

Dokumentation Cyber/Space

Ich befasste mich mit Ernst von Glasersfelds radikalen Konstruktivismus (RK). Der RK ist eine Erkenntnistheorie, welche annimmt, dass alles wahrgenommene und somit die Realität vom Individuum konstruiert ist. Dies lässt sich durch einfache Beispiele darlegen.

Das Hirn erzeugt Bildinhalte, dort wo der Sehnerv den Augapfel trifft und keine Information vorhanden sind oder einfachste Illusion beweisen die Fehlerhaftigkeit des Sehens. Für alle anderen Sinne muss man also das Selbe annehmen.

Dies erkannten bereits die Skeptiker in der Antike und lehnten eine nachweisbare Erkenntnis der Wirklichkeit ab oder stellten sie zumindest in Frage.

Nach Glasersfeld ist dies aber kein Grund eine Realität strikt abzulehnen, wir können lediglich die Beschaffenheit des „Dings an sich“ nicht wahrnehmen.

Um dem Problem der Skeptizisten zu entgehen, etablierte Glasersfeld den Begriff der Viabilität im RK. Aus der Biologie entlehnt, bedeutet „viabel“ gangbar oder passend.

Es gibt nach dem RK also keine wirkliche Realität, sondern bloß eine viable/gangbare/passende.

Diese schafft man sich selbst und vergleicht sie dann mit anderen Menschen und erschafft so wiederum ein Kollektives Weltbild. Wobei Sprache (Kommunikation) auch wieder ein konstruiertes und sehr Fehlerhaftes Medium ist.

„About Constructing Sensation“

Basierend auf diesen Erkenntnissen entwickelte ich ein Konzept für eine technische Installation.

In einem weißen, leeren Raum stehen den Besuchern 1 Head-Mounted-Display (HMD), Kopfhörer, 2 Kameras und 2 Mikrofone zur Verfügung.

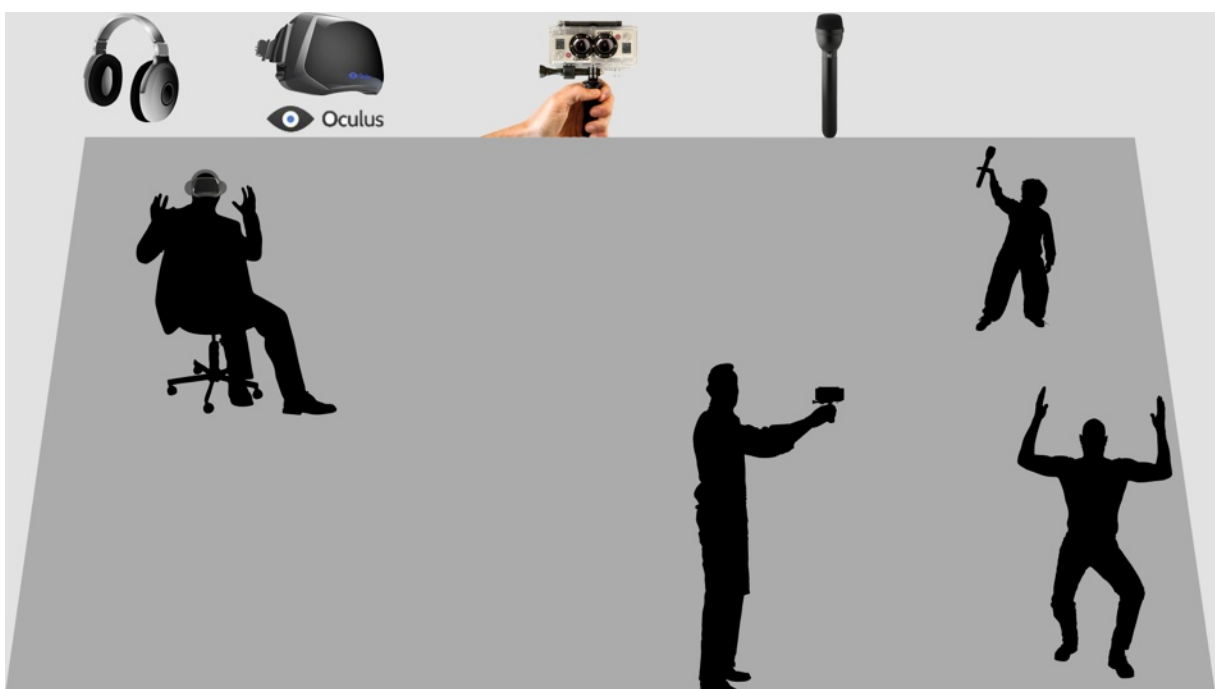
Ein Besucher bekommt das HMD und die Kopfhörer aufgesetzt. (Im folgenden der „Empfänger“ genannt) Über das HMD sieht er pro Auge das Bild einer Kamera, auf den Kopfhörern hört er jeweils das Signal aus einem Mikrofon.

