

Konzept: Cyborg-View

Bereits heute können Gamer voll und ganz in eine andere Welt eintauchen, völlig abgeschottet von der Aussenwelt, sowohl visuell als auch akustisch. Wer aber lieber die reale Welt bevorzugt, der kann sich den Weg zum neuen Supermarkt auf seiner Brille anzeigen lassen. Die technologischen Neuerungen der letzten Jahre haben bereits heute Produkte hervorgebracht, welche unsere Wahrnehmung erweitern oder neu interpretieren können. Einige haben es auf dem Markt geschafft, wie z. B. VR-Brillen, hochauflösende, gekrümmte oder faltbare Bildschirme, mobile Mini-Projektoren usw., andere Projekte sind wiederum nur als Prototypen realisiert worden und oder konnten sich noch nicht durchsetzen, wie z. B. Google Glasses.

Der Einsatz von Geräten, welche unsere Umwelt und uns selbst mit Kameras und Sensoren 'tracken' und uns Resultate liefern, erlebt dank 5G und Künstlicher Intelligenz einen Aufschwung. Selbstfahrende Autos sind dank Tesla keine Utopie mehr, mit einer Maschine zu kommunizieren ist dank Siri, Alexa und Co. keine Absurdität mehr. Der Mensch hat sich Helfer entwickelt, welche Dinge zu bewältigen mögen, zu denen er aufgrund seiner physikalischen Gegebenheit alleine niemals in der Lage wäre.

Obwohl noch eine Hemmschwelle da ist, sich Chips oder sonstige technische Gadgets implantieren zu lassen, welche die Wahrnehmung permanent ändern würde, zeichnet sich ein Trend ab, wo die Reise hingeht.

Unsere Arbeit für diesen Kurs will hier anknüpfen. Wir stellen uns die Frage, wie zukünftig die Wahrnehmung des Menschen mittels Technik erweitert wird. Werden wir alle mit Brillen rumlaufen, welche uns permanent Informationen zur Umgebung liefert oder gehen wir einen Schritt weiter und lassen uns gleich Chips in die Augen installieren? Werden wir in Zukunft weiterhin auf Bildschirme starren, um Medien zu konsumieren, oder werden wir neue Technologien finden, welche das Entertainment-Erlebnis neu definieren werden? ...

Für unser Projekt wollen wir uns vorrangig auf die visuelle Wahrnehmung konzentrieren. Die Umsetzung kann ein VR-Erlebnis sein, eine interaktive-Webgestaltung oder eine filmische Videosequenz. Der Betrachter/Nutzer soll ein Gefühl dafür erhalten, wie Menschen in der Zukunft die Welt sehen werden.