

Experience Design

who are you?

Ludo Engels...

Rosanne van Klaveren...

- artist, teacher, researcher
- storytelling & experiences
- circumpolar north & arctic peoples
- two children

www.rosannevanklaveren.nl

www.foodrelated.org

www.braintec.info

rosanne@verhaalprojecten.nl

0478-356575

DIGITALES

verhaalprojecten

W.W.W. AUTONOOM IN OPDRACHT C.V.



Digitales

Zijde 131
2771 EV Boskoop, NL
+31/650875553

Rosanne van Klaveren

Brouwerij Loriersstraat 35
3320 Hoegaarden, BE
+32/16895535 or +32/478356575

digitales@verhaalprojecten.nl / www.verhaalprojecten.nl

Rosanne van Klaveren '06

Braintec - Windows Internet Explorer

http://www.braintec.info/ Google

Braintec

Braintec makes your dreams come true!

Braintec Institute

- Organization
- Research Center
- Team

Research

- Implants
- Humanupload

Projects

- BraintecGrid
- Collecting Memories
- Military Science
- Memoires of a Testee

Publications

- Mind for Memories
- Science Debat

Contacts

- [Prof. J.J. Hamilton](#)
- [Prof. K. Tachikawa](#)

[Mark Steward](#)

[Sheila Anderson](#)

[Jessica Wright](#)

Email
info@braintec.info

 "The brain works like a movie that's being filmed continuously and as quick as lightning. Every moment resembles a new story for us. Some of these stories stay remembered until the end of our days, others we unfortunately forget. Aren't these stories or memories our cherished possession?"

Prof. J.J. Hamilton, director of Braintec

Welcome to the Braintec Web Site.

We thank you for your interest in our company, and encourage you to find out more about us. This site presents how the Braintec Institute enabled new methods to conserve memories.

For more than 12 years, Braintec has excelled at scientific research programs investigating the possibilities to copy and store human memories. Our continuous involvement in designing and testing new surgical implants and techniques has become a way of life... a total company commitment in finding new ways to comprehend human thought.

By partnering with the leading manufacturers of brain implants, Braintec has been an active participant in the advancement of bio-chemical storage. Neurological leaders identified the need for more accurate stimulation of the amygda and hypothalamus-area to improve our knowledge of the human brain. Braintec provided the solution through the development of two unique brain implants. By combining advanced capabilities in memory research and the ability to store MEMES, Braintec continues its remarkable research and reaches beyond the imagination.

Braintec's achievements and ambitions will continue to grow. Great effort and expense has and will be put into new and experimental technologies like micro-arraying, which will allow thousands of MEMES to be placed on a single M-Store for assay and analysis, which promises to increase uploading speed tenfold. The excitement surrounding the birth of a new science has augmented both the challenges and the rewards of exploring hitherto unknown areas of the biological world. Braintec will continue to lead the way as some of the most fundamental questions of biology give way to human understanding.

We serve the bio-medical market with a single mission to continuously improve our methods of conserving memories or MEMES. Braintec has become well known for this remarkable research, and its important discoveries. We are prepared to meet the toughest challenges during this mission.

Latest News

Temporary Laboratory
During Re:visie that took place in Utrecht this year, Braintec collected single memories from volunteers.

[more information](#)

Success BraintecGrid
The launch of the new BraintecGrid was a huge success. Press attention resulted in thousands of volunteers already.

[more information](#)



Test subjects wanted!

Braintec is constantly in search of new test subjects.

Are you interested in a free flight to Portland and a nice fee for being available? Don't

Local intranet 100%



Braintec - DeFKa, 2005



Braintec - DeFKa en NFF, 37 geconserveerde herinneringen in totaal



NUMMER: 20630133
DATUM: 01-10-2004
NAAM: Buis, Nico

OMSCHRIJVING:

Bijna vijf jaar heb ik in Florida gewoond. Toen ik voor de eerste keer in Florida was, op vakantie, had ik na een week een moment waarop ik wist dat ik daar wilde blijven. De blauwe lucht, de palm-bomen, de luxe, de hele sfeer en de easy way of living: dat wilde ik ook! Het moment waarop ik besefte dat daar mijn toekomst lag, zal mij altijd bijblijven.



NUMMER: 20630130
DATUM: 01-10-2004
NAAM: Mca, Astrid de

OMSCHRIJVING:
Dit zomer was ik met een goede vriend in de Dolenstein. De eerste ochtend dat we in de tent wilden worden, zagen we in de voorruit dat de bagage iets bewegen. Het was een mol die met zijn koppen op een molhaloop omhoog kwam. We gingen dat mijn familie op bezoek keren. We hadden daag niet begonnen beginnen.



NUMMER: 20630132
DATUM: 01-10-2004
NAAM: Ten Vordel, Ward

OMSCHRIJVING:
Het was op een breed strand in Santander en ik was samen met een vriend aan de frisbeedien. Lekker vrij in mijn blote bad, de eenvoud van het spel en de herhaling van de handeling waren heel fijn. Het samenspel, de interactie en de kick dat het goed lukt maakten dat we het heel uren konden doen.



NUMMER: 20630131
DATUM: 01-10-2004
NAAM: Raesymakers, Sander

OMSCHRIJVING:
Afgelopen zomer heb ik in Portugal leuke golfsurfen. Mijn vriend kon het iets eerder dan ik en ik nam mij voor dat het mij bij de volgende golf ook zou lukken. Ik was heel geconcentreerd, lag daar voor de golfsleep op en gaf, de timing was perfect en het kon niet meer misgaan. Het moment waarop ik opgestaan werd en het mij lukte om te staan was heerlijk.



NUMMER: 20630116
DATUM: 24-09-2004
NAAM: Wits, Bart

OMSCHRIJVING:
Toen ik klein was als kind met een bolderkar een helling in Limburg aldaar ging dat eigenlijk veel te hard. De spanning van de hoge snelheid en het niet kunnen sturen maakte het meer dan alleen spelen. Met het vertrouwde / beschermende gevoel van thuis was het bevrijdend om het niet voltoig in de hand te hebben.



NUMMER: 20630129
DATUM: 28-09-2004
NAAM: Clivens, Leo

OMSCHRIJVING:
Twee dagen geleden liep ik 's avonds in de schemering met mijn vriendin in een kelder in Friesland. We liepen in de richting van de opkomende maan door het uitgestrekte landschap. Toen we ons omdraaiden was er een grote zonsondergang. Het was heel stil en mijn vriendin zei hoe mooi het was.



NUMMER: 20630124
DATUM: 26-09-2004
NAAM: Reindersma, Suzanne

OMSCHRIJVING:
Tijdens het uitproberen van een bomenlocatie was er een moment waarop het gespeelde echt leek. Ik hoefde er niet meer bij te denken en ik wist dat het echt was wat we speelden. Ik hield van mijn medespeler en vond het erg dat ze weg ging. Zij voelde het ook zo en moest echt huilen.



NUMMER: 20630125
DATUM: 27-09-2004
NAAM: Kramer, Roel

OMSCHRIJVING:
Tijdens de kerst was ik met mijn vriendin in West Palm Beach bij Miami. Het was lekker weer en we gingen zwemmen in zee. Het idee dat ze thuis zaten te babbelen voor de kachet tenslotte ik daar reuze in het water lag te duiken, gaf mij een goed gevoel.



NUMMER: 20630126
DATUM: 27-09-2004
NAAM: Dolsma, Martijn

OMSCHRIJVING:
Onderwaterzwemmen kreeg ik een pale dat ik eerder al een keer in de kast van mijn ouders gevonden had. Ik dacht dat ik wist wat er in zat. Maar toen ik het open maakte, bleek het iets veel beters: een paarse salabandtijger met giftgroen zadel en een He-man erop.



NUMMER: 20630115
DATUM: 24-09-2004
NAAM: Heerink, Tine

OMSCHRIJVING:
Ongeveer drie of vier jaar geleden ging ik met de hele familie op wintersport. Mijn zusje van zes kon niet stilstaan en wilde met mij van de hoogte bengel. Het moment dat ik samen met haar tegen mij aan in de skift zat, is mij heel dierbaar. Ze vertrouwde mij volledig en ik voelde een hechte band.



NUMMER: 20630119
DATUM: 24-09-2004
NAAM: Krooké, Nadine

OMSCHRIJVING:
De zomer van 2003 toen ik mijn vriend voor het eerst zag, was het eerste dat ik mijn ouders, mijn zus en ik met de auto over een bochtige weg. Plots zag ik de deur van een opening in de rotzen omhoog spuilen. Dat was de eerste keer dat ik dus nooit vrees. Ik kreeg niet meer vat voor soort vrees het was, maar het was erg leuker (zoals alle vrees).



NUMMER: 20630112
DATUM: 25-09-2004
NAAM: Noorzi, Jaucou

OMSCHRIJVING:
Toen ik 's nachts rond een uur of 2 door het raam naar buiten liep zag dat de hele straat smetteloos was. Het licht werd mooi weerkaatsend waardoor het bijna dag leek en er was niemand op straat. Dat was de enige die zag en het maakte veel indruk op mij.



NUMMER: 20630121
DATUM: 25-09-2004
NAAM: Leijfeld, Elske

OMSCHRIJVING:
Toen ik 6 was ben ik verhuisd naar een nieuwe stad. Op een middag stonden er zo'n 6 of 7 buurmeisjes voor de deur die met mij wilden spelen. Ik stond aan het einde van de hal te kijken en vroeg of ik mocht meedoen. Ze zeiden dat ik wel mocht en toch naar buiten te gaan. Hier is toen een hele leuke dag geworden. Het was het begin van een nieuwe vriendschap die tot op de dag van vandaag standhoudt.



NUMMER: 20630117
DATUM: 24-09-2004
NAAM: Krayvanger, Marjolein

OMSCHRIJVING:
Toen ik ongeveer twee of drie was, ging ik met mijn vader mijn zus naar school brengen, die een dagje met school wegging met de hulft. Mijn vader ging met een mannequin met een pet praten en toen mocht ik op de bank zitten. Dat ik daar als eerste op mocht, vond ik heel speciaal.



NUMMER: 20630123
DATUM: 26-09-2004
NAAM: Bootman, Samuel

OMSCHRIJVING:
Wet ik mij niet zo heel goed meer kan herinneren maar wat wel heel bijzonder was, was de eerste keer dat ik vrees at. Mijn vader vond als vegetarier dat ik pas op mijn vrije oord genoeg was om te kunnen groeien en dat ik niet meer vlees mocht eten. Voor die tijd mocht ik dus nooit vrees. Ik kreeg niet meer vat voor soort vrees het was, maar het was erg leuker (zoals alle vrees).