Kameras und Mikrofone sind von Anderen im leeren Raum frei bewegbar.

Der Empfänger wird vermutlich mit Information überflutet, versucht aber dennoch diese zu deuten und ein neues Bild aus ihnen zu konstruieren.

Das Zusammenspiel aus Sensationsgeneration und Empfang soll dafür sensibilisieren, dass Medien wie Rundfunk und TV sehr eingeschränkt Sensation konstruieren und somit dem Nutzer eine viable Realität schafft, welche wieder vom Individuum aus verschiedenen Einflüssen geschaffen wird.

Die Umsetzung sollte zur Summaery stattfinden, konnte aus technischen und räumlichen Begebenheit allerdings nicht exakt so umgesetzt werden.



„Visionaut“

So entstand die abgeänderte Form des Visionauten. Abgeleitet von dem englischen vision (sehen, vorstellung, vision) und Nautes (griech. für Seefahrer) gab ich dem Besucher die Möglichkeit sich selbst von Außen zu sehen.

Die technische Umsetzung ist recht simpel.

Als HMD nutzte ich die OpenDive (<http://www.durovis.com/opendive.html>) ein freier 3D-Print in den man ein Smartphone (HTC One X) einsteckt und über zwei Linsen und Splitscreen ein Head-mounted Display schafft.

Weiterhin nutzte ich zwei fest installierte Sony Eye Kameras, die nebeneinander auf Zimmerdeckenhöhe angebracht wurden.

Über einen Computer empfang ich die Signale der Sony Webcams, verarbeitete sie in Processing und gab sie über HTML Websocket an das Smartphone weiter.

Probleme gab es bei den Sony Eye Treibern (Drittanbieter) und der Verbindung über das Uninetz, die mit einem separaten Router behoben werden konnten. Dennoch musste die Auflösung verringert werden um ein ruckelfreies Bild streamen zu können.

Lösung könnte das verwenden von Kinect oder anderen Kameras bieten. Eine komplett kabelfreie Version ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht erprobt.

Erstaunlicherweise lief die Installation alle 3 Ausstellungstage ohne Komplikationen.

Meine ursprüngliche Intention war es eine „starre“ Medienberichterstattung aufzuzeigen, in der sich das Individuum zurecht finden muss um einen passenden Weg zu finden.

Ich konnte beobachten das die meisten Besucher den technischen Aspekt sehr genossen haben und spielerisch mit der Installation umgegangen sind. Allerdings kam es mir vor, das die meisten sich nicht weiter mit der eigentlichen Aussage beschäftigt haben.

Dies mag vor allem durch fehlendes leiten sein (Begleit oder Einleitungstext), vielleicht aber auch durch die schiere Vielfalt des „Spielzeugs“ im Raum.

In einem leeren Raum würde der Visionaut selbstverständlich mehr zum Nachdenken anregen.

Dennoch bin ich letzten Endes sehr erfreut über das Ergebnis und ich sehe in Zukunft viel Potenzial in VR Installationen.

Im folgenden sind Bilder und ein zusammengeschnittenes Video der Installation zu betrachten:

