

Motion Phone

Scott Sona Snibbe



Das *Motion Phone* ist ein Experiment im Bereich ausschließlich visueller Kommunikation. Es ist der Versuch, die Sprache abstrakter Animation einem breiten Publikum zugänglich zu machen, indem spontane menschliche Gesten in ihren feinsten Nuancen eingefangen werden.

Für sich genommen besteht *Motion Phone* aus einer einzelnen Workstation, auf der eine digitale Animationsschleife läuft. Mittels eines Graphiktablets kann der Benutzer Farben und Zeichenwerkzeuge aus Paletten am Bildschirm auswählen. Geschwindigkeit und Position der Zeichenoperationen des Benutzers werden in die Animationsschleife eingefügt. Während er mit dem Zeichnen fortfährt, fügt die Maschine ihre Zeichen in dieselbe Animationsschleife ein. Die non-modale Schnittstelle erlaubt, Form, Größe und Farbe durch Druck auf das Zeichentablett, durch Tastatureingabe und durch Verwenden der umgebenden Schnittstelle gleichzeitig zu verändern.

Wenn der Animator mit anderen Benutzern interagieren möchte, so kann er "eine Verbindung" zu ihnen herstellen. Ihr Raum schließt dann die Bewegungen eines zweiten Benutzers, die per Internet übertragen werden, ein.

Die Werkzeuge sind in erster Linie zweidimensional. Da die Animation als Bildliste gespeichert wird, kann jeder Betrachter Einblick in die unendliche Interaktionsebene nehmen bzw. Ausschnitte vergrößern und verkleinern. Bei mehr als zwei Benutzern wird dieser Raum zu einer riesigen Landschaft für eine Vielzahl von Dialogen, wo Aufzeichnungen früherer Konversationen und Darstellungen erhalten bleiben.

2 SGI Indy R4600 Workstations, 64MB RAM. Ein Großbildfernseher oder ein Computermonitor. 2 Graphiktablets. Die Custom-Motion-Phone-Software. Internetanschluß oder ein 8mm-Bandlaufwerk zum Installieren der Software. Ethernetverbindung zwischen den Geräten und dem Ethernet-HUB.