NUMMER: 20630115
DATUM: 22-09-2004
NAAM: Dong, Karin

OMSCHRIJVING:
De zomer van 2003 toen ik mijn vriend voor het eerst zag, was het eerste dat ik mijn ouders, mijn zus en ik met de auto over een bochtige weg. Plots zag ik de deur van een opening in de rotzen omhoog spuilen. Dat was de eerste keer dat ik dus nooit vrees. Ik kreeg niet meer vat voor soort vrees het was, maar het was erg leuker (zoals alle vrees).



De Grote Treinreis - Breda's Museum 2005



De Grote Treinreis - Breda's Museum 2005



DE GROTE TREINREIS

CONTACT TRAJECT REIS MEE PASSAGIERS BREDA PHOTO

Alexandra Repin

De trein rijdt weer. Na een lange poos wachten werden we onder begeleiding naar de trein gebracht. Onze bagage was er nog, hoewel er soms wel iets lijkt te zijn verdwenen. Maar niemand haalt het natuurlijk in z'n hoofd om de politie er op aan te spreken. Hopelijk wordt bij het volgende station de eerste klas wagon weer aangekoppeld. Want nu lijkt het er op dat Ludjmillia alles kwijt is. Toch blijft zij ook rustig wat ik nogal knap vind. Ik was behoorlijk bezorgd en zag me al jaren in een of ander russisch strafkamp zitten.

We proberen elkaar te steunen en weigeren om onze hele reis te laten bederven.

De sfeer wordt steeds beter, het vormen van groepen is een interessant proces. Ik vraag me af of een psycholoog hier een bepaald patroon in ziet? En welke stappen we dan nog te gaan hebben. Welke "rol" we ieder spelen.

Is dit een andere of dezelfde die we thuis hebben?

De hoofdreden om nooit een verre reis alleen te maken is mijn angst om ziek te worden onderweg. Ik vind het dan ook bijzonder om te zien dat er in

De Grote Treinreis - Breda's Museum 2005



De Grote Treinreis - Gorcum's Museum 2007



Nieuw Verleden - Kamperhoekbos, 2008





FOOD RELATED



KUGLUKTUK















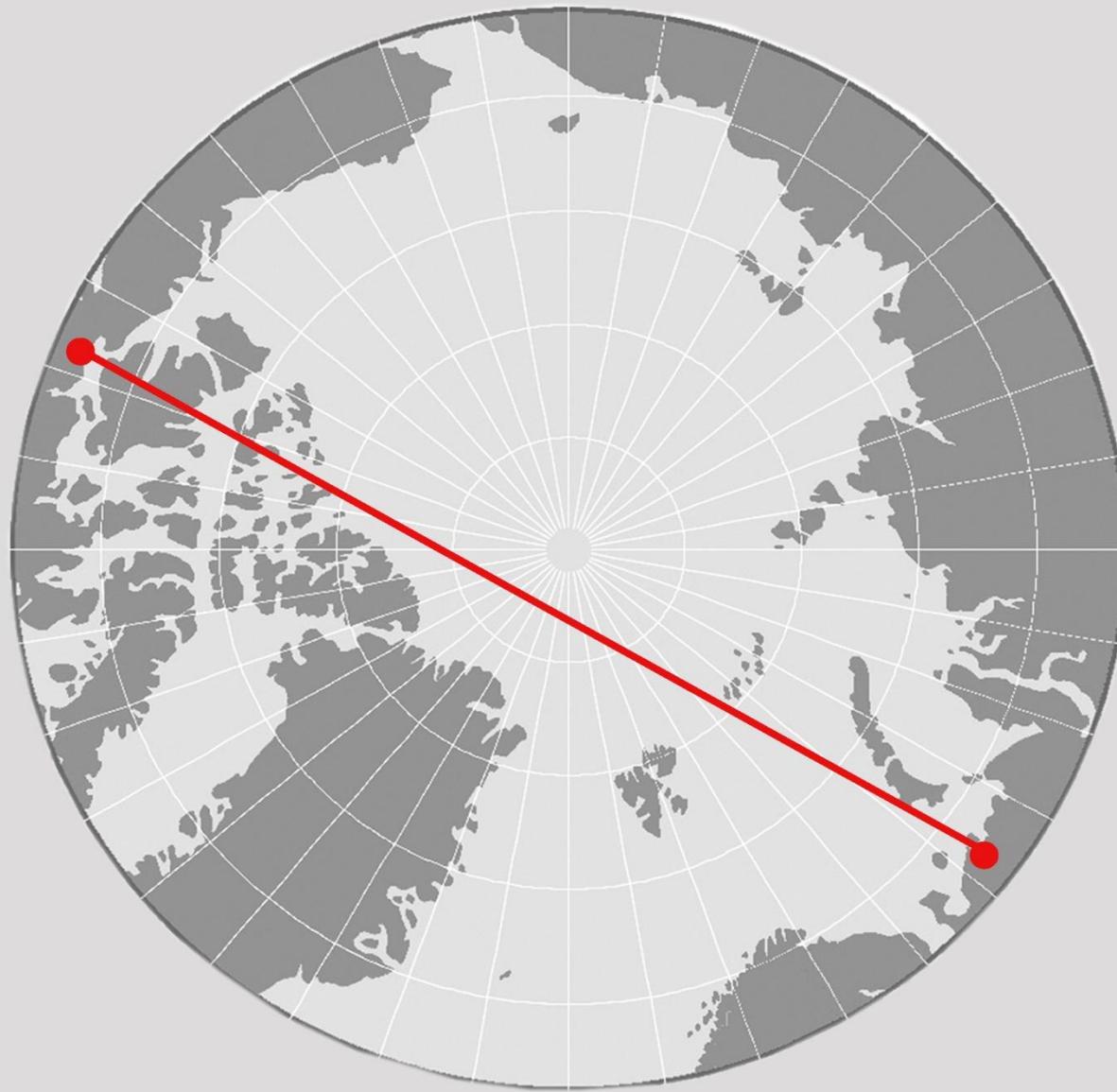
Elizabeth (Koblogina) Haosoni

Hello Lea - Miss Mather, nice to see you on video.
Take care. Ely.

THE STORY OF KUGLUKTUK

... a journey through changes in time and food habits in Arctic Canada







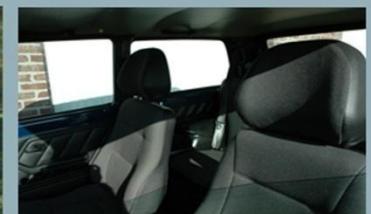
Nenets Autonome Okrug

- Story of Kugluktuk + videoboodschappen
- roadmovie Niva to Nenets
- ...



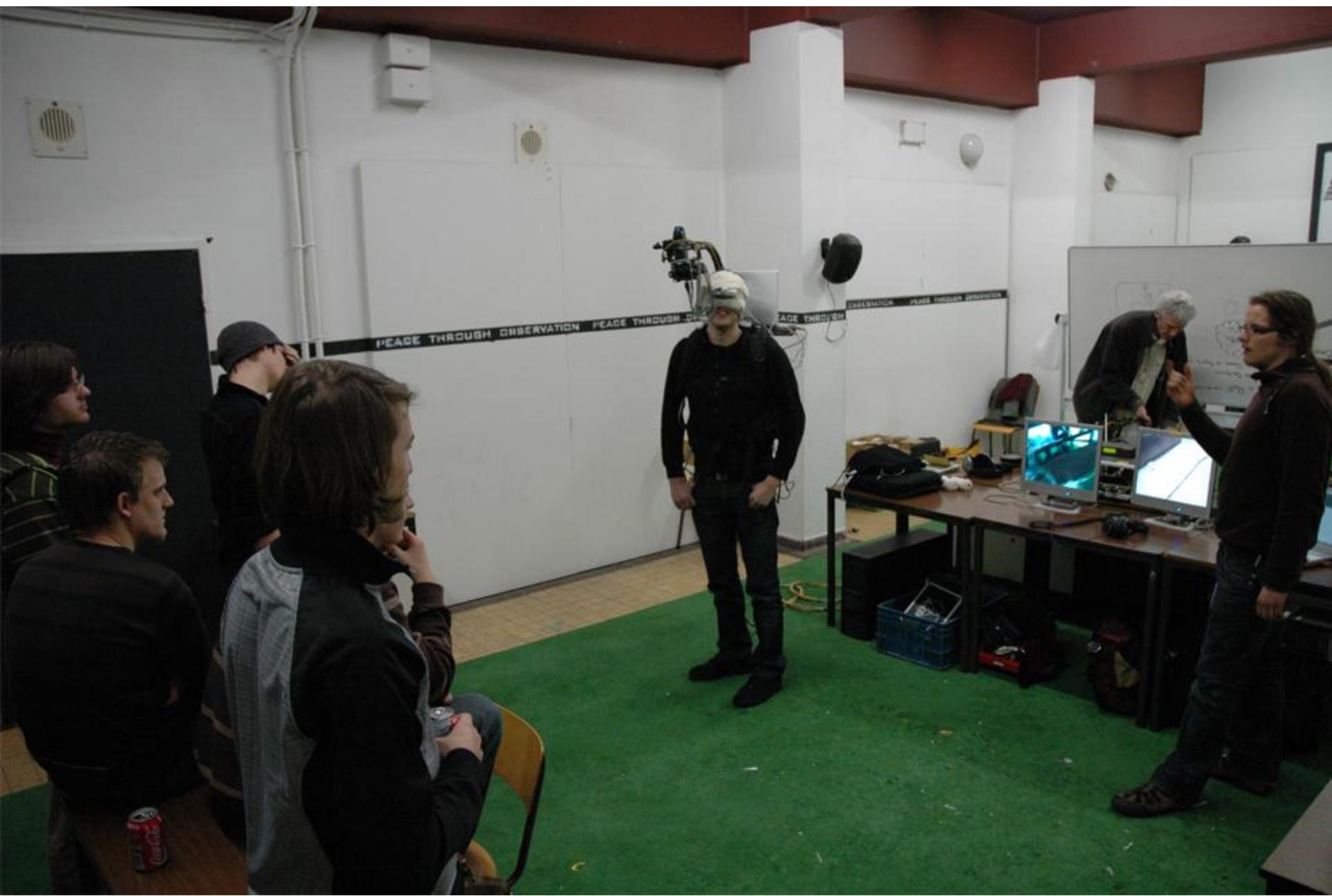


Niva to Nenets



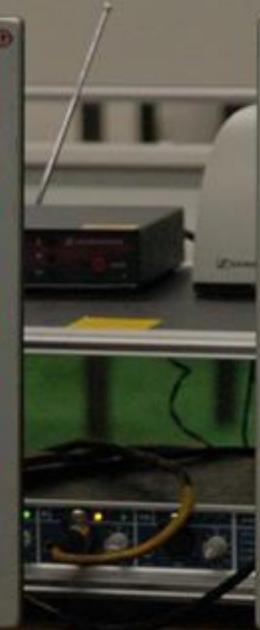
time

examples previous year...





