



Die Installation *Conspiratio* lässt die Besucher die mit dem Trinken verbundenen Sinneseindrücke virtuell erfahren und vermittelt jenes Gefühl von Glück, Frische und Wohlbefinden, das wir beim Trinken verspüren.

Beim Essen und Trinken genießen wir die Sinneseindrücke, die wir über Mund und Lippen aufnehmen, während wir unsere Nahrung gleichzeitig schmecken und riechen und so insgesamt ein Gefühl des Wohlbefindens empfinden. Dieses angenehme Gefühl lässt sich auch durch das Ziehen an einer Zigarette erzeugen – ein Luxus unserer Zeit, der weltweit Verbreitung gefunden hat. Es ist zwar medizinisch erwiesen, dass die Nikotinsucht Raucher am Aufhören hindert. Doch ein weiterer wichtiger Grund, weshalb Raucher immer wieder zur Zigarette greifen, ist das Wohlfühlgefühl, das sie durch das Saugen an der Zigarette verspüren. Neugeborene Babys beginnen instinktiv zu saugen, sobald ihr Mund mit der Brustwarze der Mutter in Berührung kommt. Das Saugen an der Mutterbrust verschafft ihnen das erste Glückserlebnis ihres Lebens. Babys versuchen auch alles, was sie sehen, in den Mund zu nehmen, weil die Sinnesreize, die sie über Mund und Lippen aufnehmen, ihnen höchst interessante Informationen über die Außenwelt liefern. Das Trinken und die damit verbundenen Empfindungen zählen zweifelsohne zu den grundlegenden Freuden des Lebens.

In Anlehnung an den Akt des Trinkens ist *Conspiratio* mit einem Strohalm ausgestattet. Es ist uns dabei gelungen, die mit dem Trinken verbundenen Sinneseindrücke vom Geschmack und Geruch des „Getränks“ zu trennen und erstmals ein wohliges und zugleich aufregendes Gefühl für Mund und Lippen zu erzeugen.

Die Besucher dieser Installation können verschiedene Getränke bzw. Nahrungsmittel „trinken“ und die damit verbundenen Sinneseindrücke wahrnehmen. Sie wählen das Bild eines Getränks oder Nahrungsmittels, „trinken“ dieses mittels einer revolutionären Benutzerschnittstelle in Form eines Strohhalmes (SUI – *Straw-like User Interface*) und nehmen so die beim Trinken verspürten Reize virtuell wahr. Damit diese Erfahrung noch interessanter wird, wurde als spielerisches Element eine Jagdoption integriert. Am Bildschirm erscheinen Comicfiguren, die verschiedene Nahrungsmittel bzw. Getränke geschultert haben. Die Spieler müssen diese Figuren erst fangen, bevor sie die verschiedenen Getränke „trinken“ können. Dieses spielerische Element garantiert ein noch intensiveres Erlebnis.

Um die mit dem Trinken assoziierten Sinnesreize möglichst genau zu simulieren, haben wir zunächst verschiedene Getränke bzw. Nahrungsmittel getrunken und die nötigen Daten aufgezeichnet. Diese wurden sodann in die Installation eingespielt, um so eine möglichst genaue und reale Wahrnehmung erzeugen zu können. Es ging uns dabei auch darum, das mit dem Trinken verbundene Glücksgefühl dadurch zu simulieren, dass wir die mit dem Trinken verbundenen Reize extrahierten, während Geschmack und Geruch unberücksichtigt blieben.

Durch Interaktion mit *Conspiratio* erschließt sich dem Besucher auf völlig neue Weise die Wunderwelt der mit dem Akt des Trinkens verbundenen Sinneseindrücke.

Aus dem Englischen von Sonja Pöllabauer

Das Projektteam

Yuki Hashimoto, Minoru Kojima, Tomoyasu Mitani, Satoru Miyajima, Naohisa Nagaya, Akio Yamamoto: Inami

Laboratory, Graduate School of Electro-Communications, The University of Electro-Communications, Japan

Junichiro Ohtaki: Yamada Laboratory, Graduate School of Electro-Communications, The University of Electro-

Communications, Japan

Masahiko Inami: Assistenzprofessor am Department of Mechanical Engineering and Intelligent Systems, University of Electro-Communications, Japan