

L'esprit d'escalier

Der Geist im Treppenhaus

Diplomarbeit Roman Abt
Studienbereich Neue Medien HGKZ



Inhalt

Vorwort Seite 5

Zusammenfassung Seite 7

Das Haus Seite 9

Liebes Tagebuch (Einführung) Seite 13

Projektbeschrieb Seite 17

Anlage
Input-Geräte Haus
Output-Geräte Haus
Interaktion im Netz
Gestaltung

Interessensgebiete Seite 27

Kunst am Bau
Sozialer Bezug
Langlebigkeit
Experiment

Artverwandte Projekte Seite 29

How do you feel
Peter Merian Haus
D-Tower
Telegarden

Realisierung Seite 35

Geist-AI
Software
Hardware
Zeitplan

Literaturverzeichnis Seite 41

Vorwort

Dieses Projekt weist für mich zugleich in die Zukunft und in die Vergangenheit, denn es verbindet meine Ausbildung als Innenausbauzeichner bei der Axyz - AG für prototypische Architektur - mit dem Studium an der HGKZ im Studienbereich Neue Medien.

L'esprit d'escalier ist eine permanente Installation in einem Mehrfamilienhaus, deren Fertigstellung für Ende 2003 geplant ist. Während der Konzeptionsphase befand ich mich zwischen zwei Kontexten: Dem der Diplomarbeit und dem der auszuführenden Installation am Bau.

Schon früh musste ich mich mit der Bauherrin, dem Architekten, dem Elektriker und dem Lichtplaner über Leerrohre in Betonböden, feuerpolizeiliche Vorschriften, budgetgerechte Komponenten etc. unterhalten.

Ein Projekt gleichzeitig gegenüber verschiedener Interessen zu vertreten und weiterzuentwickeln, ohne die persönlichen Schwerpunkte aus den Augen zu verlieren, war für mich eine wertvolle Erfahrung.

Das Projekt reifte durch diesen Austausch und mit dem Resultat bin ich sehr zufrieden.

Zum Diplom zählt die Entwicklung des Geistes und die Ausformulierung des dadurch eröffneten Handlungsspielraumes, sowie die Entwicklung eines Prototypen.

Herzlichen Dank an:

Yvonne Wilhelm & Aleksandar Cetkovic
Für die Inputs als Hauptmentorin und Nebenmentor.

Alex Saladin
Für das Layout der Dokumentation.

Christoph Kummerer
Für die Programmierung der Hardware-Schnittstellen.

Bernauer Elektriker und R&B Lichtplanung
Für ihre Geduld und Unterstützung bei der Planung der bauseitigen Elemente.

und die Mobimo
für ihren Mut, ein progressives Kunstprojekt zu finanzieren.

Zusammenfassung

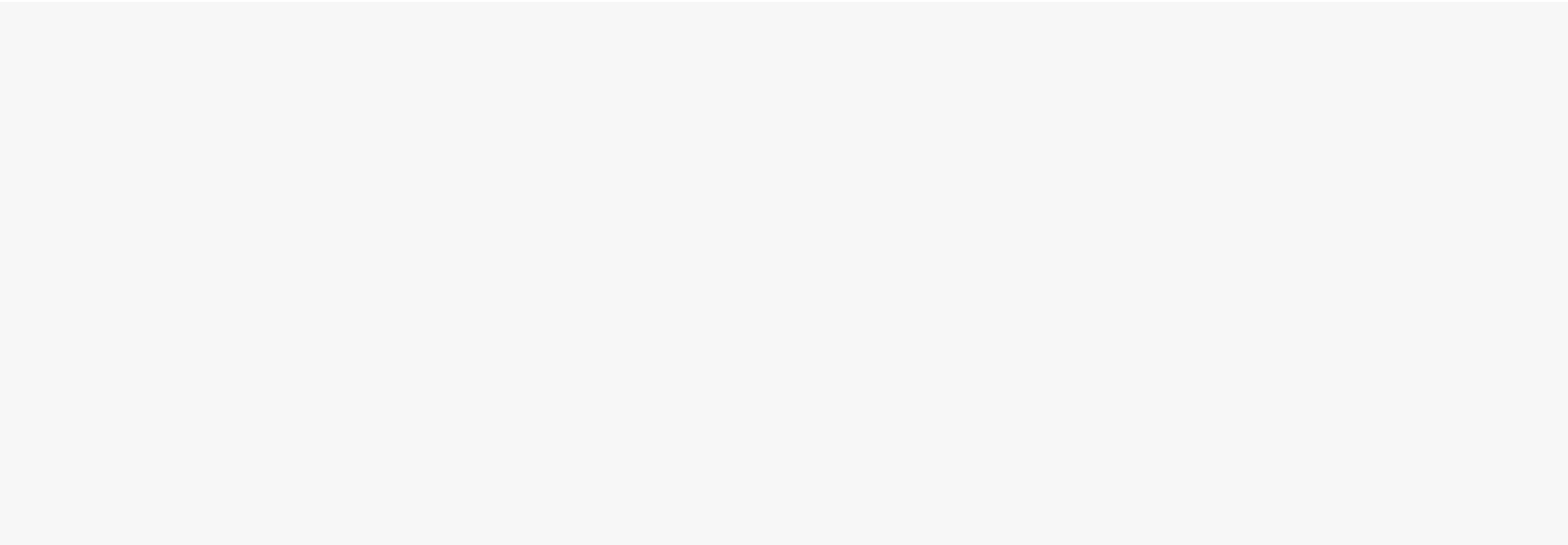
L'esprit d'escalier ist ein Geist für ein Mehrfamilienhaus. Als Geist des Treppenhauses eröffnet er einen halböffentlichen Raum, in den die Bewohner kollaborativ oder individuell eingreifen können.

Der Geist spukt nicht nur innerhalb des Hauses, sondern auch im elektronischen Raum. Er verknüpft die reale und die virtuelle Welt und wird zu einer Schnittstelle zwischen der Öffentlichkeit im Netz und der Gemeinschaft der Bewohner.

Im Netz tritt der Geist direkt in Erscheinung, im Haus sieht und hört man die Spuren, die er hinterlässt. Zugang zu der Geisterwelt erhält man im Haus über verteilte Interfaces: Schalter, CD-Player, Lichter und Lautsprecher.

Der Geist liebt Musik und ein Grossteil der Interaktion dreht sich um dieses Thema. Man kann ihm Musik vorspielen, sich vorspielen lassen oder mit ihm über andere Bekannte tratschen. Durch den Geist erweitert sich der soziale Handlungsspielraum, da sich die Bewohner nicht nur sporadisch im Treppenhaus treffen, sondern durch den Geist zeit- und ortsunabhängig aufeinander reagieren können.

Schwerpunkt des Projekts ist die Überschneidung individueller und kollaborativer Interaktionen vor Ort und im Netz durch die sich das soziale Gefüge verändert, sowie die Nutzung des Gebäudes als Medium im Kontext der Kunst am Bau.



Das Haus

Das Haus trägt den Namen Meilenstein. Es ist ein Neubau mit 7 Eigentumswohnungen, die für 1.5 bis 2 Mio. verkauft wurden. Dass Wohnhäuser als gesellschaftliche Filter wirken, wird hier aufgrund der markanten Eckdaten des Meilensteins besonders deutlich.

Zum Beispiel durch das progressive Raumkonzept, die Hanglage, deren Aussicht etwa 20% des Kaufpreises ausmacht, die wenig repräsentative Architektur und der Standort Meilen. Da man in vergleichbarer Preis-lage auch ein Einfamilienhaus kaufen könnte, sind die Bewohner grundsätzlich gewillt in einer Gemeinschaft zu leben.

Das Projekt wurde allein für den Meilenstein entwickelt und setzt sich mit der spezifischen Umgebung auseinander. Der Geist wird im Herbst 03 nach der Bauabnahme heraufbeschwört und wird ab diesem Zeitpunkt das Haus mitbewohnen.

Die Bauherrin Mobimo ist für die Budgetierung und Finanzierung des Projektes zuständig, entscheidet jedoch nicht in künstlerischen Belangen.



Hanglage mit Seeblick auf einer Krete

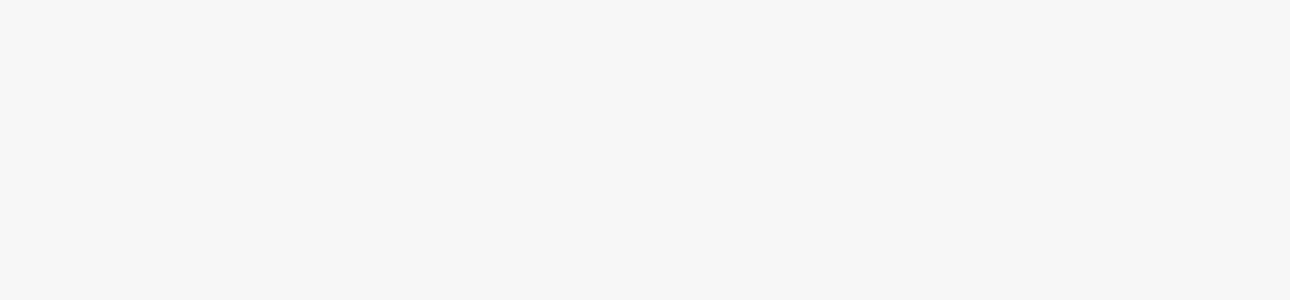
Das Haus



Keine Repräsentationsarchitektur: verschachtelte, jeweils um 90° gedrehte Terrassenstruktur



Wohnen, kochen, essen und arbeiten ohne trennende Wände



Liebes Tagebuch (Einführung)

Um den L'esprit d'escalier zu entdecken und die Veränderung des sozialen Gefüges zu beobachten, lesen wir Auszüge aus dem Tagebuch des fiktiven Herrn Ebersolds, der vor einigen Tagen in den Meilenstein eingezogen ist.

Donnerstag, 2.10.03

[...] Die Beleuchtung in der Garage sah heute toll aus. Über die letzten Tage hatte sie langsam die Farben gewechselt und leuchtete heute orange-gelb-weiss.

Im Eingang habe ich die sieben CD-Player gesehen, die offenbar auch zu diesem Kunstwerk gehören. Sobald die CDs ausgepackt sind, werde ich dort die von Debussy einlegen. [...]

Der Apero bei den Kaufmanns aus der zweiten Wohnung war sehr gemütlich. Beide sind ausnehmend freundliche Menschen. [...]

Freitag, 3.10.03

Als ich diesen Morgen aus der Wohnung trat, habe ich unsere Wohnungsnummer auf den Lichtschaltern neben der Türe gedrückt. Vom Treppenhaus über den Lift bis in die Garage konnte ich danach Debussy hören.