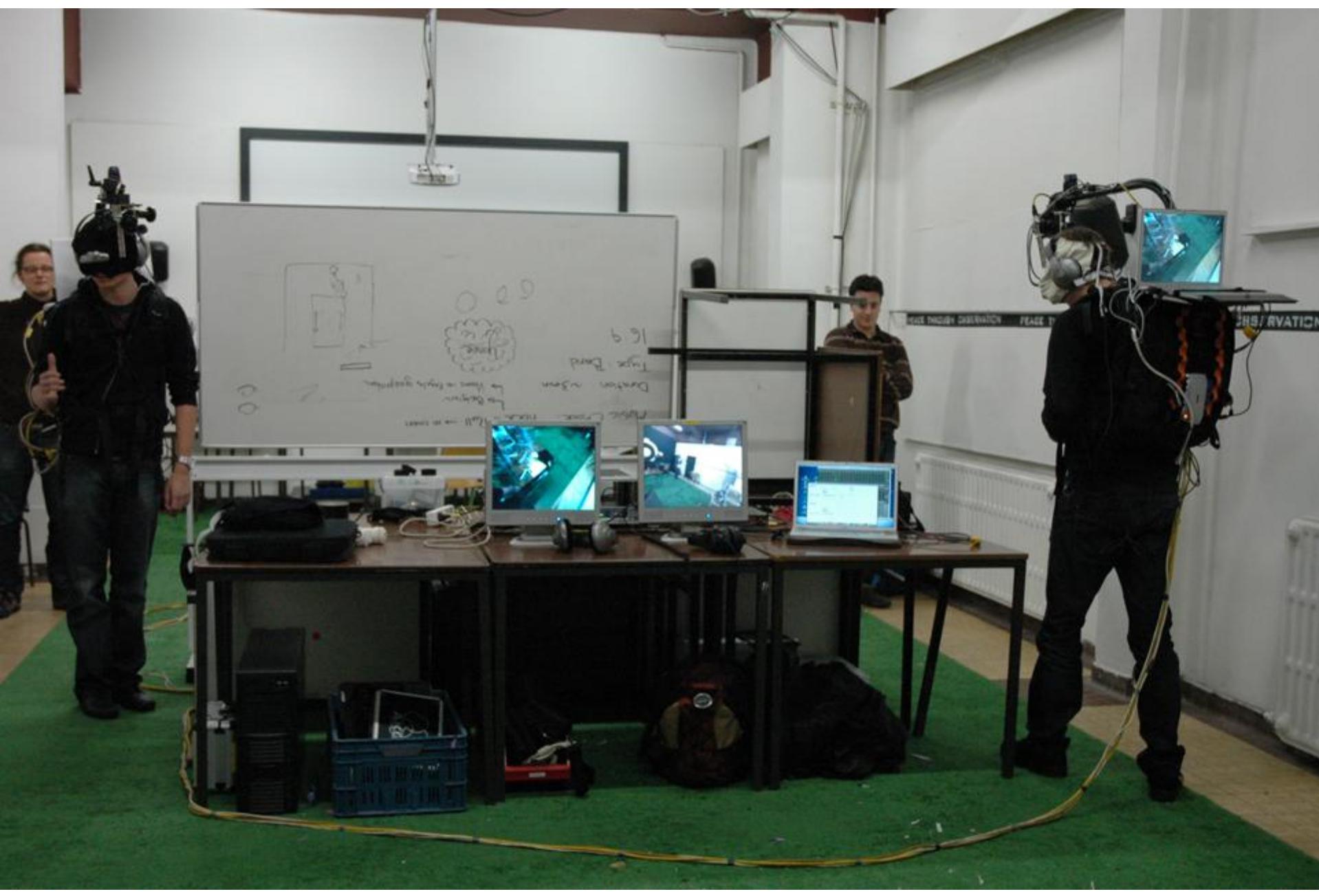




Choice: Rock "n Roll → NO CORNER
↳ Belegzettel

ERVATION



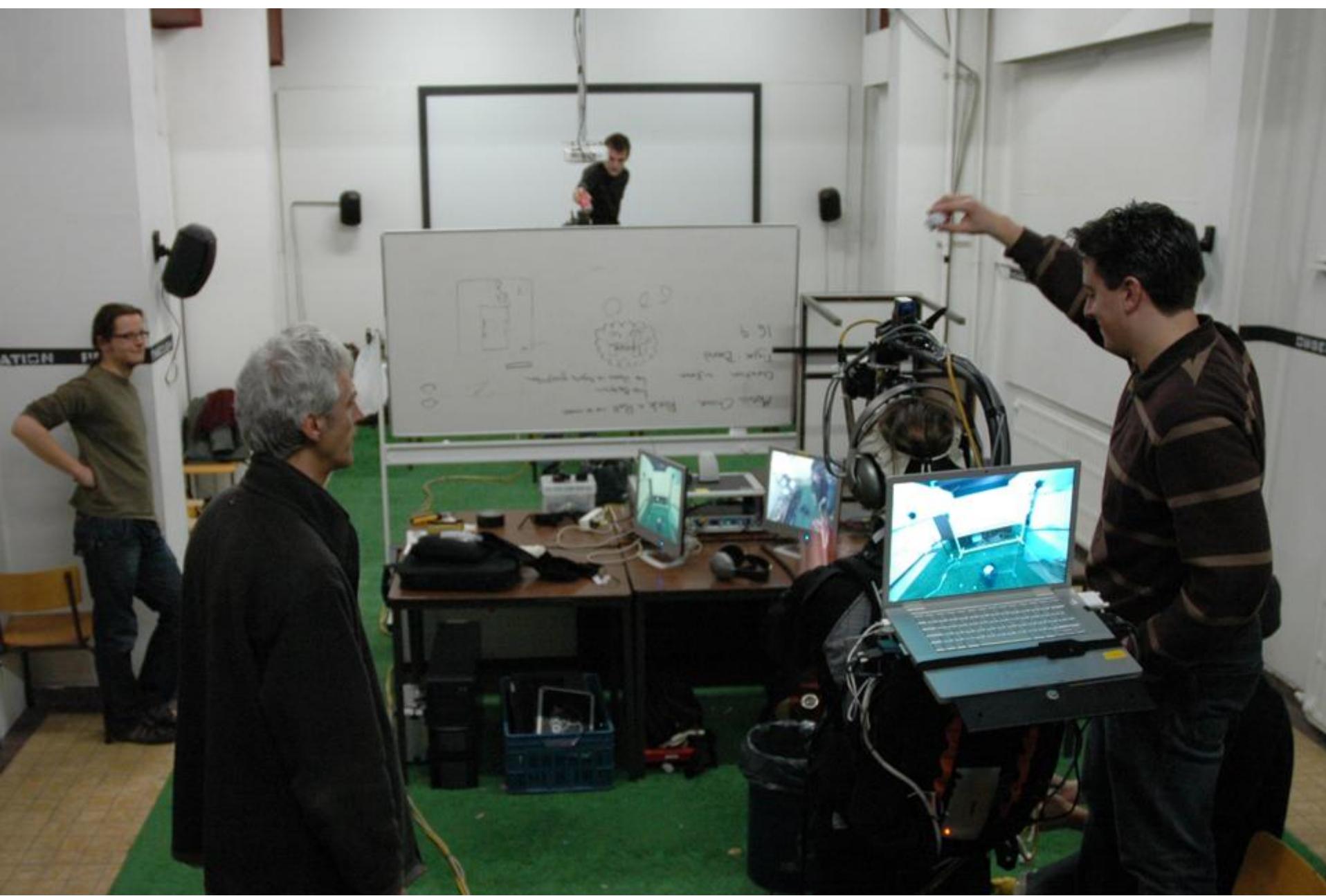










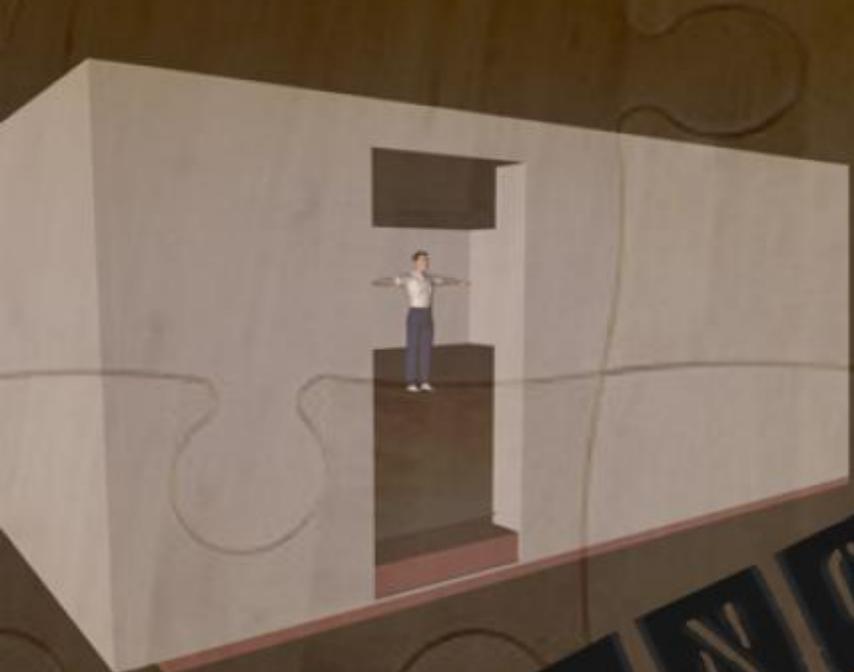




LOVING BOTTOM

BRUCE UTEN
TELEVISIEFILM

MEDI
A&DE
SIGN
ACAD
EMIE



LIVING BOTTOM

Bruce Uten

CONCEPT

De bodem, de grond, de oppervlakte, ...het zijn maar enkele van de benamingen waarmee we de materie benoemen waar al het leven zich op afspeelt. We bouwen er huizen, wegen en parken op of een brug overheen. De oppervlakte kan hard, zacht, nat of droog zijn. Zand, water, aarde, bergruitstulpingen, diepe afgronden en talloze andere oppervlakten maken van deze planeet een prachtig schouwspel. Maar zelfs een simpele huiskamervloer kan gevaren met zich mee brengen.

We realiseren ons niet meer waar deze oppervlakten tot in staat zijn, welke **gevaren** het met zich mee kan brengen of welke **ervaringen** het ons kan bijbrengen. Een oppervlakte kan vele geheimen met zich mee brengen. Hoe zou het voelen om op barstend ijs te staan of met je hele lichaam in drijfzand te verdwijnen waardoor niemand visueel in staat is om je terug te vinden. De krachten van de natuur en de materialen zijn niet te onderschatten.

Durf de krachten van de natuur en de materialen uit te dagen en stap binnen in deze ruimte. Een snelle opeenvolging van verschillende ondergronden dompelt de bezoeker onder in een mind-rollercoaster waar hij amper de tijd heeft om te bekomen van de ene ervaring als de volgende al aan het verschijnen is.

