



Digital Shadows

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ Interaktive Installation im urbanen Raum

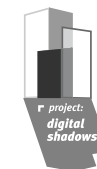


Hintergrund

Digital Shadows ist eine interaktive Installation, die in offenen urbanen Räumen plaziert wird und die durch die Nutzung von Kameras, Beamern und großen Projektionsflächen eine besondere Metapher für die Beziehung zwischen realen und digitalen Identitäten liefert.

Digital Shadows wurde von Alessandro Corsini, Marion Fröhlich, Florian Meier und Frank Wohlgemuth an der Hochschule für Künste Bremen im Rahmen des Masterprojekts „The Augmented City“ unter der Leitung von Prof. Roland Kerstein und Gastprofessor Jörn Schaffaff entwickelt.

Für weiter Informationen besuchen Sie bitte unsere Webseite:



augmented
city

<http://www.digitalshadows.de>



Konzept

Was wäre wenn Dein Schatten plötzlich beginnen würde zu rebellieren, sich weigern würde dir zu folgen? Was wäre, wenn er begänne Dich zu parodieren, Deine Silhouette und Bewegungen so zu verändern, dass es Dir kaum möglich wäre, Dich wieder zu erkennen? Was wäre, wenn so ein Schatten bereits von Dir existiert und Dein Leben im Hier und Jetzt beeinflusste?

Neben der realen Stadt existiert ein digitaler urbaner Raum, der einen immer größer werdenden Teil unserer Kommunikation einnimmt. In dieser elektronischen Welt hinterlassen wir durch unsere sozialen Interaktionen persönliche Spuren. Dabei lässt die Immaterialität dieser Spuren leicht ihre Existenz vergessen. Mehr noch – im Gegensatz zu den Spuren, die wir in der Realität hinterlassen, und die zunehmend verblassen, bis sie unwiederbringlich verschwunden sind, wissen wir in der Regel nichts über ihren Verbleib.

Diese Spuren im digitalen Raum bilden ein virtuelles Gegenstück zu unserem physischen Körper: den digitalen Schatten. Dieser Schatten besteht aus der Gesamtheit der digitalen Daten, die mit unserer Person verknüpft sind. Nicht alle dieser Daten befinden sich aber unter unserer Kontrolle. Sie werden unbemerkt gesammelt, gespeichert, verändert und verkauft. Die interaktive Installation Digital Shadows macht das Verhältnis zwischen realen und digitalen Identitäten im urbanen Raum erfahrbar.

Der Benutzer der Installation wird beim Vorbeigehen unbemerkt von einer Kamera erfasst. Auf einer transparenten Fläche im Raum ist die Projektion einer digitalen Schattenwelt sichtbar. Verschiedene Schattenwesen und Schattenfragmente bewegen sich auf einer Leinwand durch den Raum. Plötzlich entdeckt der Benutzer zwischen diesen verfremdeten Silhouetten und Fragmenten seinen eigenen digitalen Schattenriss – die Projektion seines verfremdeten Videobildes.

Nachdem der Benutzer sich mit seiner Silhouette identifiziert und vertraut gemacht hat, beginnt er mit seinem Gegenüber und gleichzeitig mit den anderen digitalen Schatten zu spielen. Doch plötzlich löst sich das digitale Abbild von dem Benutzer, verändert seine Erscheinung und beginnt autonom zu handeln. Der Benutzer ist machtlos und muss mit ansehen, wie Fragmente seines digitalen Schattens im Archiv für immer gespeichert werden. Er kann seine Spuren nicht mehr verwischen.

Mehrere solcher Digital Shadows Stationen sind in der ganzen Stadt verteilt und miteinander vernetzt und geben somit einen Einblick in die sozialen Interaktionen in der elektronischen Welt.



Technik

Mittels einer Videokamera wird ein ausgewähltes Gebiet erfasst, das regelmässig von Passanten frequentiert wird. Die Bilder der Personen, die sich durch den Bereich der Kamera bewegen werden von der Software vom Hintergrund getrennt und in eine digitale Silhouette umgewandelt. Diese wird in Echtzeit auf einer Projektionsleinwand dargestellt, sodass der Benutzer seinen eigenen Schatten „live“ auf einem Großbildschirm verfolgen kann.

Die Software analysiert nun das Verhalten des Benutzers. Tritt dieser aus dem erfassten Gebiet heraus oder verhält sich weitgehend passiv, verharret die Software im Live-Modus. Erkennt das System jedoch eine gewisse Aktivität, so wird dies durch ein aktivitätsabhängig moduliertes Audiosignal hörbar gemacht. Der Benutzer erfährt auf diese Weise unmittelbar, dass jede seiner Bewegungen im digitalen Raum Auswirkungen haben kann. Übersteigt die registrierte Aktivität einen gewissen Schwellwert, wird ein Fragment aus dem Profil des digitalen Schattens gespeichert und in einer Endlosschleife abgespielt. Der digitale Schatten entwickelt ein Eigenleben und entzieht sich der Kontrolle seines ursprünglichen Besitzers. Der losgelöste Schatten geht nun in das Archiv der digitalen Schatten über, welches permanent im Hintergrund der Installation zu sehen ist. Auf diese Weise ist es jeder Zeit möglich, in einem unerwarteten Moment auf alte Fragmente seines digitalen Schattens zu stoßen.

Hardware / Geräte

- transparente Leinwand
- Video-Kamera
- Apple Power Mac, Dual G5, 1,8 Ghz
- Beamer

Software

- MAX MSP/Jitter

digital shadows

*Installation Vorderseite
interaktiver Bereich aus der Sicht
der agierenden Personen*

*reale Personen
im interaktiven
Trackingbereich*



*die Projektion ist auf beiden
Seiten der Projektionsfläche
sichtbar*

*Videokamera zeichnet die
Bewegungen der Personen
im Trackingbereich auf*

*die Installation ist rund
um die Projektionsfläche
begehbar*

*es entstehen zum Teil
urban anmutende Muster
durch die Verkettung von
menschlichen Silhouetten*



*Vermischung der Livebilder und der
archivierten Bewegungs-Patterns von
bereits aufgenommenen Personen*

*Software analysiert die
Bewegungen der Personen*

*Projektion auf eine
durchscheinende
Projektionsfläche*

Projektor

*ein Computer verarbeitet die
Aufnahmen der Videokamera
und übermittelt sie an den
Projektor*



*übersteigt die von der Software registrierte Aktivität
der Personen einen gewissen Schwellwert, wird ein
Fragment ihrer Silhouetten als digitaler Schatten
gespeichert und in einer Endlosschleife abgespielt*

Installation Rückseite







