

SaveYourSelf!!!

We have developed a novel sensation interface using galvanic vestibular stimulation (GVS). The vestibular system is stimulated by a weak current through the electrodes, placed behind the ear. GVS causes lateral virtual acceleration toward the anode, which shifts your sense of balance. In addition, the GVS interface can induce lateral walking diverging from the intended straight line. Based on this GVS interface technology, we produced an artwork on the subject of wavering identity in the modern society.

In the GVS interface technology, the electrodes for the stimulation are attached to the headset. The applied current is controlled by the optimally designed circuit.

In our artwork, the compact display is floating on the water. An acceleration sensor is integrated into the display, and the obtained data is sent to the GVS interface. The GVS is presented according to the data of the sensor. Any kind of vibration of the display disturbs the balance of the visitors. When the display falls over, the visitors feel a big swaying sensation. This GVS interaction makes them feel truly connected to the display. They keep on walking, while holding the tank of water on which the display is floating. This artwork is intended to observe and hold your wavering identity (the display on the water) from the outer perspective. The experience of this art work, in which the human senses are shaken, can be a trigger for realizing how humans perceive the world, and behave in it.

Wir haben eine neuartige sensorische Schnittstelle auf Basis galvanischer Vestibularstimulation (GVS) entwickelt. Hinter dem Ohr befestigte Elektroden stimulieren dabei das Vestibularsystem mit Schwachstrom. Eine scheinbare laterale Beschleunigung in Richtung Anode bewirkt eine Verschiebung im Gleichgewichtssinn. Versucht man geradeaus zu gehen, verursacht die GVS-Schnittstelle eine Lateralabweichung von der gedachten Geraden. Mittels dieser GVS-Schnittstellentechnologie ist eine künstlerische Arbeit entstanden, die die schwankende Identität in der modernen Gesellschaft zum Gegenstand hat.

Die zur Stimulation erforderlichen Elektroden sind an einem Kopfhörer befestigt. Die Stromstärke wird über einen eigens entwickelten Schaltkreis geregelt.

Bei unserem Werk schwimmt ein Kompaktdisplay in einer mit Wasser gefüllten Schüssel. In die Anzeige ist ein Beschleunigungssensor integriert, dessen Messdaten an die GVS-Schnittstelle übertragen werden. Entsprechend der vom Sensor übermittelten Daten erfolgt die Stimulation des Vestibularsystems. Jegliche Vibration der Anzeige beeinträchtigt den Gleichgewichtssinn der Besucher. Fällt das Display um, nimmt er eine starke Schwankung wahr. Die Interaktion mit der GVS vermittelt das Gefühl, mit der Anzeige verbunden zu sein. Sie gehen weiter und tragen die Wasserschüssel, in der das Display schwimmt. Dieses Werk soll die schwankende Identität des Besuchers (die auf dem Wasser schwimmende Anzeige) von außen beobachten und festhalten. Die Erfahrungen mit *SaveYourSelf!!!* bringen unsere Sinne durcheinander und schaffen so ein Bewusstsein dafür, wie wir die Welt wahrnehmen und uns in ihr verhalten.

Aus dem Englischen von Susanne Steinacher