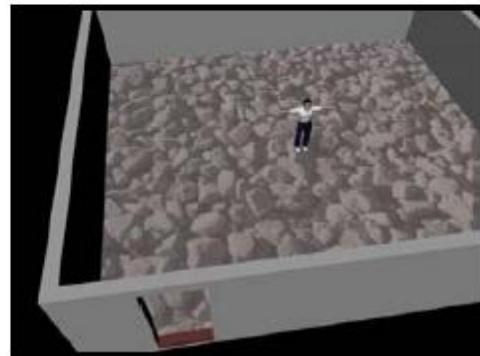
LIVING BOTTOM

Bruce Uten

EXPERIENCE

Het betreft een unieke ervaring waar slechts één enkele persoon per keer kan aan deelnemen. De voorstelling is een opeenvolging van verschillende ondergronden die snel (max 1minuut per ondergrond) op elkaar volgen zonder pauzes. De gehele voorstelling duurt gemiddeld 5 à 6

minuten. De bezoeker wandelt een donkere rechthoekige ruimte binnen waar enkel de bodem oplicht. Deze bestaat uit een grote projectie onder een glazen plaat waar de bezoeker opwandelt. De bodem bestaat bij het binnengaan uit een projectie van kleine kiezelsteentjes. Wanneer de persoon over de plaat wandelt, weerklankt het geluid van kiezelsteentjes die met elkaar in contact komen. Op de bodem ziet de bezoeker zijn aangelegde weg in de steentjes. Wanneer de bezoeker zich ongeveer in het midden van de ruimte bevindt wordt de bodem zachter.



Media & Design Academie Genk

Televisie-Film

LIVING BOTTOM Bruce Uten

De ondergrond projectie wordt terug helemaal zwart en de stilte keert terug in de ruimte. Een angstaanjagende stilte weliswaar. Een gewone tegelvloer komt tevoorschijn. Door te stappen over de vloer maakt de bezoeker geluiden. Geluiden van schoenen die de tegels aanraken. Maar deze geluiden veranderen naarmate de seconden verstrijken. Eerst klinken ze dof maar ze worden steeds scherper zoals de geluiden van vrouwenhakken. De kijker ontdekt dat als hij of zij langer op de vloer wandelt dat de vloer meer en meer verbrijzelt tot deze tot zand is herleid.



Langzaam verschijnt een nieuwe projectie van een op het eerste zicht rustig beekje. In de weerspiegeling van het kabbelende beekje ziet de bezoeker zijn eigen levensechte projectie. Het zachte geluid van krekels, de wind die waait door de bladeren van de bomen en de zachte stroming van het water maken dat de bezoeker zich terug rustig gaat voelen. De kijker kan op ontdekking gaan aan de oever van het riviertje en merkt dat als hij of zij zich verplaatst dat het geluid van het zand weer klinkt. Hierdoor voelt men zich vertrouwd met de omgeving. Men kan ook tot de

LIVING BOTTOM Bruce Uten

ontdekking komen dat wanneer men met zijn of haar voet over het wateroppervlak beweegt dat het water vertroebelt. Na 30seconden wordt men echter opgeschrikt door het zand dat **drijfzand** blijkt te zijn. Het beekje verdwijnt en het beeld wordt meer en meer overheerst door zand waardoor de kijker het gevoel krijgt dat hij of zij in het zand wegzakt. Dit weg zakken, is gespreid over een 90tal seconden.



Een gewone parketvloer wordt zichtbaar. Als de bezoeker op het parket wandelt, weerklanken holle geluiden. Na enkele seconden weerklinkt een plakkerig geluid. Hun voeten lijken te blijven kleven aan het hout dat steeds meer aan het wegsmelten is. Het parket smelt steeds meer weg en plotseling schalt het geluid van hevige vlammen door de kamer waarop ineens een brandende ondergrond aan de vier zijkanten van de kamer tevoorschijn komt. Net op het moment dat de vlammen de persoon dreigen te verbranden, verandert de ondergrond weer.



LIVING BOTTOM Bruce Uten

Na de hitte staat de bezoeker plotseling op de bodem van de zee. Rond zijn voeten zwemmen kleine visjes, zeeschildpadden en de bodem is bedekt met wier. De bezoeker kan over de bodem van oceaan wandelen en wanneer men dit doet bewegen de wieren van links naar rechts en omgekeerd door de kracht van het verplaatste water. Ook de zeedieren schieten weg door de beweging van de voeten.



Een laatste projectie doet zich voor namelijk een bevroren stuk water. Het geluid van een hevige wind is hoorbaar. Op een bepaald moment verschijnt er onder het ijs een grote haai die met zijn neus tegen **het ijs** begint te duwen. Dit maakt hem of haar onzeker. Deze onzekerheid wordt nog meer kracht bijgezet wanneer het ijs plotseling begint te barsten als de bezoeker zich verplaats in de ruimte. Het geluid van **krakend ijs** gaat door merg en been. Er is deze keer geen ontkomen aan het gevaar want men zit opgesloten in de ruimte. Een uitweg biedt zich aan in de hoek van de kamer waar een **exit deur** oplicht. Wanneer de bezoeker zich naar de deur begeeft barst het ijs verder en breekt uiteindelijk helemaal. De ruimte wordt helemaal zwart. Na enkele seconden opent de exit deur zich vanzelf.

FIREFLY



IT ALL STARTS IN A DARK AND QUIET ROOM

SUDDENLY - YOU SEE A LITTLE LIGHT IN THE DISTANCE



BUT WHEN YOU TRY TO GET CLOSER THE LITTLE LIGHT FADES AWAY .

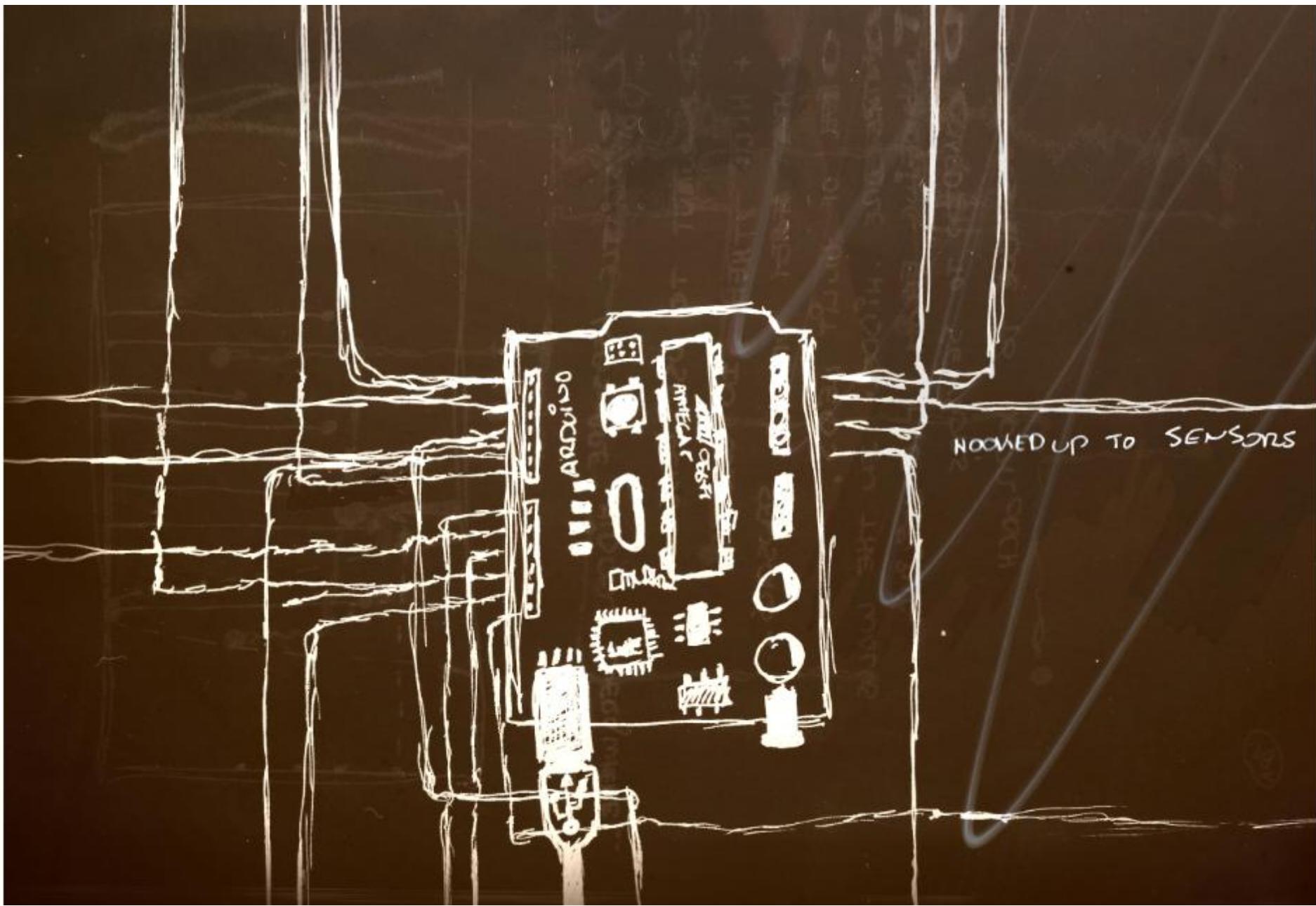
HOW DOES IT WORK?

THE ROOM IS FULL OF LEDS AND SENSORS

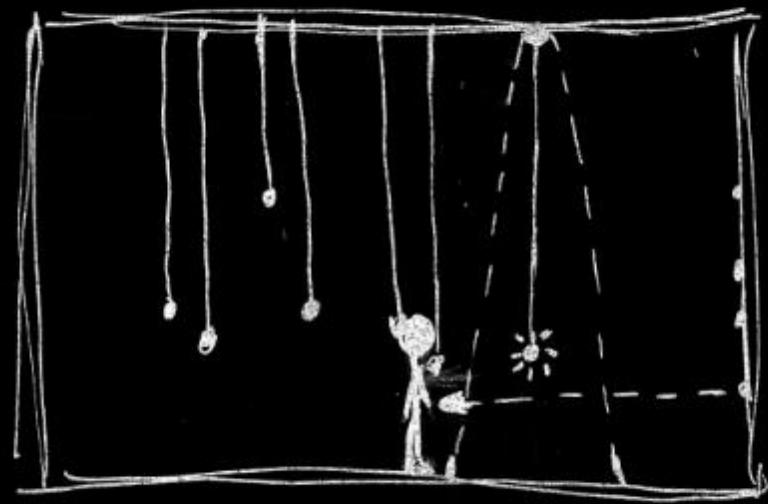
HIDDEN IN THE WALLS

HANGING FROM THE CEILING . . .





FIREFLY IS AN INTERACTIVE IMMERSIVE
INSTALLATION FOR ONE ROOM.
USING LEDS, PROXIMITY SENSORS AND AN
AROUINO CONTROL BOARD IT RECREATES A
DIGITAL VERSION OF THE FAMILIAR
WILL-O-THE-WISP FAIRTALES.
A VISITOR OF THIS PLACE CAN CHASE THE
LIGHTS, BUT NEVER REACH THEM.
SENSORS MEASURE THE DISTANCE OF THE
LIGHTS TO THE VISITORS, AND FADE OUT THE
LEDS WHEN SOMEBODY GETS TOO CLOSE.



www.jimboproductions.be

Concept Experiency room

“Arach-ME”



Denkproces

Het bedenken van een concept voor deze ruimte is en was niet gemakkelijk. Ik heb lang nagedacht over welke methodes ik wil en kan gebruiken op een leuke en creative manier. Ik wil iets **audio-visueel** maken, dus vandaar dat ik gekozen heb om met een beamer en een dolby surround systeem te werken.

Ook heb ik lang nagedacht over WAT voor soort immersieve ruimte ik wilde maken. Ik wilde wel zeker iets interactiefs doen, waarbij de gebruiker zelf een belangrijke rol speelt bij hetgeen zich afspeelt binnen in die ruimte.

Interactiviteit kan natuurlijk van alles zijn. Maar als ik denk aan interactiviteit denk ik automatisch aan een spel. Ik wil dat de gene in de ruimte, de ruimte beïnvloed en visa versa, dat maakt het in mijn ogen interactief. Enkel het tonen van wat beelden en laten horen van geluiden zou de ervaring één richting laten uitgaan en naar mijn mening misschien daarom minder sterk maken. Ofwel moet de persoon écht betrokken zijn bij het gebeuren en extra stimulans moeten ontvangen, zoals beweging, wind, warmte, etc?....

Een spel is in mijn ogen iets waarmee de gebruiker zich amuseert, dit hoeft niet letterlijk een spel te zijn, maar eerder een actie-reactie gebeuren. Het feit dat er door de reactie automatisch een actie volgt zal de gebruiker op een positieve manier ge-stimuleerd worden.

Ik zat in het begin met een aantal concepten in mijn hoofd waartussen ik moeilijk kon kiezen. Ik denk dat het ondermeer komt door de invloed van de lessen van het keuzevak experency. Tijdens de lessen hoorde ik van veel medestudenten een hoop leuke ideeën waardoor ik meer wilde toevoegen aan mijn eigen concept. Maar door die ideeën van de andere studenten raakte ik zelf de draad kwijt en te veel van een idee van iemand anders overnemen was natuurlijk ook niet de bedoeling. Ik vond vooral het idee van het gebruiken van een spiegel erg leuk, daarom heb ik er ook voor gekozen om deze te integreren in mijn "spel". Ook wil ik dit doen in de digitale vorm. Door het beeld te draaien en te spiegelen kun je al snel een persoon uit zijn wijs halen.

Ook lijkt het mij erg leuk om dit spel voor 2 personen tegelijkertijd mogelijk te maken. Bij deze manier is het de bedoeling dat persoon A aanwijzingen en tips geeft aan persoon B. Dit maakt het spel leuker, en zo kunnen beide personen actief meewerken in één ruimte.

Ik weet dat we ruim mogen denken en met een ruim budget maar dat maakt het alleen maar moeilijker om te bepalen of het nu haalbaar zou zijn of niet. Ook al is dat niet van belang.. Toch is het gemakkelijker iets te bedenken wanneer je wél bepaalde richtlijnen opgelegd krijgt of voor je zelf bepaald. Ik heb mijn concept denk ik redelijk haalbaar gehouden, enkel de ruimte van het lokaal dat we in school gaan gebruiken zou wat te klein worden zij mijn concept vrees ik.

Mijn concept

Het concept is vrij eenvoudig. IK wil een interactief spel maken dat gespeeld moet worden door 2 personen tegelijkertijd. Het is de bedoeling dat één van de 2 ziet wat de ander niet ziet, en hem daarom zo goed mogelijk moet sturen. De één heeft de ander dus nodig.

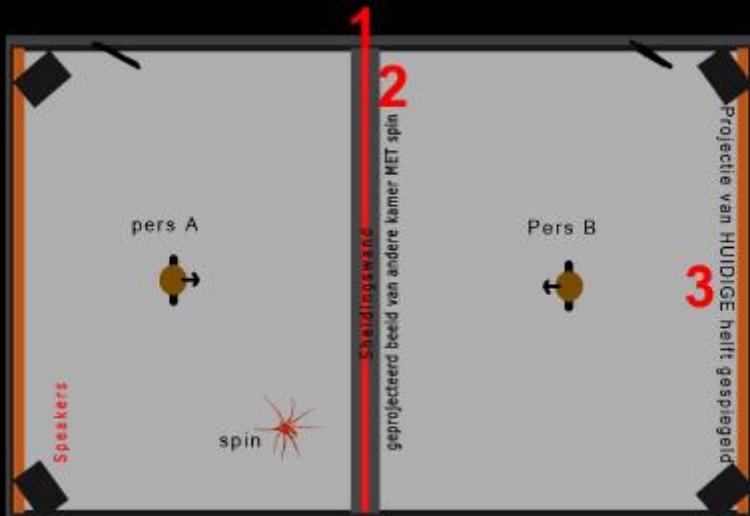
De kamer waarin ze staan is gescheiden door een wand welke de kamer precies in 2 gelijke delen scheidt. De één staat aan de ene kant, de ander aan de andere. De 2 personen kunnen elkaar horen maar ook zien op de scheidingswand. Hierop wordt namelijk een beeld geprojecteerd van de andere kamer in TOPSHOT. De spelers moeten gebruik maken van het feit dat ze elkaar kunnen horen. De één ziet de ander op het scherm voor zich, maar de persoon die naar de projectie kijkt van de andere kamer ziet ook nog iets anders, iets wat de persoon in de kamer niet ziet.

De Arach

De Arach is de spin waar het spel om gaat. De Spin begooft zich 10 seconde in ruimte A bij persoon A en daarna steeds 10 seconde in ruimte B bij persoon B. De spin verplaatst zich over de vloer en kan 'onder' de scheidingswand doorkruipen naar de andere helft van de kamer. De spin is een geanimeerde spin en moet zo echt mogelijk lijken en zo realistisch mogelijk bewegen.



De Kamer(s)



- 1: Dit is de scheidingswand. Deze deeld de kamer dus in 2 gelijke delen.
- 2: Dit is de projectie van de ander kamer, deze wordt in de 2 kamers dus op de scheidingswand geprojecteerd. In dit geval zit de spin in het gebied van persoon A en dit kan persoon B dus zien. De spin verplaatst zich na 10 seconden naar de helft van persoon B, dan ziet persoon A dit op zijn projectie op de scheidingswand.
- 3: Dit is een extra mogelijkheid voor beide spelers om de spin in hun eigen vak te kunnen zien. Aangezien het spel met 2 gebeurt en je ook elkaar kunt bedriegen door elkaar de foute weg op te sturen, kan iedere persoon ook achter zich kijken op de muur. Hier wordt een gespiegeld beeld geprojecteerd van je eigen kamer MET spin... De moeilijkheid is natuurlijk dat het beeld gespiegeld is. Maar als je de ander niet vertrouwt is dit een 2e optie...

Spelregels

Het spel wordt gespeeld met 2 spelers. Iedere speler krijgt een soort knuppel met daaraan een bal. In de bal zitten sensoren die geactiveerd worden zodra de bal de grond raakt.

Iedere speler staat in één deel van de kamer. Tussen hen leeft ook een spin die ongeveer 40 cm groot is. Deze spin moet 3x door iedere speler worden platgeslagen, de eerste die de spin 3x heeft gedood is de winnaar en ziet hoe de andere speler wordt belaagd door tientallen spinnen.

Het is de bedoeling dat de 2 spelers samenspelen. Via een projectie hebben ze een beeld van de ruimte naast hun in topshot. De persoon die op het scherm kijkt en de andere naar de spin moet lijden, mag ook bedriegen. In dit geval kan degene die de spin in zijn kamer heeft naar de projectie achter zich kijken om zo de spin proberen kapot te slaan.

Door te luisteren naar het geritsel en gesis van de spin, kun je horen in welk vak hij zit. Wanneer een spin geraakt is hoor je SPLAT en komt er SPLAT op de 2 projectieschermen te staan. Luister dus goed en houd er rekening mee dat je bedrogen kunt worden.

De winnaar ziet op het beeld van de andere kamer tientallen spinnen naderen op zijn tegenspeler...

Enkele tekeningen

Persoon A moet om zich heen staan en de spin doden...



Nodig

In totaal zouden er 4 beemers en 4 cameraatjes nodig zijn voor dit project.

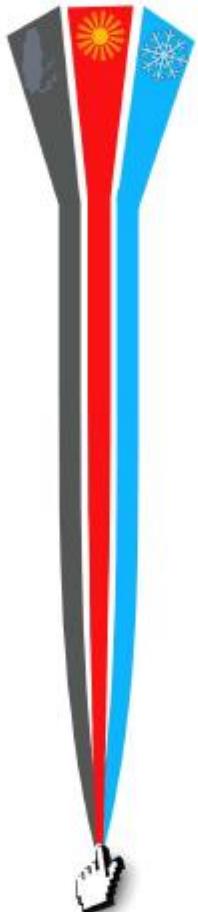
In de bol zou een bewegingscensor moeten komen die de impact registreert via processing eventueel. Ook de spin moet via processing aangestuurd worden. Dit kan door een grid te projecteren in de kamer en de spin eventueel onzichtbaar te projecteren over het grid. Dit is een technisch aspect waar ik zelf moeillijk over na kan denken aangezien ik niet zo gespecialiseerd ben in deze technieken. Maar ik denk dat het best te doen is. Ook door gebruik te maken van processing...

Besluit

Het was niet gemakkelijk om een leuk concept te bedenken dat ook nog uitgevoerd kan worden. Ik denk dat Arach-ME best haalbaar is met doodgewone middelen.



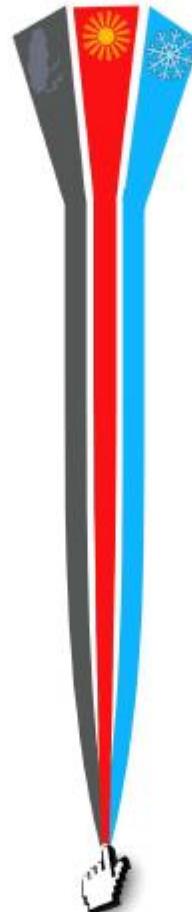
Persoon B moet A aanwijzingen geven;



een immersieve ruimte

Media & Design Academy
Keuzemodule Experiency

Felix van der Hallen
Weather Control Device



In deze immersieve ruimte zal de bezoeker via interactie met een touchpad de weersituatie in de kamer kunnen beïnvloeden.

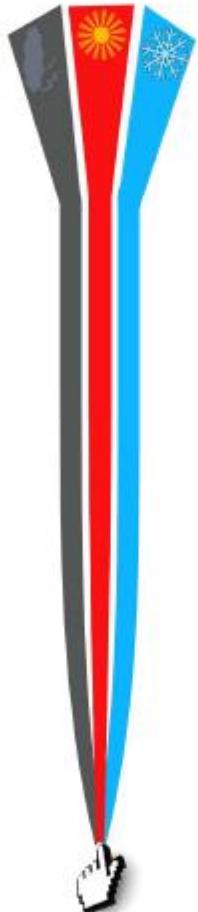
De menselijke nieuwsgierigheid en verwondering zijn noodzakelijk voor het slagen van het concept.

Door met de vinger over het touchpad te bewegen veranderen de weersomstandigheden in de kamer.

De gebruiker krijgt het gevoel dat hij voor God kan spelen. Hij kan zelf bepalen of er zich een stormachtig tafereel afspeelt of een zomerse lente.

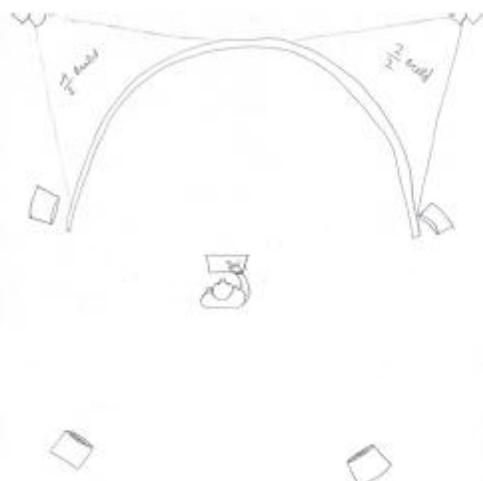


Felix van der Hallen
Weather Control Device

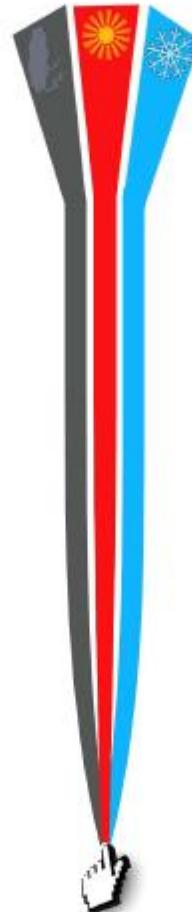


In het midden van de kamer staat een pyloon waar een touchpad in de top verwerkt is. Deze touchpad is verbonden met een computer. Via het programma Processing kan de computer weten waar je vinger zich op het touchpad bevindt en een corresponderende weersituatie starten.

De computer zorgt er dus voor dat de juiste videobeelden, audio en hoeveelheid wind worden uitgevoerd met de corresponderende zone op het touchpad.



Felix van der Hallen
Weather Control Device



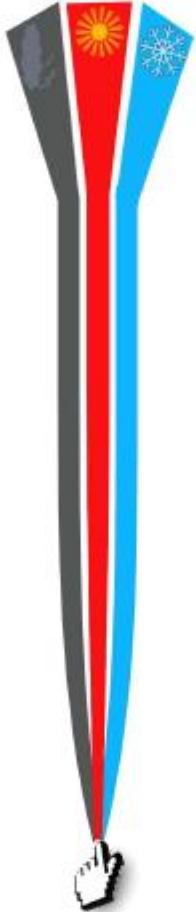
Het touchpad is dus verdeeld in een aantal grids. Er zijn 3 grids horizontaal en 3 grids verticaal. De horizontale grids activeren de ventilatoren en genereren dus wind. Als je uiterst links je vinger houdt op het pad, is het windstil. In het midden is het een zacht briesje en rechts is het een hevige wind.

Er zijn dus 9 verschillende videobeelden met bijhorende klank mogelijk. Er zijn echter 5 variaties per zone. Hierdoor zijn er dus 45 mogelijke videobeelden met bijhorende klank. Hierdoor is er voor de bezoeker voldoende variatie en valt het systeem niet in herhaling en blijft de verwondering aanwezig. Het touchpad in de ruimte is volledig wit. Hij ziet enkel een groene cirkel verschijnen wanneer hij het aanraakt.

Hij zal dus zelfs moeten leren hoe hij wind creëert en waar de verschillende klimaten zich bevinden.



Felix van der Hallen
Weather Control Device

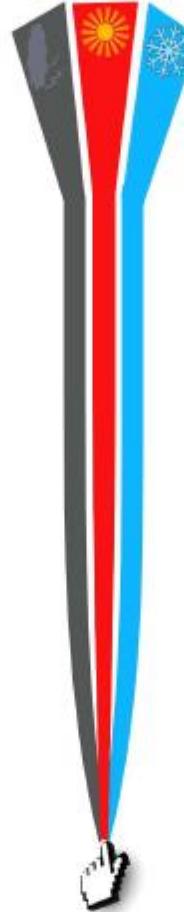


De computer activeert de filmpjes aan de hand van de impulsen van het touchpad via het programma processing. Via edge detection weet het programma dat hij het filmpje moet starten aangezien er in die zone is aangeraakt. Wanneer er van een weersituatie naar de andere wordt overgegaan zal het programma de LED lampen aansturen en een geluidsignaal uitsturen. Via het programma Arduino kunnen deze apparaten aangestuurd worden.

Het is geen touchpad zoals we die kennen van laptops. Het is als het ware een matte plexiglas plaat waaronder een cameraatje is gemonteerd die de registreert waar de vinger de plaat raakt. Het programma Processing kan aan de hand van haar edge detection de corresponderende weersituatie activeren.

Het is bijgevolg ook geen multi-touch pad. Dit is zeker geen nadeel. Het feit dat de bezoeker een multitouch pad verwacht kan zeker bijdragen tot de ervaring. Hij gaat misschien 2 vingers tegelijk op het pad houden. In Processing gaat de laatste touch geactiveerd worden. Wanneer de bezoeker onmiddellijk met zijn 2de vinger het pad raakt gaat hij schrikken van de bruske overgang (donderslag/bliksem) naar de nieuwe situatie. Het voelt zich dan net als een kind dat voor de eerste keer met een speelgoed speelt. Hij moet het leren gebruiken. Het mag dus niet te vanzelfsprekend zijn.

Felix van der Hallen
Weather Control Device



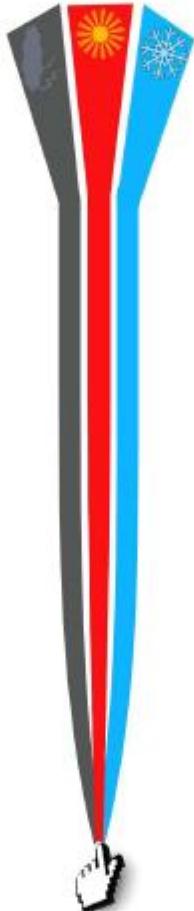
Er wordt gebruik gemaakt van 2 reverse projecties op een gebogen scherm. De 2 projecties vormen samen 1 beeld.

Doordat het scherm zich rondom je bevindt, vult het scherm het volledige gezichtsveld van de mens.

Op het plafond worden de luidsprekers en ventilatoren gehangen. Er worden 4 sets opgehangen waarvan er 2 voor de pyloon en 2 achter de pyloon die ook voorzien zijn van LED verlichting.

Deze LED verlichting treedt in werking wanneer er een overgang is van een weersituatie naar de andere. Wanneer deze zeer drastisch gebeurt, bv. Wanneer je overgaat van een rustig wintertaferel naar een zware storm, Dan treedt deze LED verlichting zeer kort in werking om een bliksemschicht overgang te maken. Ze flitsen zeer kort en gaan gepaard met het geluid van een donderslag. Op deze manier verloopt de overgang van de verschillende weersomstandigheden zonder jumpcuts. Als er echter een geleidelijke overgang gebeurt tussen 2 weersomstandigheden, gebeurt dit met een dissolve zowel in beeld als geluid.

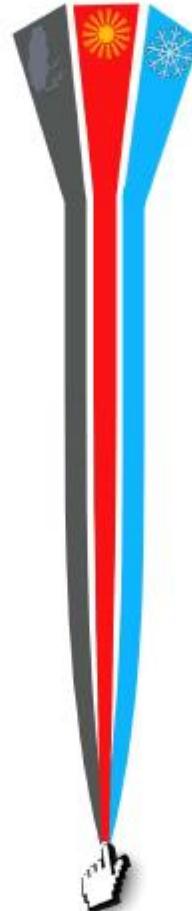
Felix van der Hallen
Weather Control Device



De filmpjes bevatten buiten de typische weersverschijnselen als regen, wind, etc... ook enkele naturelementen die onder invloed zijn van de gekozen weersomstandigheid. Dit zijn bijvoorbeeld bomen die in een storm hevig heen en weer schommelen. Een ander voorbeeld hiervan is een kabbelende beek bij een rustig lentetafereel of hoog gras dat gestreeld wordt door een licht zomerbriesje.



Felix van der Hallen
Weather Control Device



Een systeem dat een gelijkaardige ervaring wil geven is het AmbX systeem van Philips.

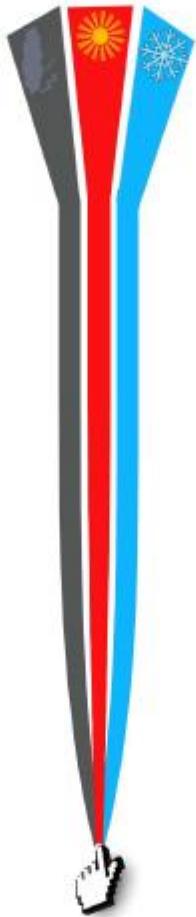
De volledige set bestaat uit 2 ventilatoren die ook water kunnen spuiten, een vibrerende unit, 2 luidsprekers met LED verlichting en een subwoofer. Dit systeem werkt in samenhang met een PC-game.

Op basis van gebeurtenissen in het spel, vibreert je tafel, lichten er verschillende kleuren op en starten de ventilatoren al dan niet met enkele druppels water.

"We see a world where virtually everything in a room contributes to provide a new sensory experience to the people in that space. The common framework provided by amBX, plus new technologies in lighting, gaming devices, active furniture and more, will make that vision a reality." Philips



Felix van der Hallen
Weather Control Device



Felix van der Hallen
Weather Control Device

Persoonlijk Experiency project

Ontwerp van een immersieve ruimte

Wout Standaert - 1Ma C-md

Exploration #4

Concept geïnspireerd door "The House of Leaves"
van Mark Z. Danielewski

Een huis heeft overnacht een deur bijgekregen in de woonkamer. De bewoners denken aan een flauwe grap, totdat ze ontdekken dat de nieuwe ruimte achter de deur groter is aan de binnenkant dan de buitenkant van het huis.

