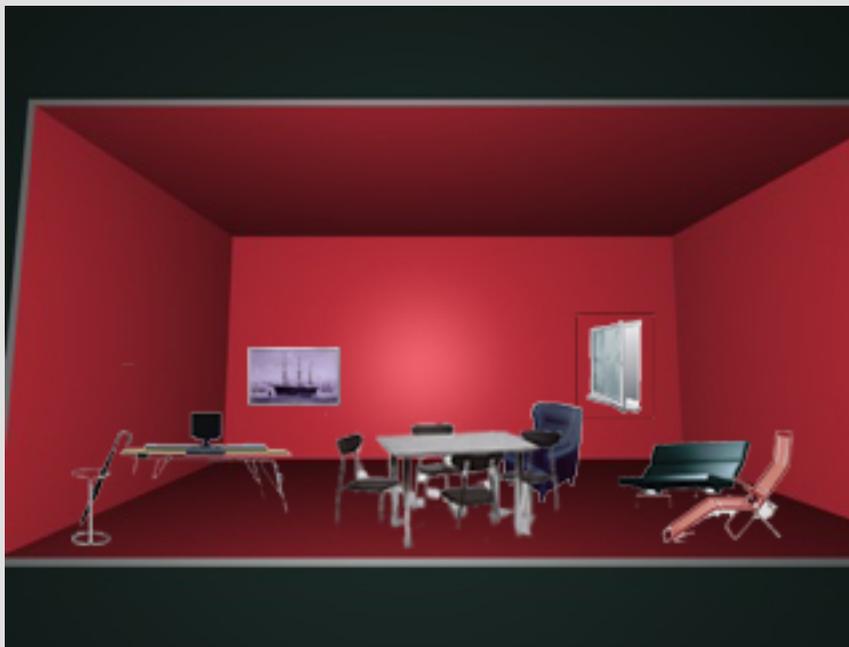


Screenunterstützter Raum

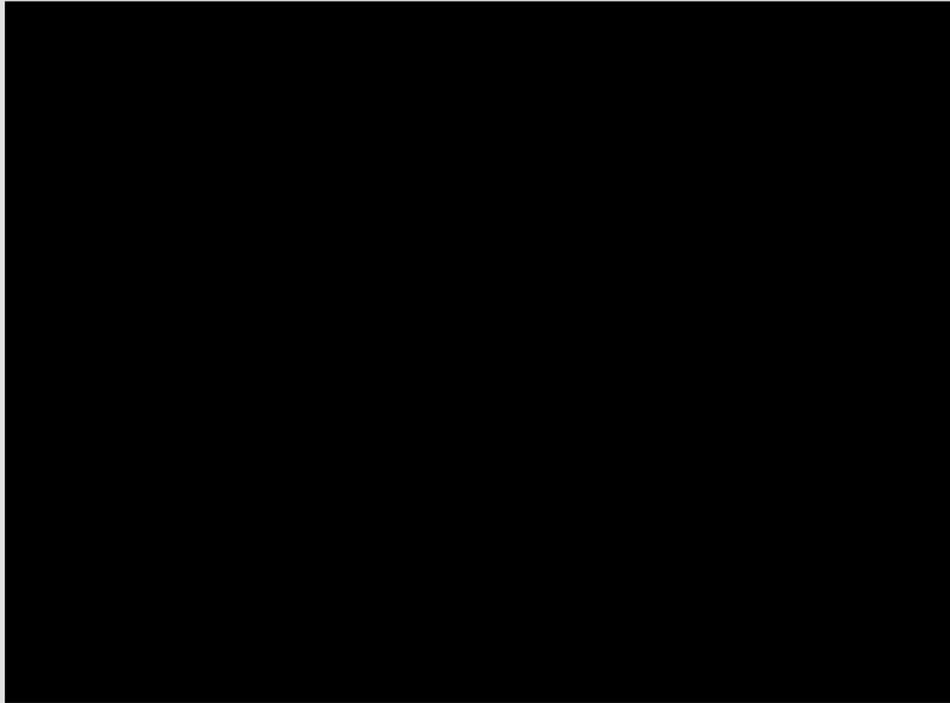


Konzept:

Die Rote Hölle dient als Versuchsraum für einen multimedialen Wohnraum.

Der Boden des Wohnraumes ist in Felder unterteilt (Tracks), welche alle eine spezifische Nutzung haben.

