIL- Gebäude.



Tritt man in den Gang ein kommt man durch eine erste Sensoren- Schleuse in welcher der Körper auf seine Gefühlsregungen und Mimiken gescannt wird, ohne das Wissen des Betretenden. Sobald der Scan abgeschlossen ist beginnt sich der bis anhin unspektakuläre Gang in seiner Form und Dimension stückweise zu verändern, er reagiert auf die Gefühlsäußerungen jeder einzelnen Person welche sich im Gang befindet. Es findet eine Interaktion, eine Intensivierung zwischen Person und Gebäude statt, nicht wie bis anhin, dass sich der Benutzer dem Gebäude anpasst, sondern das Gebäude passt sich dem Benutzer an. Dadurch wird die sich in dieser „Tube“ befindende Person auf ihre Gefühlsregungen aufmerksam gemacht und es werden gezielt neue Gefühlsregungen provoziert. Erst beim verlassen des Ganges ist diese Kommunikation zwischen diesen beiden „Elementen“ zu Ende und man kehrt zur „Normalität“ zurück.

„spiel“- ablauf

Im Weiteren geht es uns nun darum genauer auf die möglichen sich in diesem Gang abspielenden Szenarien und die Art wie diese zustande kommen einzugehen.

Wie in der Einleitung bereits kurz angesprochen gibt es in dem von uns gewählten Gang mehrere Sensorstationen, welche den Körper immer wieder aufs Neue auf seine Gefühlsregungen scannen. Beim Eintreten geschieht eine erste Durchleuchtung des Körpers. Es werden die zu diesem Zeitpunkt vorherrschenden Regungen aufgenommen und der Raum beginnt sich dabei zu verändern, sprich sich auf die Gefühlslage einzustellen. Das heißt, die Wände beginnen sich je nach Interaktion zwischen Benutzer und Gebäude zu verformen, ihre Textur zu verändern und machen dadurch den Raum enger, geschlossener oder er kann sich noch mehr öffnen. Unterstützt soll das ganze durch gezieltes einsetzen von Projektionen, Bildern und Licht werden, welche die Gefühlsregung der Person wiedergeben.



Durch diese neu implizierte Wahrnehmung des Raumes kann sich der Gefühlszustand ändern oder zusätzlich verstärken, abhängig vom Benutzer. Beim weiteren Durchschreiten des sich nun in Bewegung befindenden Raumes passiert man eine weitere Sensoren- Schnittstelle und wieder geht derselbe Prozess wie zu Beginn von Statten, wieder werden die Gefühlsregungen vom Gebäude wiedergegeben.



Von sehr abstrakten Äußerungen seitens des Gebäudes, wie in den beiden Bildern oben dargestellt, kann aber auch auf ganz konkrete Weise mit uns bekannten Situationen auf den Gemütszustand eingegangen werden.



Sobald das Ende des Ganges erreicht wird, ist dieses Interaktionsspiel einer etwas anderen Art zwischen Benutzer und Gebäude zu Ende und man kehrt zur Normalität, sprich der Nutzer passt sich dem Gebäude an, zurück.

ziel

Es geht uns in erster Linie darum die Interaktion zwischen Gebäude und Nutzer zu intensivieren. In einer Art Spiel soll der Vorlesungsbesucher einen Teil des Gebäudes neu erfahren und selber steuern können. Durch Gefühle gesteuert, verursacht durch Sehen, Riechen, Tasten, Hören und Schmecken wird die Form des Ganges verändert, was wiederum unseren Gefühlszustand verändert.



Die HIL- Benutzer, viele davon Architekten sollen in unserem Game eine andere Möglichkeit ein Gebäude zu erfahren kennen lernen. Es soll die Möglichkeit aufgezeigt werden, dass sich nicht nur der Benutzer dem Gebäude anpassen kann, sondern auch das Gebäude sich dem Benutzer anpassen kann.

by Gregor Haussener/ Thomas Summermatter