Het is in feite een enorm complex, dat lijkt gevormd te worden door wat je er reeds van weet. De muren zijn steenvast gitzwart, en er is frequent een luide "grom" te horen.

Niets overleeft binnen de gangen. Alles wordt na verloop van tijd verteerd. Routes veranderen geruisloos en plots. Een trap die eerst 4 dagen duurde om af te dalen is in minder dan 5 minuten terug beklimmen. Misschien omdat de ontdekkingsreizigers nu weten dat de trap eindig is.

Het huis laat hen ook niet zo maar gaan.

Het originele boek heeft nog veel meer lagen en nevenplots, maar wat ik wil overbrengen met mijn immersieve ruimte is het onmogelijke, nooit vaste, donkere karakter van de ruimte. Bezoekers krijgen enkel een zaklamp mee om hun weg te vinden in de donkere gangen en als ze een keer niet kijken, wordt er een stuk muur verschoven, of wordt een gang plots heel wat korter.

Bovendien weerklinkt er een dreigende grom af en toe.

Sequentie/doornoop:

Persoon wordt opgedragen de gang voor hem te verkennen. Op dat moment is het enkel nog een gang met afsplitsing naar rechts, dat doodloopt. Eens dat de persoon deze gang heeft verkend, gaat hij zich omdraaien en denken "dat was het", en terugnaar de uitgang gaan. Deze is echter dicht. Het moment dat ze dit zien, weerklinkt de eerste grom om hun verbazing te versterken. Ze hebben hun zaklamp vast, die net genoeg batterij heeft voor de duur van de "voorstelling".

Ze lopen door het huis, soms onderbroken door de grom. Door het constant veranderende karakter van de ruimte weten ze niet waar ze zijn of waar ze terecht gaan komen. Zodra je je omdraait, loop je kans dat buiten je gezichtsveld de ruimte verschuift. Soms

stijg je, soms daal je, na een tijd weet je niets meer zeker.

De persoon die de installatie overziet (via infraroodcamera's) kan kiezen welke deuren open gaan en sluiten om zo direct op de beweging van de toeschouwer te kunnen reageren. De deuren hebben dezelfde kleur als de muren en zijn volledig vlak. Ze worden motorisch bestuurd en moeten geruisloos kunnen openen en dichtgaan.

De enige deur die je moet openen is de deur in het begin. Achter die deur zit een schuifwand, die je niet kan zien in het begin. Dit dient om die deur te kunnen laten verdwijnen zodra de voorstelling begint.

Het eindigt met de ruimte buiten het gangencomplex waar je in begonnen bent die heel verlicht wordt. De batterij van de zaklamp is nu leeg en men zal een beetje op de tast verder moeten. Een stuk van het plafond en de vloer is dichter bij elkaar gekomen en er is dus nog maar een klein stuk van de originele ruimte zichtbaar. Aangetrokken door iets anders te zien dan duisternis (en het feit dat ze nergens anders naartoe kunnen) zullen ze uiteindelijk proberen om tot bij het licht te komen. Eens ze buiten zijn, gaan de felle schijnwerpers uit, en is de voorstelling afgelopen.

Veiligheidsmaatregelen

Mensen kunnen angstaanvallen krijgen. Daarom is het nodig dat ze op voorhand vragen of ze lijden aan claustrofobie, of slechte ervaringen hebben met afgesloten donkere ruimtes. Dit kan heel vluchtig gevraagd worden, zodat ze niet weten wat hente wachten staat.

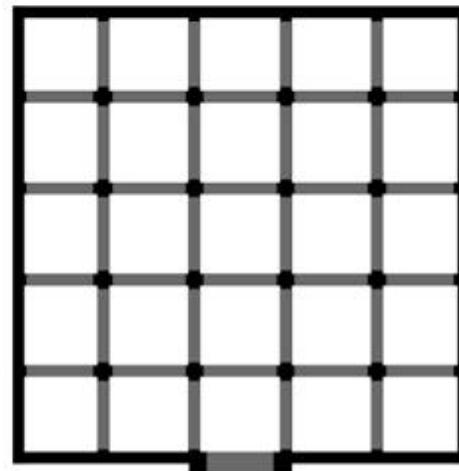
Sommige mensen kunnen ook agressief reageren op wat men hen aandoet. Daarom moeten ze op voorhand misschien toch gewaarschuwd worden of een idee hebben welke emoties ze kunnen verwachten. Ook kunnen ze al iets gehoord hebben van andere mensen.

Mensen gaan ook waarschijnlijk de beheerder van de installatie proberen direct toe te spreken. Dit moet echter genegeerd worden, zodat ze echt het gevoel krijgen dat ze alleen zijn met de gangen en de grom.

Fysieke installatie:

Een rechthoekige ruimte die bestaat uit verborgen tussenschotten, die tevens ook de muren van de gangen vormen. Deze deuren worden elektronisch naar boven en beneden gelaten. De ruimte hoeft niet te groot te zijn, want ze verandert constant dus er is een groot stuk dat je kan wandelen zonder ooit hetzelfde stuk muur tegente komen.

Hier een mogelijk schema:



(grijs = tussenschot, zwart = steunmuur)

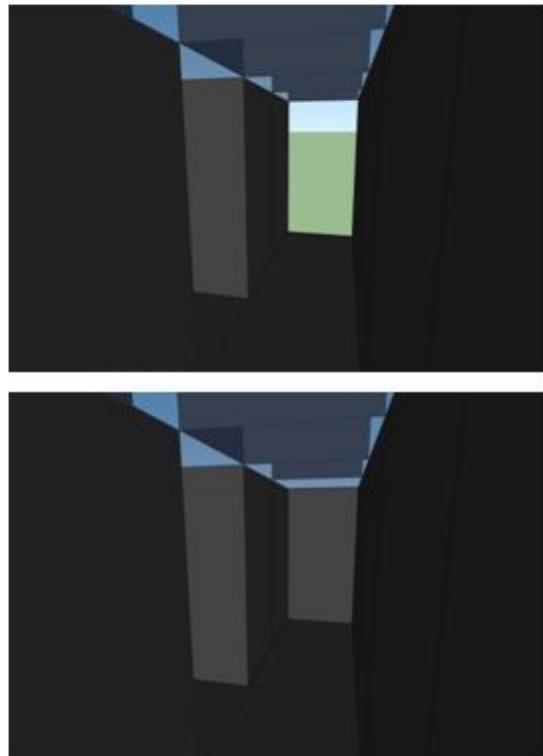
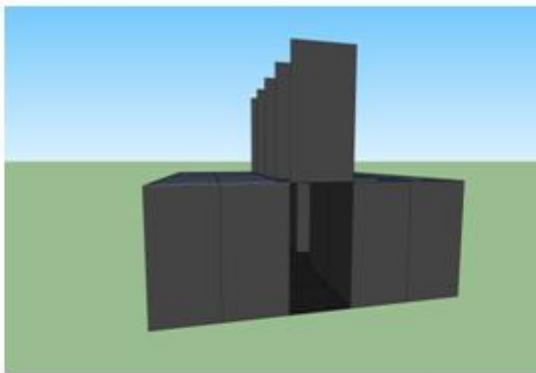
In de panelen (of stukken muur tussen de panelen) zitten luidsprekers verstopt om de grom te laten weerlinken. Het pad van de grom (m.a.w. hoeveel er in elke luidspreker te horen is) kan de beheerder tekenen op zijn scherm voor hij weerlinkt.

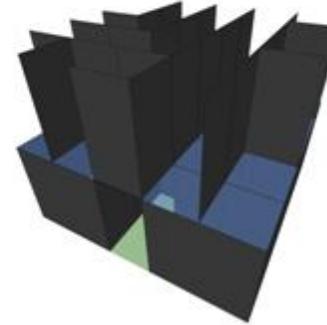
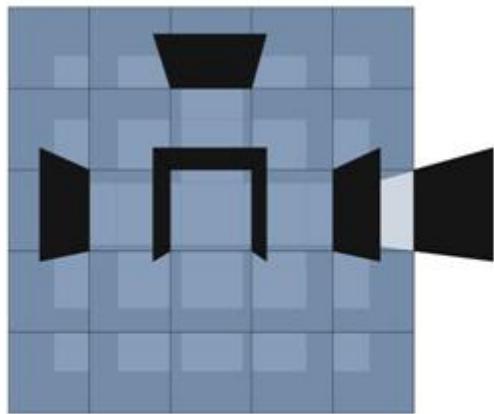
Aan het plafond hangen infraroodcamera's om de beheerder een top down view te geven (zoals gedaan

werd met het labyrint van "De Mol") en lampen die aan kunnen gaan bij nood gevallen.

De panelen moeten stevig zijn, maar toch licht. Holle houten skelet bouw moet voldoende zijn zodat de motoren de deuren nog gemakkelijk kunnen bewegen.

Enkele conceptrenders (met transparant dak voor de duidelijkheid, dat in werkelijkheid ook zwart zou zijn)





Hello, how are you? "Immersieve ruimte"

Johannes Sneyers 4TF
MDA KHLim 2008 – 2009
In opdracht van Rosanne van Klaveren en Lievn Menschaert

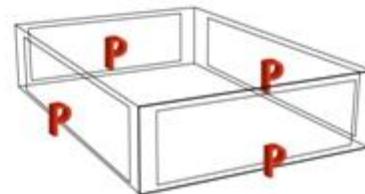
Doelstelling

Het creëren van een ruimte waarin de bezoeker gedwongen wordt een aantal acties te ondernemen en te communiceren en te interageren met beelden waarvan hij weet dat ze niet echt zijn en niet kunnen antwoorden. Dit is ook de belangrijkste vraag die ik me wil stellen. In welke mate kunnen beelden waarvan de kijker weet dat ze niet echt zijn de kijker beïnvloeden om te handelen. Worden bevelen of vragen van de projecties door de kijker aanvaard?

Niet enkel manipulatie staat centraal het is ook mogelijk dat de ruimte op de kijker een bevredigend en zelfs beangstigend effect heeft. De bedoeling is rustig te beginnen en vervolgens op de bouwen naar een climax van chaos. De kijker moet zichzelf als het ware een weg banen tussen de verschillende obstakels. Deze obstakels worden verpersoonlijkt door een aantal projecties van mensen die de kijker zullen aanspreken.

Inleiding

De kijker betreedt de immersieve ruimte, een zwarte rechthoekige ruimte van acht meter lang en zes meter breed met op elke muur één wit vlak. Na enkele seconden van acclimatisatie beginnen er monotone muziekklinken te spelen. De bezoeker heeft op dit moment geen enkele indicatie over wat hem te wachten staat in de ruimte.