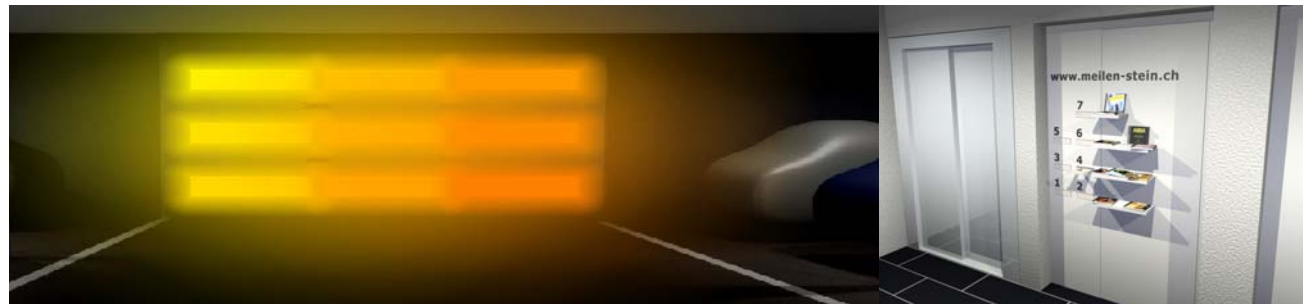
Zu meinem Erstaunen sah die Lichtwand in der Garage ganz anders aus. Die Farben wechselten viel schneller und es entstanden immerzu neue Muster. Nach ein paar Minuten verklang die Musik und das Licht wechselte wieder auf dieses orange-gelb von gestern Abend.

Eigentlich hätte ich das gerne noch einmal gesehen, aber die Fahrt nach Zürich ist jetzt etwas weiter und ich war eh' schon spät dran. [...]

Als ich am Abend in die Garage fuhr, bemerkte ich drei zusätzliche Knöpfe auf der Funksteuerung des Garagentores. Nachdem ich Einen gedrückt habe, erklang wieder Debussy. Die beiden Anderen werde ich später ausprobieren.

Im Treppenhaus traf ich die Frau Kronberg oder Kronburg. Sie richtete ihre Wohnung gerade erst ein und wird am Wochenende einziehen.

Um nicht über das Wetter zu reden, erzählte ich ihr von der Musik und der Garage. Sie wirkte eher reserviert und wir sprachen nicht lange. [...]



Liebes Tagebuch

Samstag, 4.10.03

Als ich am Morgen die Post holte, hörte ich das Ende eines ABBA Hits. Nicht eben mein Musikstil, aber trotzdem eine gute Band. Von wem wohl diese CD war?

Die der Kaufmanns kann's nicht gewesen sein, denn als ich am Nachmittag ins Büro ging, habe ich die Taste Zwei gedrückt und es ertönte ein charakterloser Latin-Pop - üble Sache. Das passt irgendwie gar nicht zu den Kaufmanns.

Im Büro hatte ich Zeit, die Meilenstein Webseite anzuschauen. Jetzt ist alles klar. Wir haben einen Geist im Haus, der uns die Musik vorspielt, wenn wir ihn dazu auffordern. Über die Lichtwand teilt er uns mit, wie es ihm geht.

Er schrieb mir, er freue sich über die neuen CDs, die er in den letzten Tagen bekommen hat. Er konnte mir auch sagen, was für CDs die Wohnungen ihm zur Zeit gegeben haben. Die ABBA CD gehört also Frau Kronburg. [...]

Sonntag, 5.10.03

[...] Zufällig habe ich Frau Kronburg im Garten getroffen. Sie meinte Debussy gefalle ihr auch und warum ich keine eigenen Farbkompositionen dazu entwerfen hätte.

Letzteres verstand ich nicht. Sie erzählte mir, dass wir mit der CD-Rom, welche mit den Hausschlüsseln ausgehändigt wurde, mit dem Geist in Kontakt treten und ihm so eigene Farbmuster vorschlagen können. Die zeigt er dann, wenn jemand die Musik hören will. [...]

Gegen Abend habe ich mir die CD-Rom auch angeschaut. Eigentlich ist es dasselbe wie die Website. Der Geist hat mich gefragt, ob ich ihm ein Mp3 senden möchte. Leider sammle ich so etwas nicht - aber einige Bürokollegen. Ich muss denen mal erzählen, dass sie unserem Geist über das Netz Musik senden können, die er dann im Haus für uns abspielen kann. [...]

Mittwoch, 8.10.03

Der Geist macht gar keinen fröhlichen Eindruck. Als er mir am Morgen wieder meine CD vorspielen sollte, sagte eine Stimme, dass sie diese nicht schon wieder vorspielen mag und das Licht in der Garage war grün-blau. [...]



Donnerstag, 9.10.03

Diese Nacht konnte ich einfach nicht schlafen. Um halb vier Uhr hörte ich plötzlich schwach die Musik aus dem Treppenhaus. Wer sollte den Geist um diese Zeit dazu aufgefordert haben?

[...]

Ich kam früh nach Hause und wechselte Debussy mit Chopin aus. Beim Hochgehen warf ich ein Blick in die Garage, um nachzusehen, ob die Farben wieder fröhlicher wurden. Zu meinem Erstaunen zeigte der Geist meine Farbkompositionen. Eine nach der anderen.

Später besuchte ich den Geist auf der Webseite und konnte ihn fragen, was er jüngst so gemacht habe.

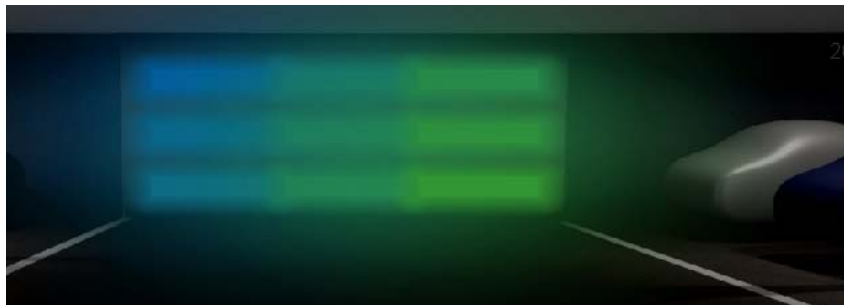
Unter anderem erzählte er, dass ihn morgens um 03:27 ein Bekannter im Netz dazu aufgefordert habe, uns eine seiner Mp3's vorzuspielen. Was er dann auch tat, da er sich von uns vernachlässigt fühlte. [...]

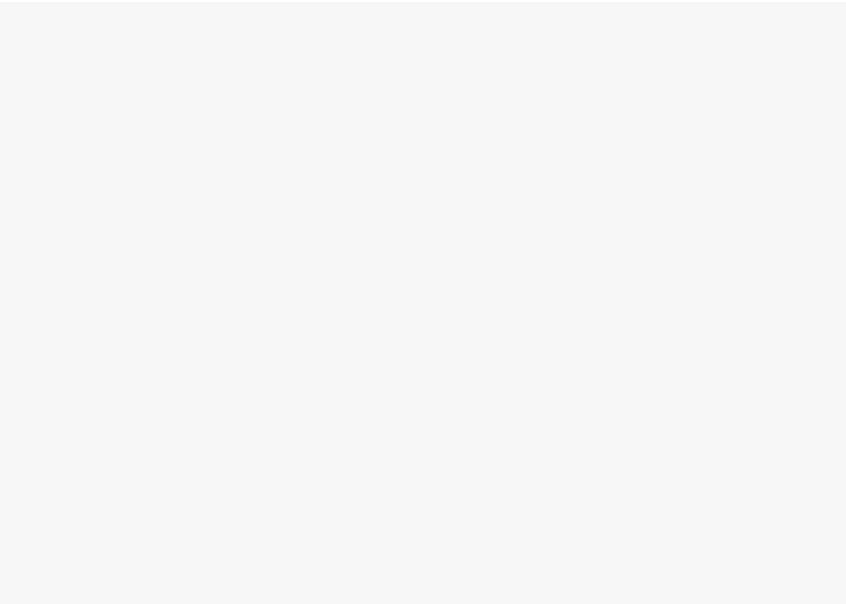
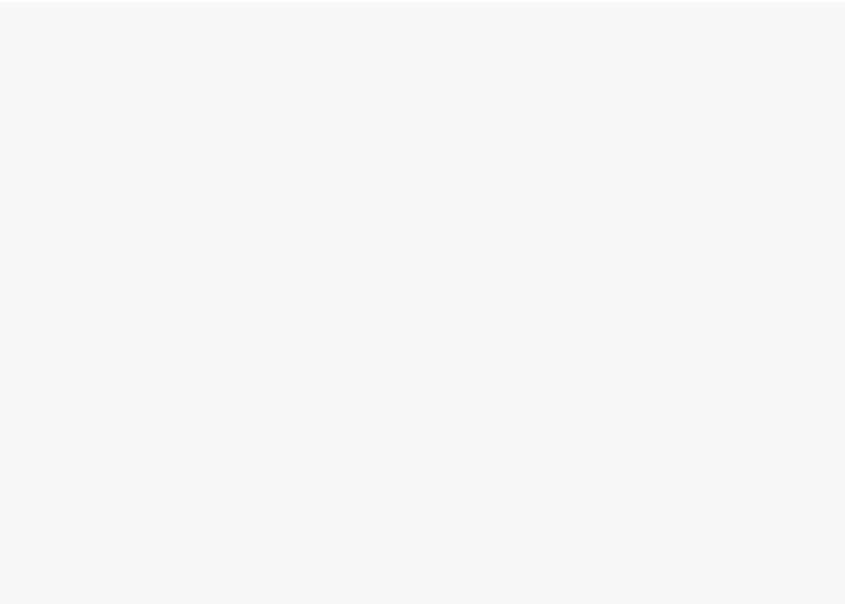
Samstag, 11.10.03

[...] Ich habe im Haus herumgefragt, ob die Anderen das Tief des Geistes Mitte Woche auch bemerkt hätten. Und ob sie mal Musik gehört hätten, die sich sicher kein anderer Bewohner gewünscht haben konnte.

Die Meisten bejahten und sagten sie hätten ihm darauf neue Farbkompositionen gezeigt oder Wohnungstasten gedrückt, die sie selten gehört hätten.

Nun fühlt sich der Geist wieder wohl im Haus, ist mit uns beschäftigt und wird vorerst nicht dem Wunsch eines Bekannten im Netz nachkommen.





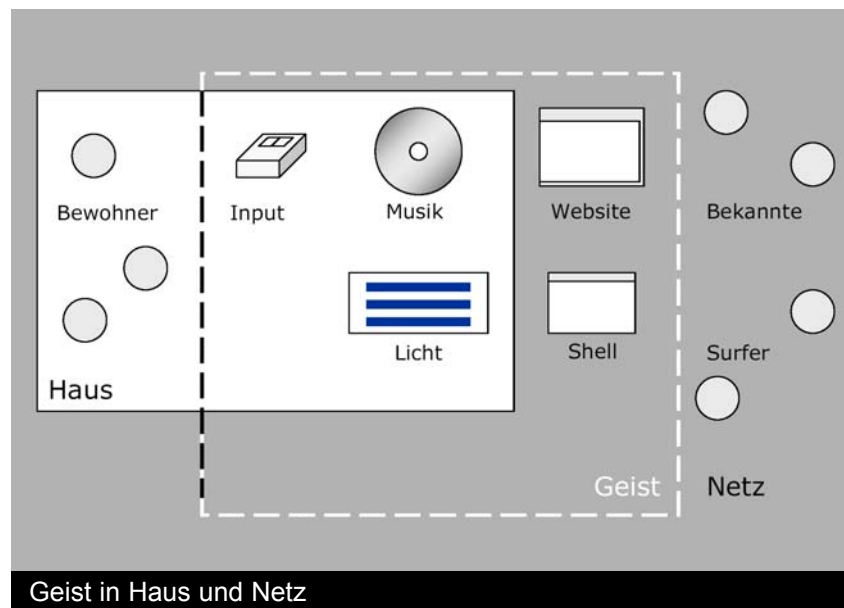
Projektbeschreibung

Anlage

Der Hausgeist ist ein emotionales Wesen und entwickelt zu jedem Bekannten eine eigene Beziehung. Ebenso baut er zu den Hausbewohnern als Gemeinschaft und den Netzbekanntschaften als Ganzes eine spezifische Affinität oder Aversion auf.