Wenn eine Person den Raum betritt, dann gelangt er über die Türe genau auf das erste Feld A. Auf dem Beamer erscheint sofort eine 3D-Darstellung des Raumes und der darin enthaltenen Mobilien, eine Art Spiegel des Raumes und dadurch eine Auswahl der zur Verfügung stehenden Utensilien. Die Person kann eine Nutzung auswählen, indem er sich in ein anderes Feld bewegt.



Gelangt der Nutzer in ein Feld, dann verschwindet die 3D-Darstellung auf dem Beamer, dafür erscheint ein Film oder ein Bild, welche die Tätigkeit der Person unterstreichen soll und ihm ein spezifisches Gefühl vermitteln soll.



Ein Beispiel:

Die Person begibt sich auf das Feld C. Dort steht ein bequemer Stuhl zum Ausruhen. Sofort schalten die Leuchten, welche über dieser Stelle stehen ein. Parallel dazu erscheint im Beamer ein Film von der Sicht aufs Meer, es wird also Ferienstimmung assoziiert.





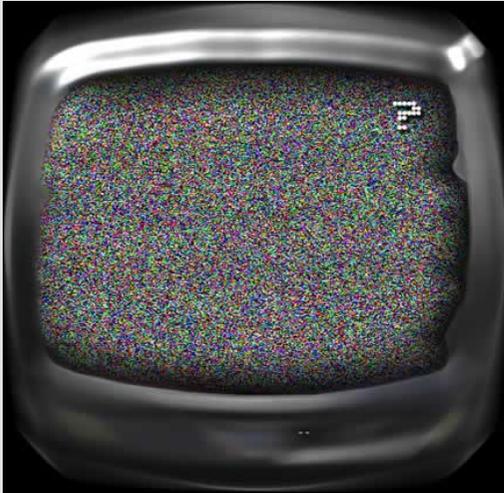
Ein weiteres Beispiel:
Die Person möchte auf
seinem Laptop arbeiten.
Sobald er das
entsprechende Feld betritt
wird sein Arbeitsplatz
beleuchtet und gleichzeitig
das Bild auf seinem Laptop
zum Beamer übertragen. So
kann er mit einem grossen
Bildschirm arbeiten.



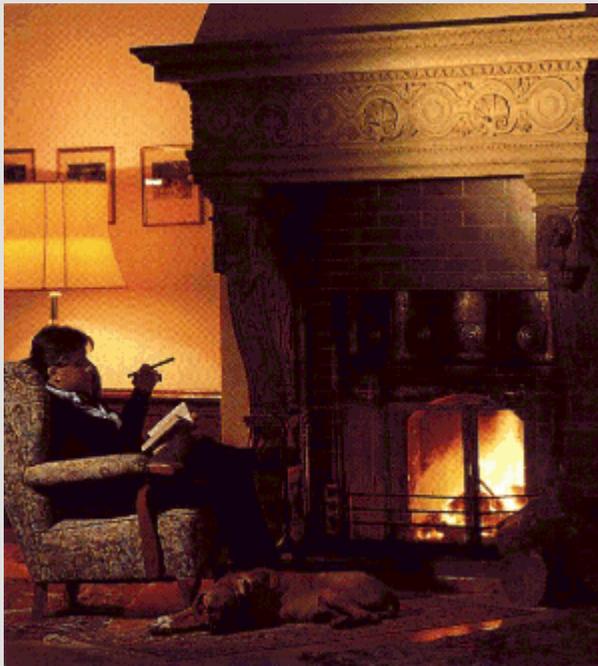


Ein weiteres Beispiel:
Wenn man hinausgehen möchte und am Schirm vorbei läuft, dann gibt einem der Bildschirm mit dem entsprechenden Sound den Hinweis, dass es draussen regnet.





Ein weiteres Beispiel:
Die Person möchte jetzt Fernsehen. Sobald er das entsprechende Feld betritt erscheint auf dem Beamer das Fernsehbild mit entsprechendem Sound oder ein Kaminfeuer.



Der Screen des Beamers wird so zu einer Ständigen Begleitung, zu einer Hilfe bei der Nutzung des Raumes. Natürlich steht es nicht in unserer Macht, live Fernsehen zu übertragen bei dem Versuch in der Roten Hölle aber wir geben einen Ansporn, wie vielfältig ein Medienbespielter Raum genutzt werden kann.

Weitere Assoziationen

