



Die interaktive Installation *Commotion* wurde im Dezember 2003 im Rahmen eines einwöchigen Workshops am Institut für Media & Interaction Design der Ecole Cantonale d'Art de Lausanne (ECAL) in der Schweiz geschaffen. Auf Einladung von Professor Zai (etoy.CORPORATION) führten wir den Studierenden vor, wie man mittels eines USB-Geräts und einiger elektronischer Kniffe eine Standardschnittstelle überlisten und erweitern kann.

Im Rahmen dieser Aufgabenstellung schufen Alexandre Armand und Bram Dauw ein stimmgesteuertes Carrera-Rennen. Dabei aktivieren zwei Spieler Elektroautos, indem sie mit der Stimme Motorengeräusche imitieren. Die Lautstärke wird von einem Programm in reale Beschleunigung umgesetzt. Als Übertragungsgerät dient ein mit einem Mikrophon ausgerüsteter Helm, der zugleich Interface und Intraface ist, da er den „Fahrer“ bei hohen Geschwindigkeiten wie bei einem richtigen Rennen durchschüttelt. So wird es zu einer richtigen Herausforderung, sich zu orientieren bzw. das Auto wieder auf die Fahrbahn zurückzumanövrieren, wenn man eine Kurve zu schnell genommen hat.

An dieser Arbeit lässt sich das Potenzial neuer Ansätze im Bereich Interaction Design deutlich erkennen. Anstatt das Design (z. B. von Spielen) auf Ereignisse zu beschränken, die sich nur auf dem Bildschirm abspielen, und den Benutzer zu zwingen, sich stillschweigend an vornehmlich manuell zu bedienende Steuerelemente zu gewöhnen, dient der PC hier als analoges Umsetzungsgerät, das eine multisensorische technische Umgebung schafft. Die zur Gänze in das Spiel integrierte Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine bietet Spielern und Publikum eine neue Erfahrung, da *Commotion* auch für die Zuseher / Zuhörer ein atemberaubendes Erlebnis darstellt. Die akustische Performance dieses Werks verweist spontan auf den onomatopoeischen Aktionismus der Dadaisten. Doch hier verhalten die Stimmen nicht einfach ohne Wirkung: je realistischer die stimmliche Imitation eines Formel-1-Motors, desto halsbrecherischer die Beschleunigung – bis zum Crash ... Da werden Erinnerungen geweckt und Kindheitsträume auf andere Art wahr! Medienkunst, die wie *Commotion* die kreative Ausreizung der Möglichkeiten menschlicher Interaktion in den Mittelpunkt stellt, formt unsere Technik-erfahrung und somit auch die Artikulation ihrer soziokulturellen Bedeutung. Zugleich steht sie am Schnittpunkt zwischen Design und Kunst, Spiel und Realität.

Aus dem Englischen von Susanne Steinacher