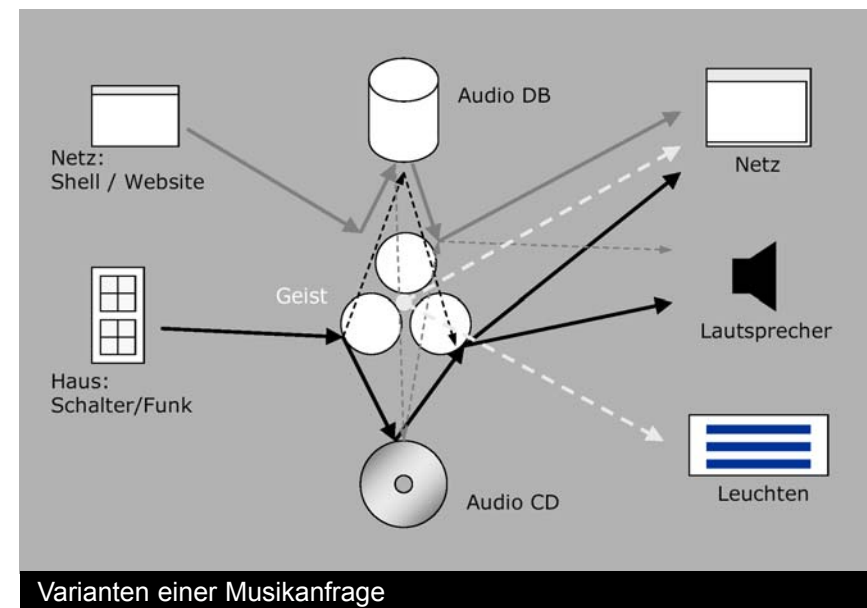
Dadurch entstehen drei Beziehungsebenen im Handlungsraum: Der Bezug eines einzelnen Benutzers zu dem Geist, der Bezug der Bewohner untereinander und der Bezug der Hausgemeinschaft zur Öffentlichkeit im Netz.

Die Reaktionen des Geistes sind von allen Ebenen abhängig. Deswegen kann der Fall auftreten, dass ein Bewohner einen ‚guten Draht‘ zum Geist hat, dieser aber trotzdem seinem Musikwunsch nicht nachkommt, weil er sich von der Hausgemeinschaft vernachlässigt fühlt. Geschieht dies, ändert der Bewohner seine Meinung über die Mitbewohner.



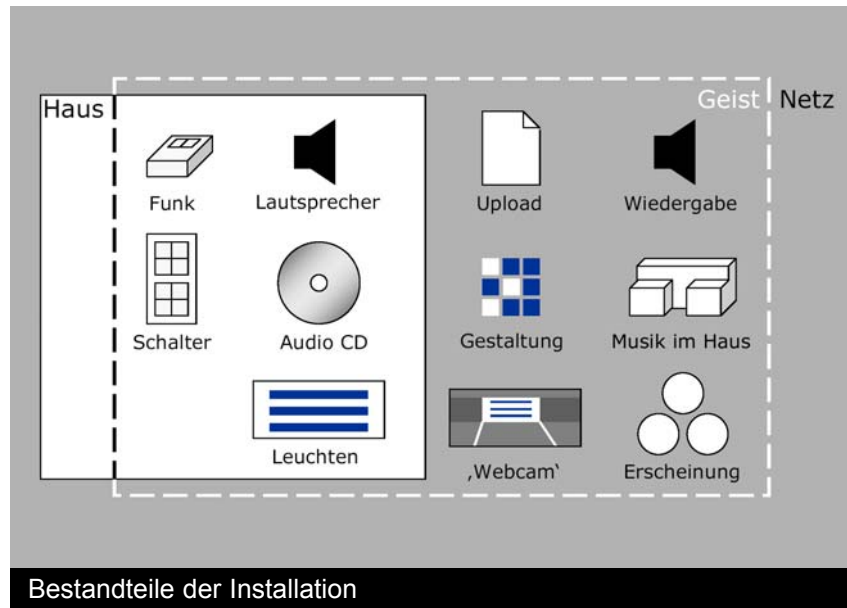
Geist in Haus und Netz

Dies ist die eine Möglichkeit, wie durch den Geist das soziale Gefüge verändert werden kann. Im anderen Fall ist der Inhalt ausschlaggebend: Von dem Geist kann erfahren werden, welche Musikrichtungen eine Person bevorzugt und für welche anderen Personen sie sich interessiert.



Varianten einer Musikanfrage

Projektbeschreibung



Input-Geräte Haus

Schalter

Die Schalter sind normale Einbaulichtschalter und werden bei jeder Wohnung neben der Eingangstür installiert. In die Tasten sind die Zahlen 1 bis 8 eingefräst; 1 bis 7 fordern den Geist auf, die entsprechende CD zu spielen und über die achte Taste wird ein Stück aus der Audio DB gespielt. Dieses wird durch Zufall ermittelt, wobei die neueren Musikstücke in der Audio DB grössere Chancen haben.

Die Schalter sind sternförmig mit dem Server verkabelt, sodass der Geist unterscheiden kann, von welcher Wohnung eine CD oder Mp3 gewünscht wird.

Funk

Die Funksteuerung des Garagentors hat vier Tasten. Eine ist nur für das Tor und hat keine Auswirkung auf den Geist. Die Zweite fordert den Geist auf die eigene CD vorzuspielen. (Es sind sieben unterschiedliche Sendefrequenzen dafür verfügbar.) Die Dritte und Vierte rufen per Zufall eine CD bzw. ein Musikstück aus der DB auf.

CD Spieler

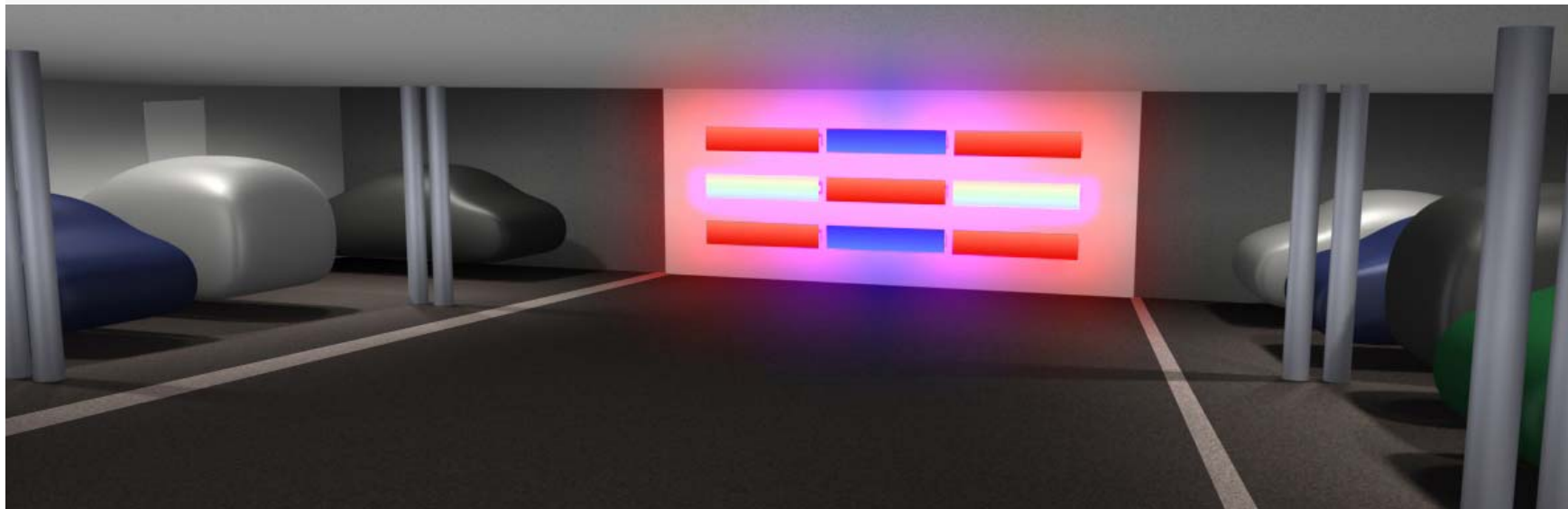
Beim Einlegen einer neuen CD wird eine CDDB (Audio-CD Datenbank) Anfrage gestartet um Interpret und Songtitel zu ermitteln. Danach wird sie in Mp3 konvertiert und lokal gespeichert. Anschliessend kann der Geist sie vorspielen. Versucht jemand in dieser Zeit die CD abzuspielen, sagt der Geist, dass er noch keine Zeit gehabt hätte, die CD selber zu hören, weswegen er nur die Alte vorspielen könne.

Projektbeschreibung

Lichtwand

Solange niemand mit dem Geist interagiert, nutzt er die Lichtwand, um seine Stimmung mit einem Verlauf zwischen zwei Farben auszudrücken. Die Stimmung verändert sich stündlich, ein Wechsel dauert 30 Minuten.

Nach einer Interaktion, sei es im Haus oder über das Netz, verändert sich die Farbkomposition kurzfristig. Dauer und Art der Reaktion hängt vom Input ab.



Lichtwand mit Farbkomposition eines Bewohners

Die Inputs: Dauer / Art der Reaktion

Schalter oder Funk:

Dauer des Musikstückes / Je nach Affinität gegenüber Stück und Benutzer. Wechsel zwischen Farbkompositionen, keiner Reaktion oder Lichtanimation mit gebrochenen, dunklen Farben.

CD Spieler:

ca. 3 Minuten / Farbkompositionen des Benutzers in stufenlosen Wechseln. Sind keine Farbkompositionen vorhanden, werden Zufallsmuster verwendet.

Besuch im Netz:

ca. 10 Sekunden / Eine Farbkomposition des Benutzers (bzw. Zufallsmuster).

Mp3 Upload:

ca. 3 Minuten / Farbkompositionen des Benutzers (bzw. Zufallsmuster), abgestufte, sprunghafte Wechsel.

