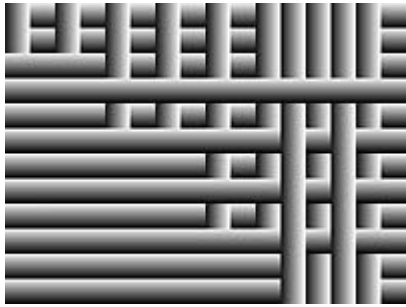


Ruhe — RAUM — Bewegung

Gerhard Funk



Es ist bekannt, daß sich die eigene Befindlichkeit auf die Umgebung überträgt und von dieser zurückwirkt. Ausgeglichene, ruhige Menschen wirken harmonisierend, aktive können ihre Mitmenschen mitreißen, Hektiker wiederum versprühen Unruhe, die sich auf sie selbst verstärkend zurückwirkt. Mit dieser rückkoppelnden Wechselwirkung zwischen Individuum und Umfeld spielt die interaktive Rauminstallation Ruhe — RAUM — Bewegung.

Der Boden des Raumes ist in 12 Bildzonen zu je 16 Bereichen aufgeteilt. Beim Betreten einer Zone wird der entsprechende Strukturbildteil an die Wände projiziert. Es ergeben sich theoretisch 1216 Kombinationen [über 180 Milliarden]. Die Strukturbilder sind so gestaltet, daß sich bei der Farbanimation lineare und rotierende Bewegungseffekte einstellen.

Das räumliche Umfeld und die agierenden Personen stehen zueinander in mehrfacher Beziehung. Durch das Abschreiten im Raum werden permanent neue Strukturen generiert und projiziert. Diese Graustufenstrukturen, die zuerst rein zufällig und chaotisch erscheinen, unterliegen einem klaren Ordnungsprinzip. Sobald dieses erkannt wird, wird bei den meisten der Wunsch geweckt, in Wechselwirkung mit den projizierten Bildern gezielte Strukturen aufzubauen. Dieser Versuch, gewünschte Texturen an den Wänden zu erzeugen, wird jedoch durch andere Personen im Raum gestört. So entsteht ein gruppodynamischer Prozeß, bei dem die Personen im Raum zueinander und diese mit den Wandtexturen in Wechselwirkung treten. Dieses Wechselspiel im Generieren der Strukturen wird überlagert von der inneren Dynamik der projizierten Bilder, die direkt proportional zur Dynamik der im Raum befindlichen Personen ist. Wenn sich niemand bewegt [= absolute Ruhe], kommen die Wandstrukturen zum Stillstand — der Raum wird zum Ruheraum. Jedoch bei der geringsten Bewegung im Raum werden die Texturen in sich bewegt [technisch gesprochen: farbanimiert, wobei der Grad der Graustufenanimation von der Intensität der Bewegung im Raum abhängt]. Die Möglichkeit, die innere Dynamik des Raums zu beeinflussen, führt einerseits dazu, daß Personen bewegungslos verharren, um die von ihnen erzeugten Strukturen in Ruhe betrachten zu können, andererseits auch zu hektischen Bewegungen, um die Eigendynamik der Wandstrukturen zu beschleunigen. Somit ergibt sich eine fließende Abfolge von Ruhe und Bewegung im Raum.

Die Bewegungserkennung erfolgt über eine Videokamera, die an der Decke des Raums angebracht ist. Dabei werden ständig zwei aufeinanderfolgende Frames auf Unterschiede hin verglichen. Aus diesen Unterschieden wird der Bewegungsschwerpunkt errechnet, dessen Koordinaten wiederum die Generierung der Wandstrukturen steuern.

Das Programm wurde in Pascal für Windows geschrieben und läuft auf einem 486/66MHz-Rechner. Die Bewegungsanalyse erfolgt über die FAST ScreenMachine II.