Musikwiedergabe im Netz:

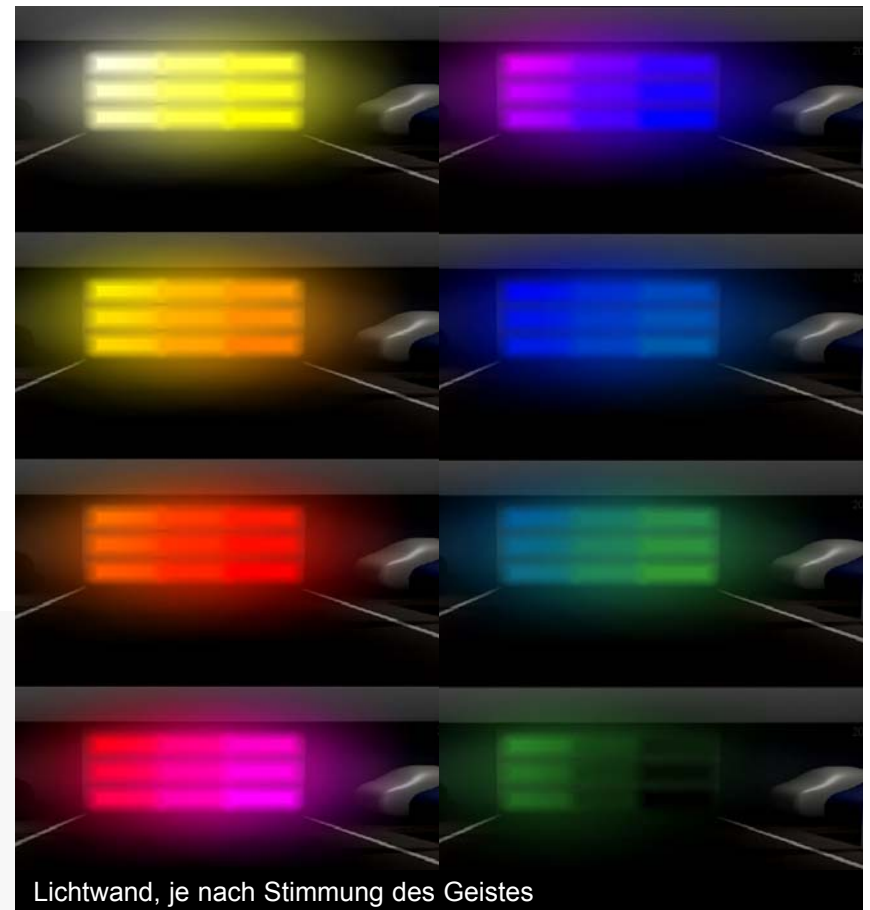
Keine Reaktion.

Musik aus dem Netz vorspielen:

Dauer des Musikstückes / Schnelle abgestufte, sprunghafte Wechsel zwischen bunten hellen Farben.

Neue Farbkomposition:

3 Minuten / Neue Farbkomposition ohne Lichtanimationen.



Projektbeschreibung

Interaktion im Netz

Es stehen zwei Umgebungen im Netz zur Verfügung: Die Webseite und die Shell. Letztere ist eine Hülle für den Geist, die nur den Bewohnern zur Verfügung steht. Webseite und Shell verfügen grundsätzlich über dieselben Interaktionsmöglichkeiten.

Anstelle der Lichtwand, hat der Geist im Netz die Möglichkeit sich selber darzustellen. Zusätzlich zu den wechselnden Farbwelten, kann er sein Gesicht zeigen und den Surfer anlächeln oder finster anblicken.

Jeder Surfer muss sich zu Beginn dem Geist mit Ruf- und Nachname vorstellen. Er wird zu einem Bekannten und kann im vollen Umfang mit dem Geist interagieren.

Der Geist vergisst die Bekannten aber wieder nach einigen Wochen wenn sie ihn nicht erneut besuchen. Je länger ein Bekannter aktiv war, desto länger dauert es, bis sich der Geist nicht mehr an ihn erinnert.



In einem "Multiple Choice" Dialog kann verschiedenes über den Geist oder andere Benutzer erfahren werden. Z.B. kann der Geist gefragt werden, warum er gut oder schlecht gelaunt ist, ob andere Bekannte die eigene Musik hören wollten oder was sie dem Geist kürzlich vorgespielt haben. Des Weiteren bietet der Geist folgende Interaktionsmöglichkeiten:

"Webcam" betrachten

Der Zustand der Garage kann inklusive der gespielten Musik wiedergegeben werden. Es ist jedoch keine echte Kamera, sondern eine Simulation welche dieselben Steuerungsdaten empfängt wie die Lichtwand. So kann man auch die Ankunft weiterer Bekannten im Netz bemerken.

Mp3 Upload

Jeder Bekannte kann Mp3's hochladen. Diese werden in der Audio DB gespeichert.

Musikwiedergabe

Jeder Bekannte kann sich Tracks von den aktuellen CDs oder Mp3's aus der Audio DB vorspielen lassen. Die Musik hört man lediglich auf der Webseite und kann sie nicht lokal speichern.

Den Bewohnern Musik vorspielen

Wenn sich der Geist von den Hausbewohnern vernachlässigt fühlt oder ihm der Bekannte sehr sympathisch ist, wird er diesem Wunsch nachkommen. Kommt die Aufforderung jedoch aus einer Shell, wird sie wie ein Schalterinput behandelt.

Farbkomposition

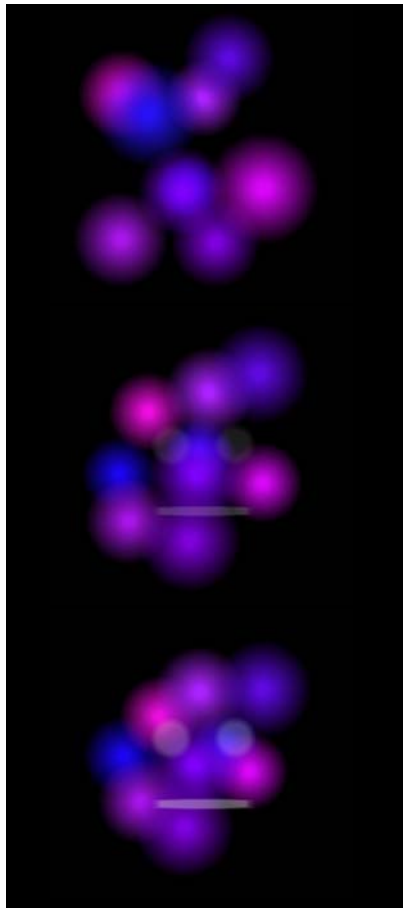
Jeder Bekannte kann eigene Farbkompositionen entwerfen. Der Geist merkt sich diese, solange er sich an den Bekannten erinnern kann.

Die Farben und die Bewegung des Geistes reagieren auf diesen Dialog, ähnlich wie er die Lichtwand beeinflussen würde. Wenn sich jemand im Haus Musik wünscht, teilt dies der Geist allen Netzbesuchern mit und fragt, ob er ihnen die "Webcam" zeigen soll.

Aktionen in der Realität wirken in das Netz hinein und umgekehrt.



Projektbeschreibung

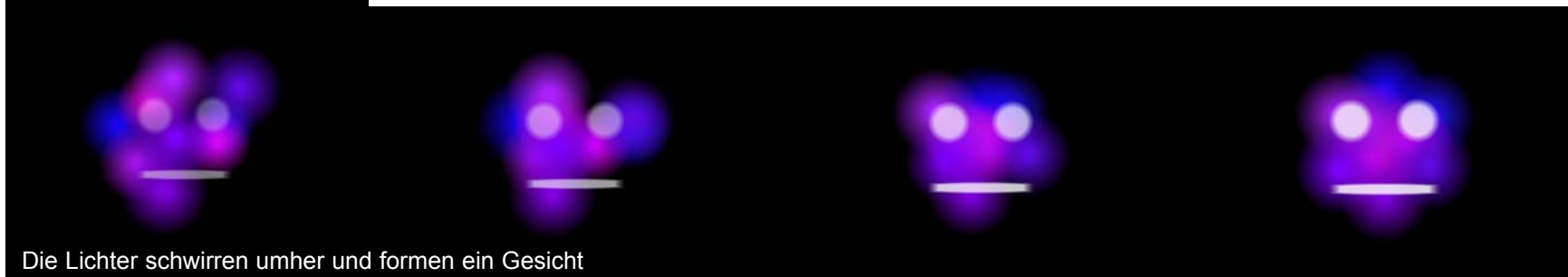
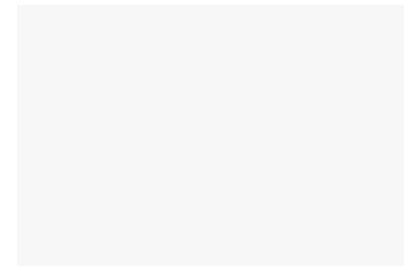
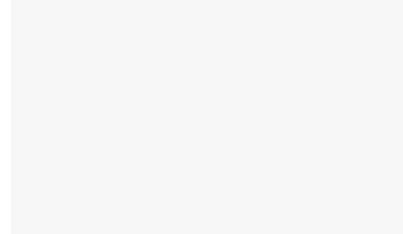
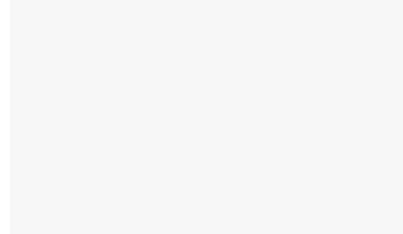


Gestaltung

Um die Installation über einen langen Zeitraum für die Bewohner interessant zu gestalten, ohne dabei aufdringlich zu wirken, und um einen emotionalen Zugang zu ermöglichen, wurden die Medien Musik und Licht gewählt.

Die Erscheinung des Geistes im Netz sollte über ähnliche Qualitäten verfügen wie die Installation im Haus. Obwohl die Lichtwand nur ein Avatar für den Geist ist, ist sie doch ein starkes visuelles Element, welches in die Erscheinung einfließen muss. Um den Geist glaubhaft zu machen darf er nicht zu klassisch (mit Leinentuch) erscheinen, da er dann wie eine Parodie wirken würde.

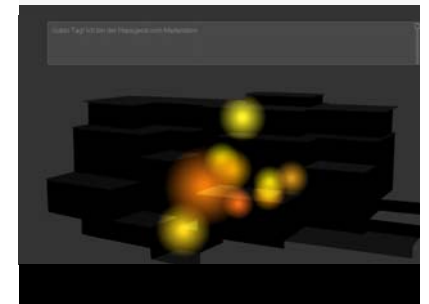
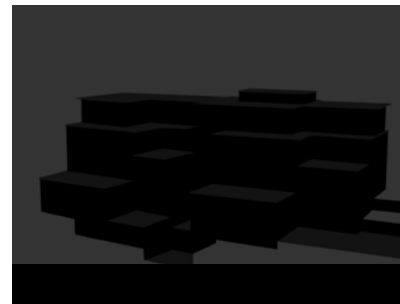
Diese Bedingungen formen einen Geist aus neun farbigen Elementen, die sich schwarmartig im Raum bewegen und sich sporadisch gruppieren, um ein ausdrucksstarkes Gesicht erscheinen zu lassen.



Die Lichter schwirren umher und formen ein Gesicht

Die Webseite soll klar kommunizieren, dass es sich um ein reales Haus handelt und dass sich der Geist dort befindet. Eine normale Navigation würde der Selbstbestimmung des Geistes widersprechen und die Fassade der spirituellen Intelligenz zerstören.

Um diese beiden Probleme zu lösen, besteht die Website aus zwei Elementen: einem stilisierten Haus, in dem der jeweilige Content gezeigt wird und einem Dialogfenster, in dem man mit dem Geist sprechen kann. Dieser "Multiple Choice" Dialog ersetzt die Navigation, denn im Gespräch besteht die Möglichkeit, nach verschiedenen Contents zu fragen.



Interessensgebiete

Kunst am Bau

Kunst am Bau hat als Inhalt meistens formalistische Bezüge zur Architektur und tritt somit in ihre Konkurrenz.

Für mich war es interessant, wie weit man von diesem klassischen Umgang mit der Kunst am Bau abweichen konnte, ohne dass das Projekt unrealisierbar wurde.

Bei L'esprit d'escalier wird das Gebäude nicht als architektonischen Körper sondern als soziales Gefüge thematisiert.

Trotzdem ist die formale Ausgestaltung jeder "Kunst am Bau" ein Teil der Architektur. Mich interessierte, wie auf dieser Ebene eine ein Symbiose erreicht werden konnte.

Sozialer Bezug

In einem Mehrfamilienhaus entstehen halböffentliche Handlungsräume, welche die Bewohner privat sowie gemeinsam nutzen.

Es ist nicht das Ziel des L'esprit d'esclair, eine künstliche Intelligenz (Geist) zu schaffen, mit der eine Interaktion à la Tamagochi so spannend ist, dass sie die Bewohner für die nächsten Jahre unterhält. Vielmehr geht es darum, diese Handlungsräume zu erweitern und die Reaktionen anderer Teilnehmer auf die eigenen Aktivitäten als Motivation für weitere Handlungen zu nutzen.

Wenn nun der halböffentliche Handlungsraum für das Netz geöffnet wird, verändern sich die sozialen Bezüge im Mehrfamilienhaus. Für mich ist die gegenseitige Beeinflussung der einzelnen Teilnehmern sowie von Haus und Netz interessant.

Langlebigkeit

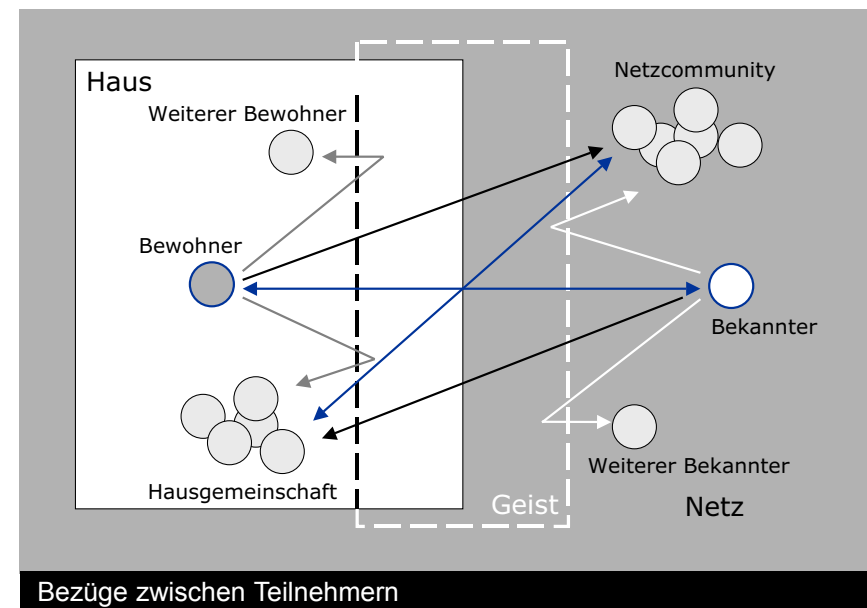
Der Gegensatz der schnelllebigen Medienkunst und den für die Ewigkeit gebauten Häuser interessiert mich. Die Lebenserwartung des Geistes liegt bei etwa 10 Jahren. Im Licht der Medienkunst ist das ein methusa-

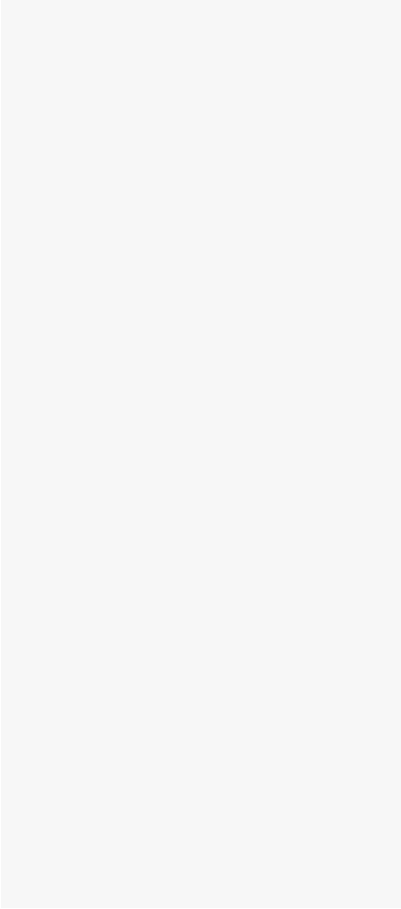
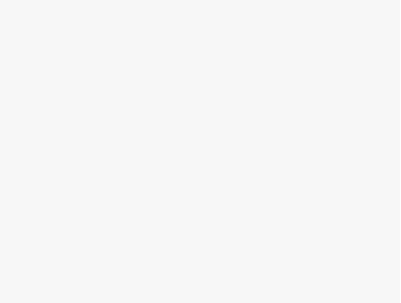
lemisches Alter. Um über diesen Zeitraum dieselbe Community zu unterhalten ist die Involvierung skalierbar angelegt. Bewohner können sich auf das Schalldrücken und seltenes CD Wechseln reduzieren.

Wenn der Geist stirbt wird die Installation in eine statische Einrichtung übergeführt und die Webseite gelöscht. Audio und Licht werden getrennt und fix verkabelt.

Experiment

Der L'esprit d'escalier ist auch als Versuchsanordnung zu sehen, die die Frage stellt, ob sich der Gemeinschaftsgeist einer kleinen Wohnanlage durch ein soziales Tool nachhaltig beeinflussen lässt. Die Antwort wird in der statistischen Auswertung der DB zu finden sein.





Artverwandte Projekte

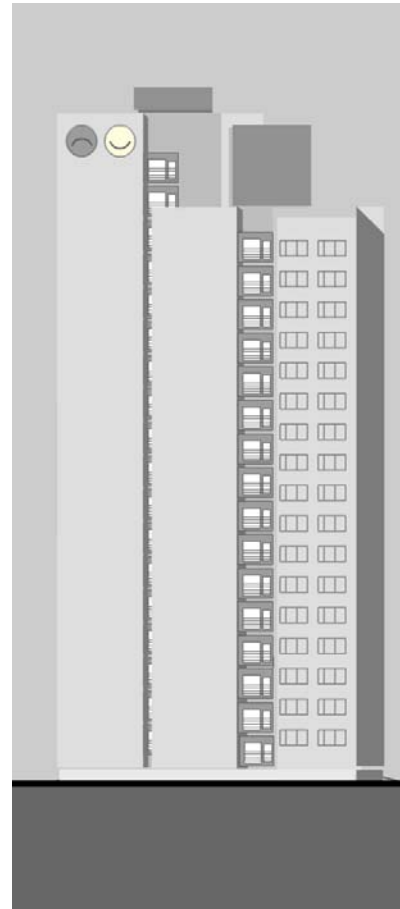
How do you feel

von Dellbrügge und de Moll

In einem Block mit 360 Wohnungen in Berlin haben Dellbrügge und de Moll ein Gefühlsbarometer installiert. Jede Wohnung ist mit zwei Druckknöpfen ausgestattet: einem Smiley und einem Frowny. Im Foyer und an der Ostfassade sind zwei übergrösse Exemplare dieser Ikonen installiert. Drückt nun die Mehrheit der Bewohner auf den Smiley Knopf, leuchtet der Smiley und im anderen Fall der Frowny. Diese Arbeit stellt nicht die Architektur, sondern den Menschen ins Zentrum.

Ihre Stärke liegt meines Erachtens in der Einfachheit, welche aber zugleich ihr Handicap ist. Sie begnügt sich mit der Darstellung eines Durchschnitts und bietet keine Möglichkeit zur Reaktion. Sie vermittelt den Eindruck, die Anzeige sei repräsentativ, was sie aber nicht sein kann, da jeder Bewohner die Knöpfe so oft betätigen kann, wie er möchte bzw. gar nicht betätigen muss.

In Bezug auf den L'esprit d'escalier ist dieses Projekt spannend, da es eine (Einweg-) Kommunikation zwischen der Hausgemeinschaft und den Passanten aufbaut. Der Geist versucht dasselbe, jedoch benützt er dazu das Netz, da das Haus als Medium schon für die Bewohner genutzt wird. Das Konzept der intelligenten Architektur (kommunizierende Gebäude), wie es auch bei "How do you feel" zur Anwendung kam, beschäftigt sich vor allem mit der Aussenwelt. Beim Meilenstein wird es für die Kommunikation nach Innen genutzt.



Artverwandte Projekte

Peter Merian Haus

von Pipi Lotti Rist

Das Peter Merian Haus ist ein Bürokomplex in Basel und besteht aus fünf aneinanderggebauten Einheiten, von denen jede durch eine/n andere/n Künstler/in bespielt wurde. Der Eingriff von Pipi Lotti Rist besteht aus vier Elementen:

Wand

An einer vermeintlich normalen Wand werden mittels Rückprojektion schemenhafte Schattenbilder erzeugt.

Lift

Die Stockwerkanzeige ist ein kleiner LCD Display auf dem ein menschliches Auge erscheint und die Personen im Lift mustert.

Kopierer

Ein mit einer Kamera ausgestatteter Kopierer macht Fotos und druckt diese aus.

Lichthof

Über alle Stockwerke sind rundum Lautsprecher verteilt, die einen Summton spiralförmig durch den Lichthof aufsteigen lassen.

Alle Ereignisse finden in unregelmässigen Zeitabständen und unabhängig von einander statt. Sie dauern nur kurz und erscheinen im Schnitt zwei Mal am Tag.

Mir gefällt die formale Lösung dieser Installation sehr gut. Sie konkurriert nicht mit der Architektur und durch die Verteilung im Raum und in der Zeit wirkt sie dezent und gleichzeitig irritierend. Sie vermittelt den Eindruck, dass das Gebäude aus mehr besteht, als nur Beton, Stahl und Glas.

Einen Schwachpunkt sehe ich in dem fehlenden Bezug zwischen den einzelnen Elementen. Ausser einer entfernten formalen Ähnlichkeit, lässt den Besucher nichts auf eine gemeinsame Verbindung schliessen.

Die Ähnlichkeit zum L'esprit d'escalier liegt im Formalen. Der Eingriff verändert die Wahrnehmung der Architektur nicht, da er in alltäglichen Objekten wie Lautsprecher oder Tasteninterfaces (Lift / Lichtschalter) Platz findet. Im Meilenstein gibt es lediglich die Lichtinstallation, welche die Tiefgarage beeinflusst, jedoch ist die Garage eine pure nutzenorientierte Architektur, sodass keine wertvolle Raumerfahrung verloren geht, im Gegenteil.



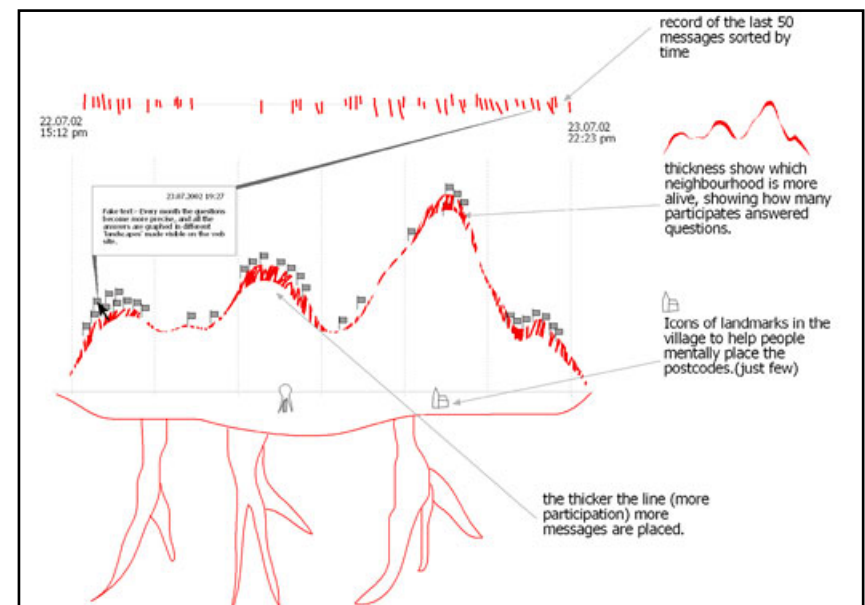
D-Tower

von Q.S. Serafijn und Lars Spuybroek

D-Tower ist eine Installation in Doetinchem bestehend aus einem Fragebogen, einer Website und einem Tower.

Eine jährlich ausgewählte Personengruppe in Doetinchem muss jeden Tag vier Fragen zu ihrem Befinden beantworten. Die Antworten werden analysiert, um die Anteile von vier Gefühlen zu eruieren : Liebe, Freude, Angst und Hass. Jedes Gefühl ist einer Farbe zugeordnet und in der Nacht erstrahlt der Tower in der Farbe des häufigsten Gefühls.

Auf der Website wird eine Map generiert, welche die Partizipationsdichte und die Gefühlsanteile geographisch visualisiert. Auf dieser Map können die Partizipanten Notes und Bilder positionieren oder kommentieren.



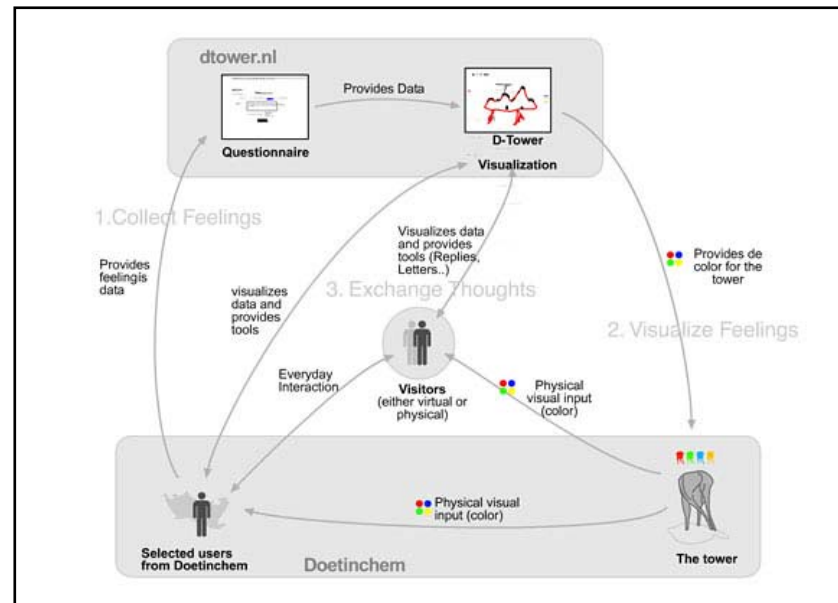
Artverwandte Projekte

Beim D-Tower finde ich den Ansatz spannend, alltägliche Gefühlswelten zu visualisieren und gleichzeitig Tools zur Verfügung zu stellen, um diese zu verändern.

Schade finde ich, dass er doch wieder auf das Messageboard zurückgreift um die Community zu bilden und der Output beim Tower endet. Denn obwohl das Konzept eine Beeinflussung der Partizipanten und der Besucher durch den Tower aufgezeigt, zweifle ich an der Auswirkung dieses stationären, nur in der Nacht gut sichtbaren Elements auf die Community.

Ausserdem ist die Anlage nicht wirklich öffentlich, da man ein Login braucht, um die Map oder die Webcam zu sehen und es auf der Startseite keine Möglichkeit gibt, sich zu registrieren.

Der D-Tower ist insofern relevant für mich, da das Grundsetting (Durchschnittsverhalten mehrerer Personen steuert eine Lichtskulptur, über die sie kommunizieren und sich gegenseitig beeinflussen können) dem L'esprit d'escalier entspricht. Auch er versucht dem sozialen Gefüge mehr Raum zu geben. Der Unterschied liegt in den zwei weiteren Ebenen des Bezuges (Person zu Geist / Haus zu Öffentlichkeit) und der Konstruktion der ‚Lichtskulptur‘ als Emotionale Intelligenz, die durch ihren Charakter den Raum beeinflusst.





a c e g i k m o q s
 1
 3
 5
 7
 9
 11
 13
 15
 17
 19

SECTOR: 014

[Help](#)
[Water](#)
[Plant](#)
[Options](#)
[Comments](#)
[Aerial](#)
[Movie](#)
[Info](#)

Use the Member Tracker Overlay to see where other members are.

Event Log:

- Steven-G watered I3 (Wed, Jun 21 16:47:36)
- Steven-G watered I3 (Wed, Jun 21 16:46:46)
- Steven-G planted I3 (Wed, Jun 21 16:41:36)

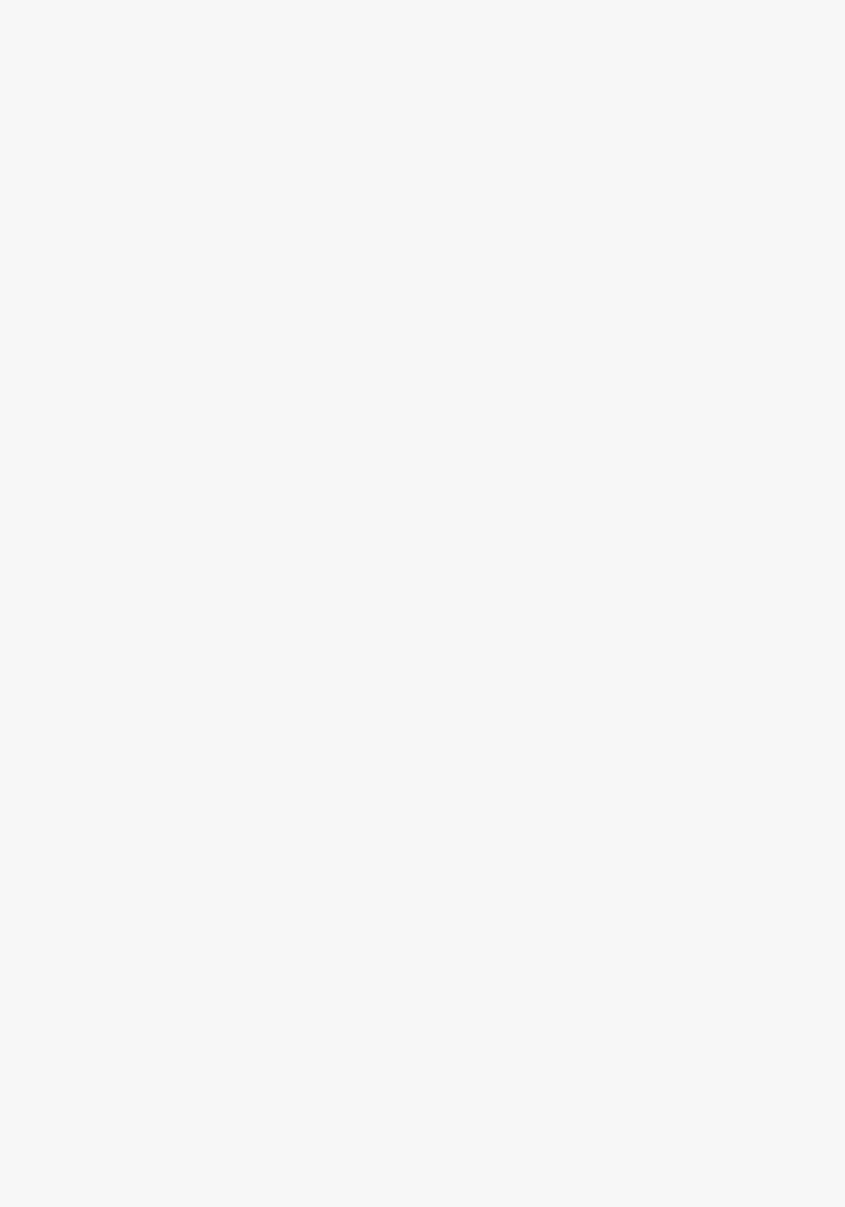
Telegarden

University of Southern California

Der Telegarden ist ein kleiner runder Garten, den ein Roboterarm bepflanzen und bewässern kann. Auf dem Arm ist eine Kamera befestigt und sämtliche Aktivitäten lassen sich über das Internet steuern. Registrierte Benutzer können sich in Foren austauschen und den Garten gemeinschaftlich pflegen. Jeder kann drei Samen pflanzen, wenn er bestimmte Kriterien erfüllt. Z.B. muss man für den ersten Samen eine Woche Mitglied sein und 100 Beiträge geschrieben haben. Telegarden wurde 1995 ins Leben gerufen und ist seit dem in Betrieb.

An diesem Projekt fasziniert mich die Motivation zur Beeinflussung der realen Umgebung über das Netz und die dadurch entstehende Langlebigkeit der Community. Man hinterlässt langfristige Spuren, auf die die Community reagieren kann.

Beim L'esprit d'escalier stellt sich die Frage: Warum soll da ein Netzbenutzer partizipieren? - Der Telegarden ist die Antwort darauf. Beide Locken mit der Erweiterung des eigenen Handlungsraumes über das Netz in die Realität - nach Ablauf einer gewissen Zeit. Der Grund für die Attraktivität liegt in der Community, weil durch sie das Handeln ein Echo bei anderen Menschen findet. Es ist nicht vergleichbar mit Stellarc, wo dessen Arm gesteuert, jedoch nicht in einem realen sozialen Raum agiert werden kann.



Realisation

Geist-AI

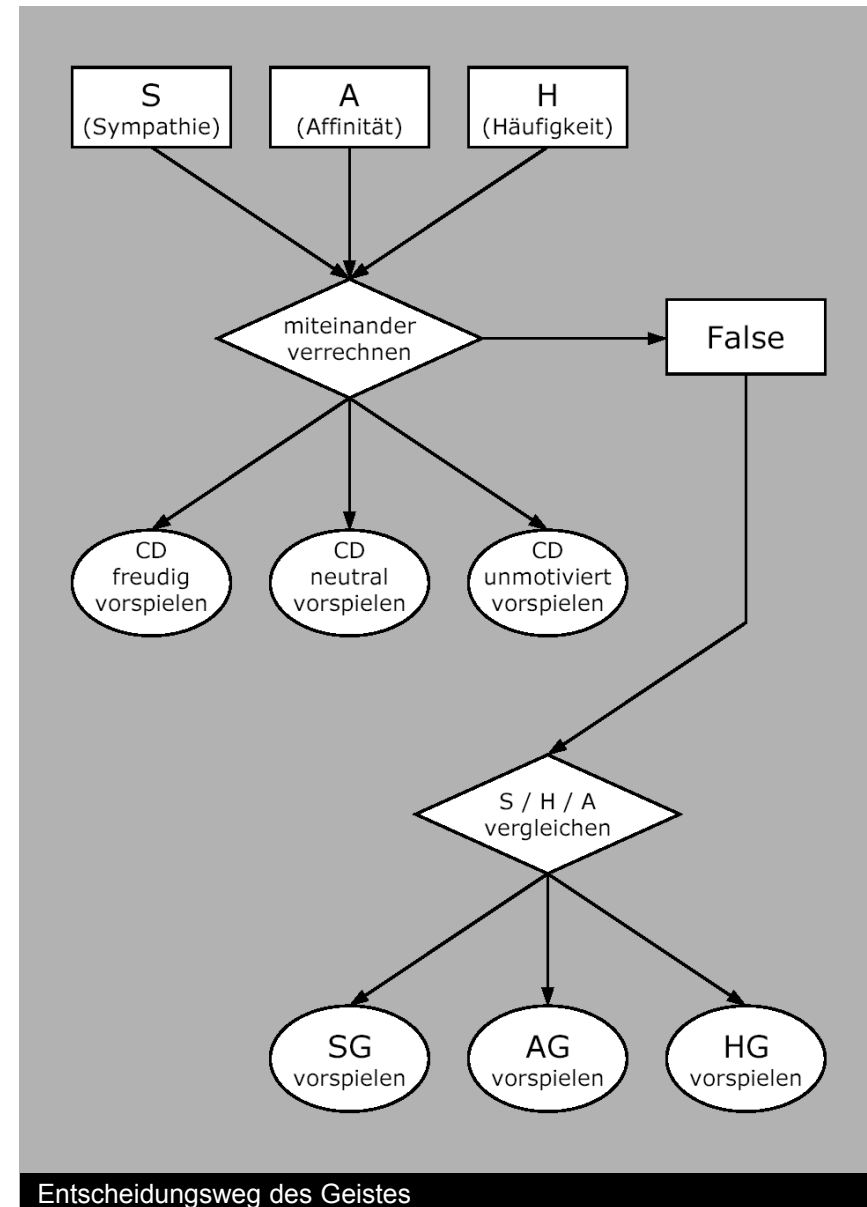
Der Geist verfügt über Artificial Emotions als Basis für seine Entscheidungen. Diese basieren nicht auf absoluten Werten, sondern auf Relationen (in %) der gesammelten Erfahrung der vergangenen vier Monate. Die Prozente sind abhängig vom Durchschnitt, dem tiefsten und dem höchsten Wert. So entwickelt sich das Verhalten über einen längeren Zeitraum in Abhängigkeit der erfolgten Interaktion. Dies bringt mit sich, dass er zu Beginn noch jung und ungestüm ist, da sich das System zunächst kalibrieren muss. Nach einigen Wochen ist es bereits relativ stabil, allerdings erst nach vier Monaten ausgereift.

Als Anschauungsbeispiel für eine Entscheidung dient hier die Frage: Spiele ich nun diese CD oder nicht?

Legende

S = Sympathie für Bewohner, 0% = schlecht.
A = Affinität zur Hausgemeinschaft, 0% = schlecht.
H = Häufigkeit der CD während der letzten 7 Tage, 0% = gut.

SG = "Ich habe diese CD schon so oft gehört; ich mag sie jetzt nicht vorspielen."
AG = "Ich fühle mich nicht wohl im Haus. Da mag ich auch keine Musik vorspielen."
HG = "Du hast Dich in jüngster Zeit gar nicht um mich gekümmert. Wenn ich Dir was vorspielen soll, musst Du schon öfters vorbeischaun"



Realisation

Technologie Software

Shell und Webinterface sind in Flash programmiert. Für die Frontend-Backend Kommunikation wird PHP verwendet. Auch die Geist AE wird stündlich (Cronjob) mit PHP neu ermittelt und aktualisiert die MySQL Datenbank. Ein Python XML Server sorgt für die Synchronisation der Ereignisse zwischen dem Netz und dem Haus (Backend-Frontend Kommunikation).

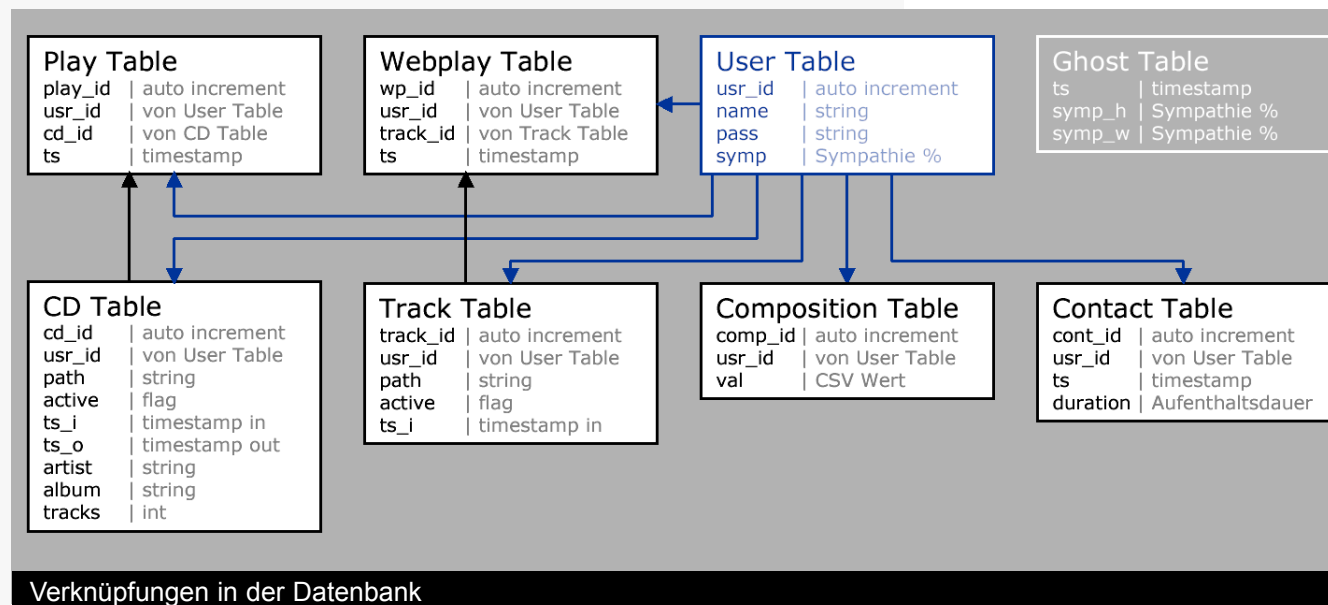
Für die sequenzielle Steuerung der Outputs im Haus wird PD verwendet. Musik und Sprachausgabe werden durch PD abgespielt, während die Werte der Lichtsteuerung durch ein C Modul an die DMX Karte weitergeleitet werden. Das Lichtprotokoll ist DMX, ein etablierter Standard aus der Bühnentechnologie.

Deamons sind für den Input zuständig (Schalter / CD-Player) und leiten die Signale an PD bzw. Pearl weiter um die CD zu spielen oder in Mp3's zu konvertieren.

Die Tabellen der Datenbank können zwei Gruppen zugeordnet werden: Besitztabeln und Aktionstabellen.

Zur Ersteren gehören 'CD Table', 'Track Table' und 'Composition Table'. Sie enthalten Angaben zu den Audio-CD's, den Mp3's und den Farbkompositionen die ein Benutzer in das System eingespiessen hat.

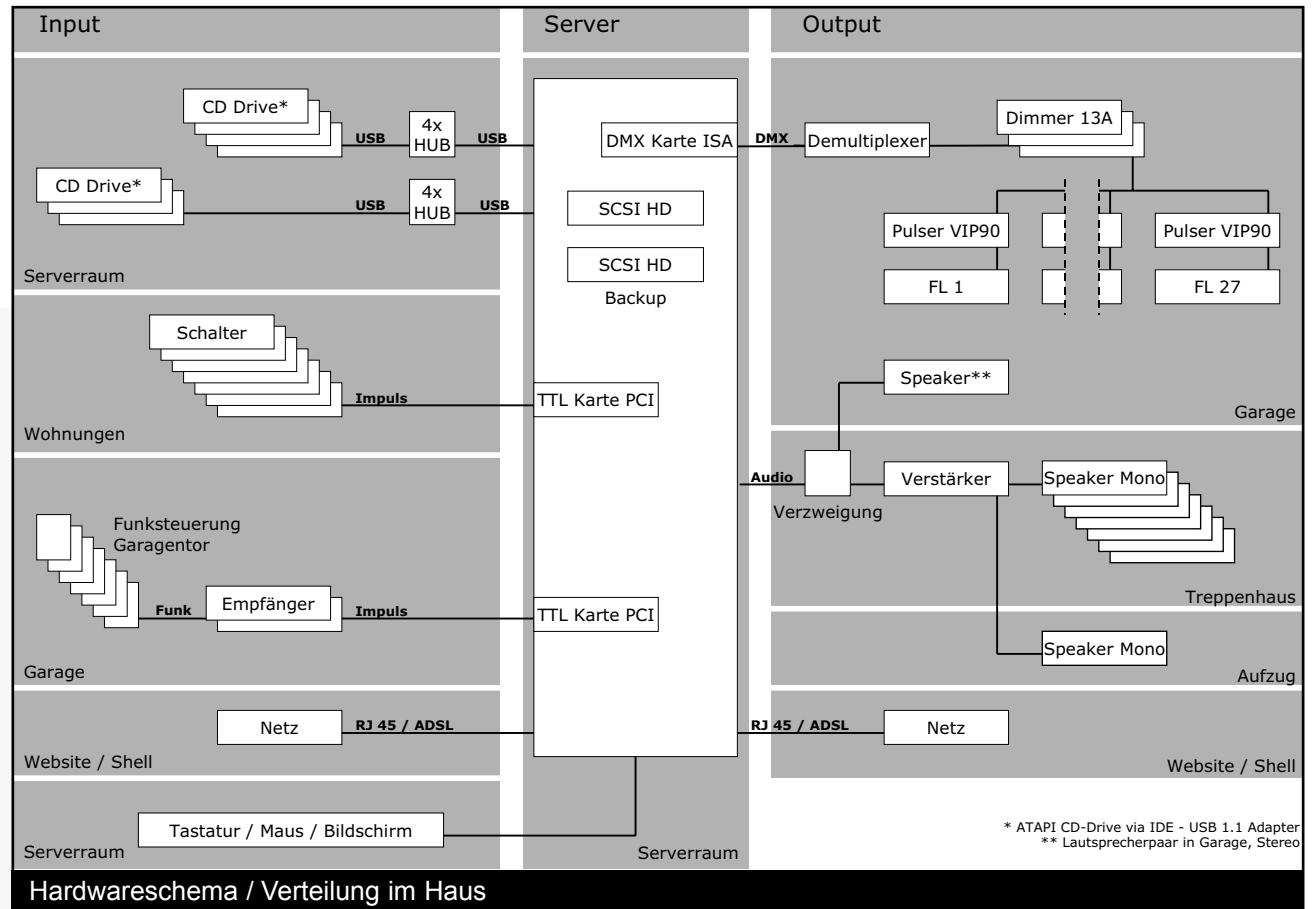
Aktionstabellen sind 'Play Table', 'Webplay Table' und 'Contact Table'. In ihnen werden die Trackingdaten gespeichert.



Technologie Hardware

Der Server befindet sich in einem Rackmount-Gehäuse mit sieben Ventilatoren. Er verfügt über zwei SCSI HD's von denen die Eine auf die Andere gespiegelt wird. Das Debian System ist ebenfalls auf den SCSI HD's und ein Windows2000 befindet sich auf der IDE HD. Es ist ein erprobter und gesicherter Server, der den langfristigen Anforderungen des Projektes Rechnung trägt.

Die CD Laufwerke sind mit IDE zu USB Adaptern an die USB PCI Karte gehängt. Für den TTL Input wird eine 48er und eine 24er Karte benötigt, um jede Wohnung und die 12 Frequenzen der Funkempfänger einzeln zu verkabeln. Eine ISA DMX Controller Karte sendet das DMX Signal an einen Demultiplexer, der drei elektronische Dimmer ansteuert. Jeder Dimmer kontrolliert 9 Fluoreszenzröhren bzw. deren Startgerät, ein VIP90 Pulsar. Das Audiosignal wird in stereo an Aktivboxen in der Garage und an einen Verstärker verteilt, der die Monolautsprecher in Treppenhaus und Lift bedient.

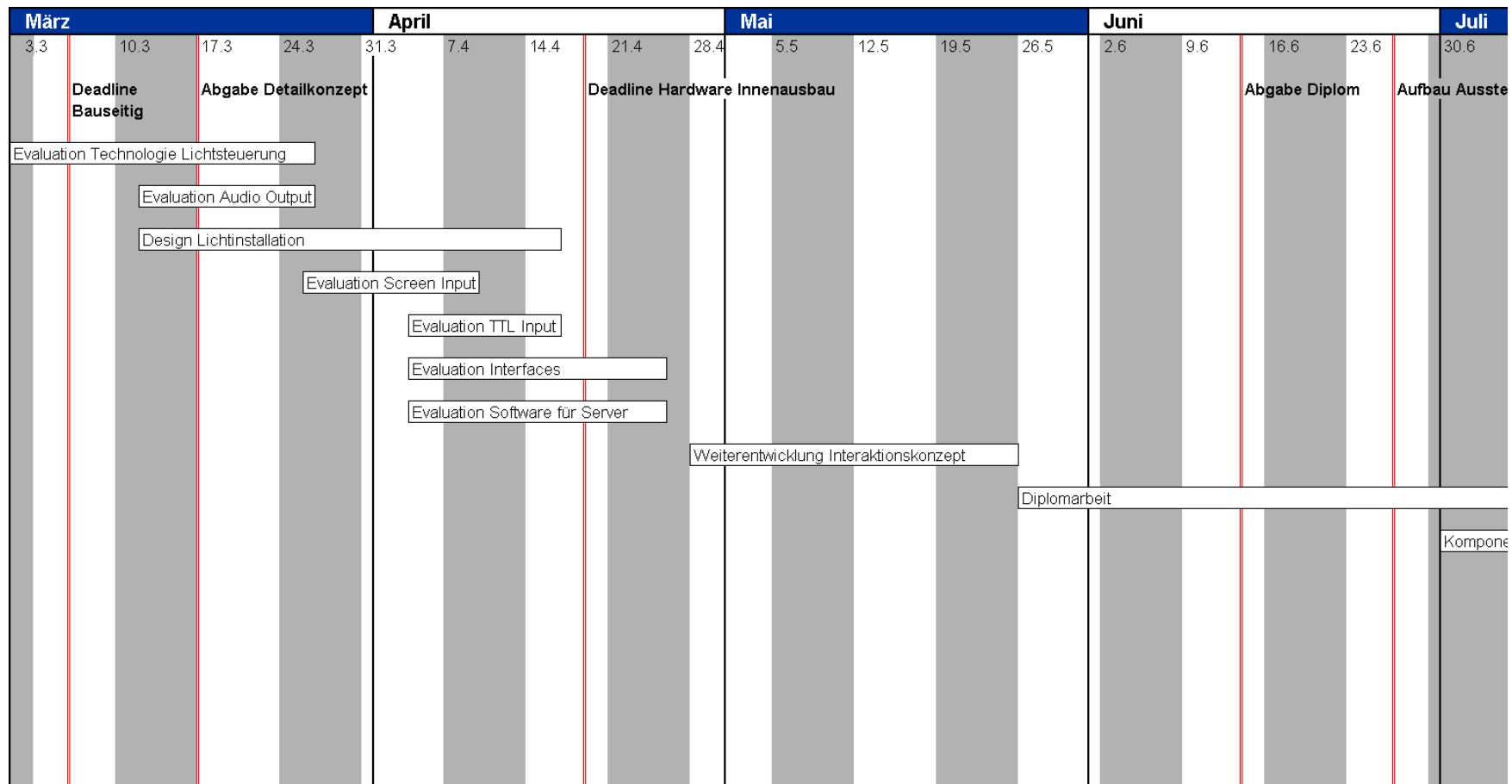


Realisation

Zeitplan

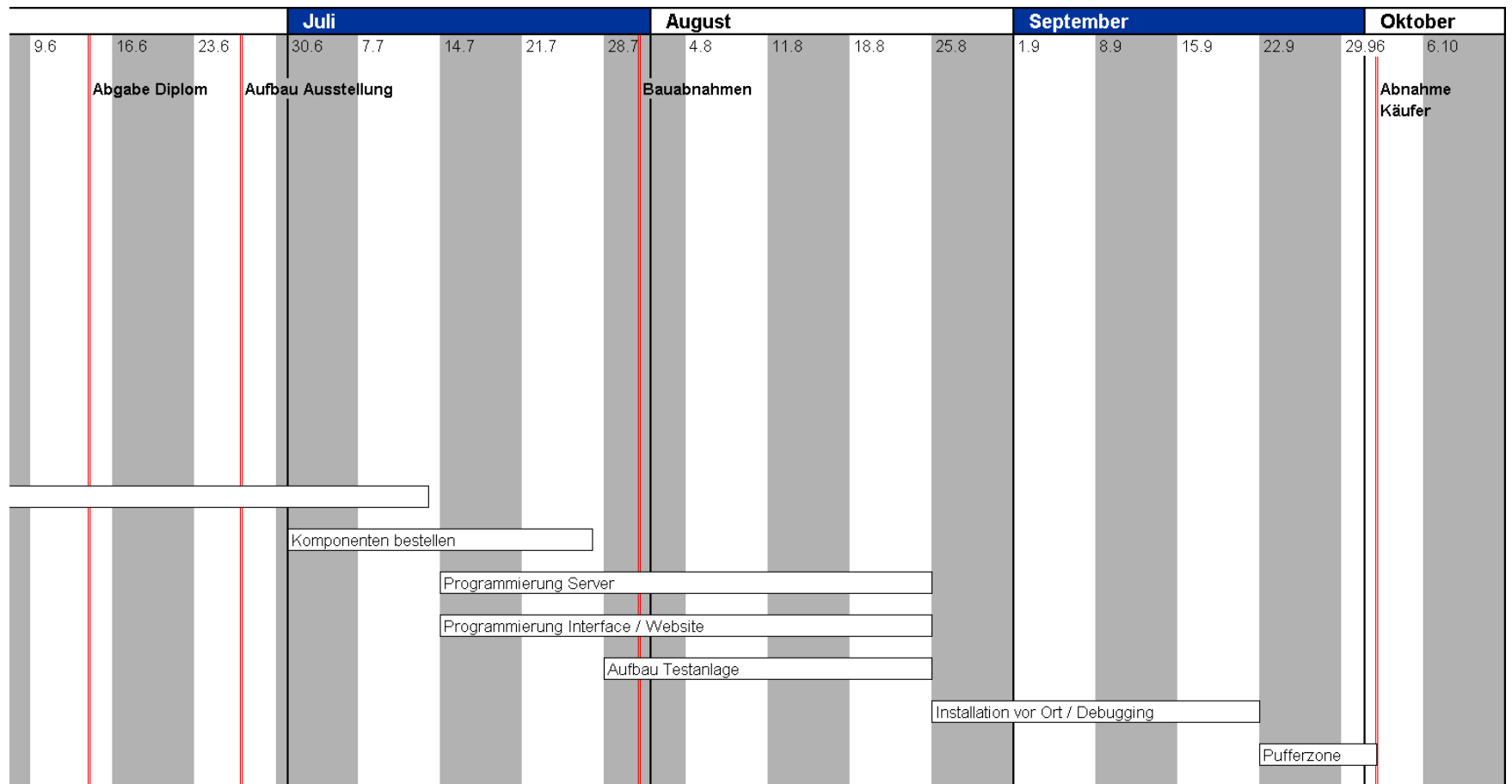
Schon im März mussten die Anforderungen der Installation an das Gebäude definiert werden, da nachträgliche Änderungen den Kostenrahmen gesprengt hätten.

Danach verschob sich der Schwerpunkt auf die Ausformulierung des Geistes bzw. des Interaktionskonzeptes.



Nach der Diplomarbeit bleiben gut zwei Monate, um die Installation zu realisieren.

Ab Ende August ist der Bau soweit fortgeschritten, dass mit dem Aufbau der Installation begonnen werden kann.



Literaturverzeichnis

Zur Sache Kunst am Bau

Ein Handbuch für das Durchqueren der Standortfaktoren Architektur, Kunst, Design, Staat und Wirtschaft
M. Wailand, Triton Verlag, 1998

Die Architektur der Intelligenz

Wie die Vernetzung der Welt unsere Wahrnehmung verändert.
Derrick de Kerckhove, Birkhäuser Verlag, 2002

Das kleine Gespenst

Offried Preussler, Thienemanns Verlag, 1975

Die Farbe als philosophisches Problem

Von Aristoteles bis Ludwig Wittgenstein
Armin Thommes, Gardez! Verlag, 1997

HowDoYouFeel

www.howdoyoufeel.de
www.demodell.de

D-Tower

www.v2.nl/projects/bla
dtower.v2.nl

Telegarden

Telegarden.aec.at
www.telegarden.org / www.captain.at/tg/