Om schaduwen te vermijden worden de projectoren, net zoals in de immersieve ruimte die we op school hebben gebouwd, achter de schermen geplaatst. Deze 'background projectie' brengt het voordeel met zich mee dat de kijker nooit een schaduw werpt op het scherm. Ook is er minder strooilight en is de kamer gemakkelijker te verduisteren. Er staan geen beamers in het zicht van de bezoeker waardoor volgens mij de immersie groter is. Natuurlijk moeten er dan wel valse wanden gebouwd worden en moet de ruimte in een grotere ruimte

geplaatst worden zodat er plaats is voor de projectoren.

De projectie

Op elk van de muren wordt een groot gezicht geprojecteerd op een witte achtergrond. De projectie is een 16:9 projectie dus de schermen moeten ook dit beeldformaat hebben.

Voorbeelden:



Interactie deel 1

Het eerste deel van de interactie is gebaseerd op geluiden. Het is de bedoeling dat de bezoeker van de immersieve ruimte een gesprek aangaat met

de projectie. Geluiden die de bezoeker maakt worden opgevangen door directionele microfoons die op verschillende plaatsen in de kamer opgehangen zijn.

Zodra de bezoeker in het midden van de kamer staat verschijnt er op één van de schermen een projectie van een persoon die de kijker begroet met een simpele "Hello, how are you?", dit in een soort van vervormde computerstem zonder emoties. Op dat moment heeft de kijker een aantal mogelijkheden binnen de ruimte.

Hij doet niets: Als de bezoeker er voor kiest om te blijven staan, niet op de vraag te antwoorden en dus niet met de projectie in interactie te gaan dan zal er een videoloop ontstaan en de vraag wordt op dezelfde manier op hetzelfde scherm door dezelfde persoon herhaald. Weigert de kijker nog steeds deel te nemen aan het gesprek dan wordt de vraag dwingender. Het geprojecteerde gezicht zal meer emotie tonen en licht geirriteerd worden. Weigert de bezoeker hierna nog steeds te antwoorden wordt de geprojecteerde persoon zelfs boos. Hij of zij zal de vraag blijven herhalen tot de kijker antwoordt.

Hij antwoordt op de vraag: De bezoeker beantwoordt de projectie. De projectie verdwijnt en op één van de andere schermen verschijnt een nieuw personage. Net

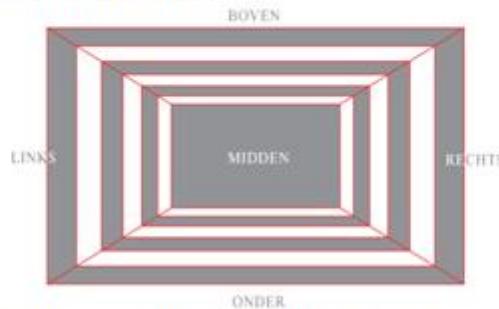
zoals de vorige gaat het om een persoon die aan de bezoeker dezelfde vraag stelt. "Hello, how are you?". Op deze manier leert de bezoeker vier verschillende personages kennen die hem allemaal dezelfde vraag hebben gesteld.

Hier eindigt deel één van de ruimte. Het communiceren via geluid en spraak. De bezoeker kent nu de vier verschillende personen en heeft met hen gecommuniceerd. De bezoeker merkt niet dat de ruimte of de interactie binnen de ruimte in tweeën verloopt maar het hier even vermelden is relevant. Het is denk ik wel noodzakelijk dat de bezoeker deel één van de interactie doorloopt. Het is als het ware een eerste stap in het communiceren met het niet bestaande. Spraak is in deel twee van de interactie niet meer van belang en is ook uitgeschakeld.

Interactie in deel 2

Vanaf deel twee, worden de bewegingen van de bezoeker belangrijk. Tot nu toe heeft de kijker zich enkel verbaal laten manipuleren. De volgende stap is te kijken of beelden hem ook kunnen laten handelen. Dit handelen gebeurt in

de vorm van beweging.



De vloer is verdeeld in een aantal vlakken. In de eerste plaats is er het 'Midden' maar de kamer wordt ook de door twee 'diagonalen' verdeeld in vier trapeziums (Boven, Onder, Links en Rechts). Elk van deze trapeziums bevat drie grijze vlakken die elk op een verschillende afstand van hun projectiescherm verwijderd zijn.

Normaal gezien staat de kijker nog steeds in het midden van de kamer. Deel één van de projectie begint immers pas zodra de kijker in het midden van de kamer staat. Aangezien hij geen reden heeft om zich te verplaatsen gaan we er gemakshalve van uit dat hij er nog steeds staat. Door middel van Edge detecting en een camera die de kamer van boven uit filmt wordt de positie van de bezoeker geregistreerd. De beweging van de bezoeker heeft effect zodra hij op één van de

andere vlakken (grijze delen) stapt. Dit heeft dan een effect op de projecties.

Opnieuw verschijnt het eerste gezicht ditmaal stelt hij de kijker een andere vraag "Come closer!". Als de bezoeker er niet op ingaat, en niet van een vlak naar een ander vlak in de richting van de projectie stapt, wordt net zoals bij "Hello, how are you?" de vraag herhaalt en nog herhaalt tot hij in actie komt. Zodra de bezoeker in een ander vlak stapt verdwijnt het beeld en wordt op één van de andere muren de volgende persoon geprojecteerd. Ook deze vraagt de deelnemer ("Come closer!") om naar hem toe te komen.

Als de bezoeker hier weer op ingaat en naar de projectie toeloopt, op deze manier weer een ander vlak betredend, verdwijnt ook de tweede projectie. In plaats van één nieuwe projectie worden er plots twee mensen geprojecteerd. Beide stellen ze de vraag "Come closer!".

De bezoeker moet kiezen naar welke van de twee hij toegaat. Als hij naar één van de twee toeloopt zal de andere projectie, net zoals hij zou reageren als de bezoeker niets doet, zijn vraag emotioneler herhalen en de bezoeker motiveren zich te haasten en naar hem toe te komen. De projectie die gekozen wordt zal verdwijnen en weer komen en twee nieuwe in de plaats zodat er nu op drie plaatsen geprojecteerd wordt en de bezoeker langs drie kanten aangesproken wordt.

Elk personage wordt (minstens) drie maal geprojecteerd. Elke keer als de bezoeker naar dat personage toeloopt is het hem toegestaan dichter en dichter te komen (Zie tekening 2). De laatste keer dat het personage geprojecteerd wordt spreekt het de bezoeker nogmaals anders aan "Come over here, I want to show you something". De bezoeker is nu toegestaan om tot vlak aan het scherm te komen. De projectie toont hem een blaadje papier met een woord op geschreven. (respectievelijk "What", "is", "your", "reality"). Aangezien er 4 verschillende projecties zijn zal de bezoeker respectievelijk 12 keer van richting moeten veranderen terwijl 4 projecties hem voortdurend toeroepen en vragen naar hen toe te komen. Als hij bij elk personage een derde keer islangsgekomen en dus vier woorden heeft verzameld kan hij deze zin vormen "What is your reality?" Hier eindigt de immersieve ruimte en de bezoeker verlaat de ruimte.

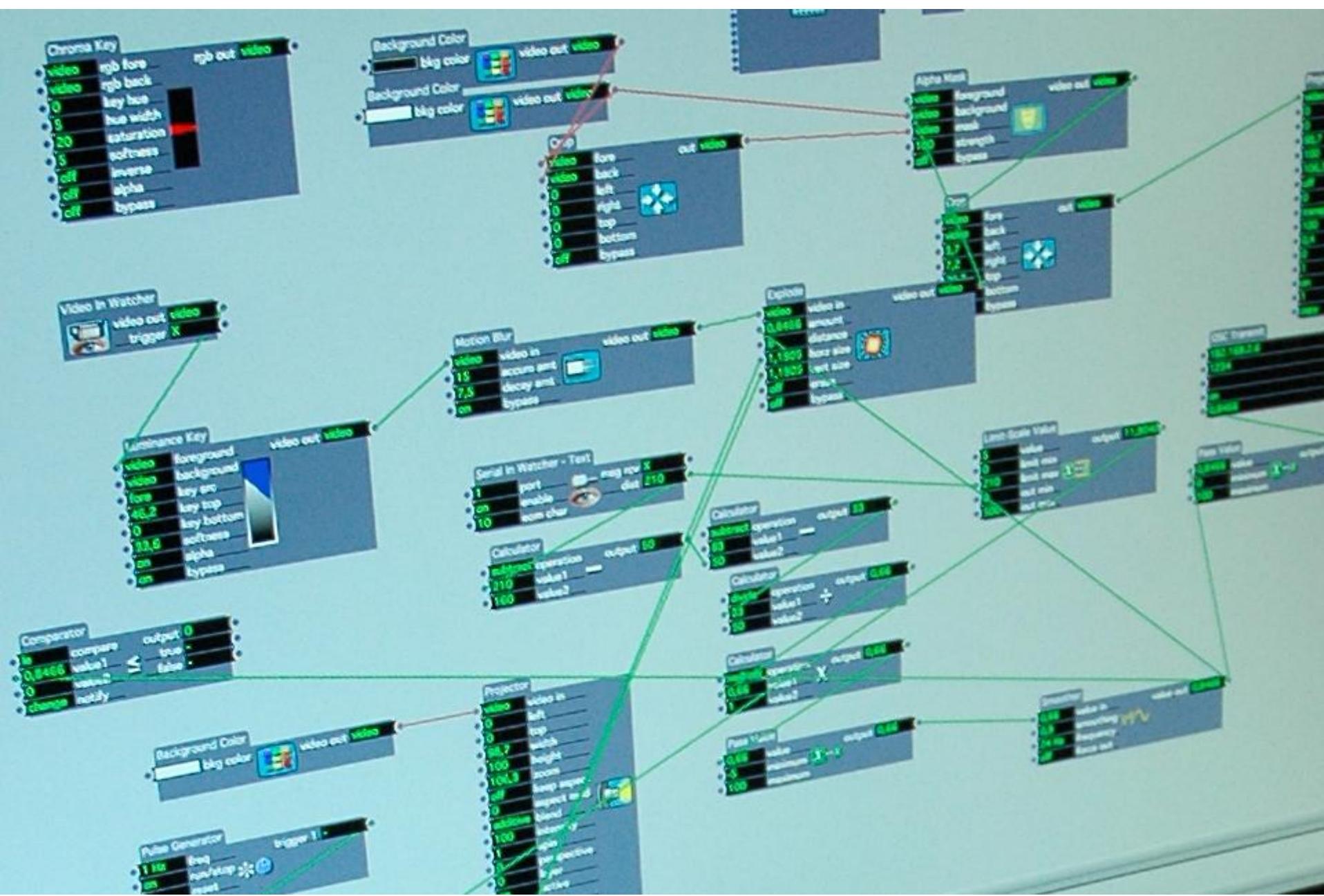


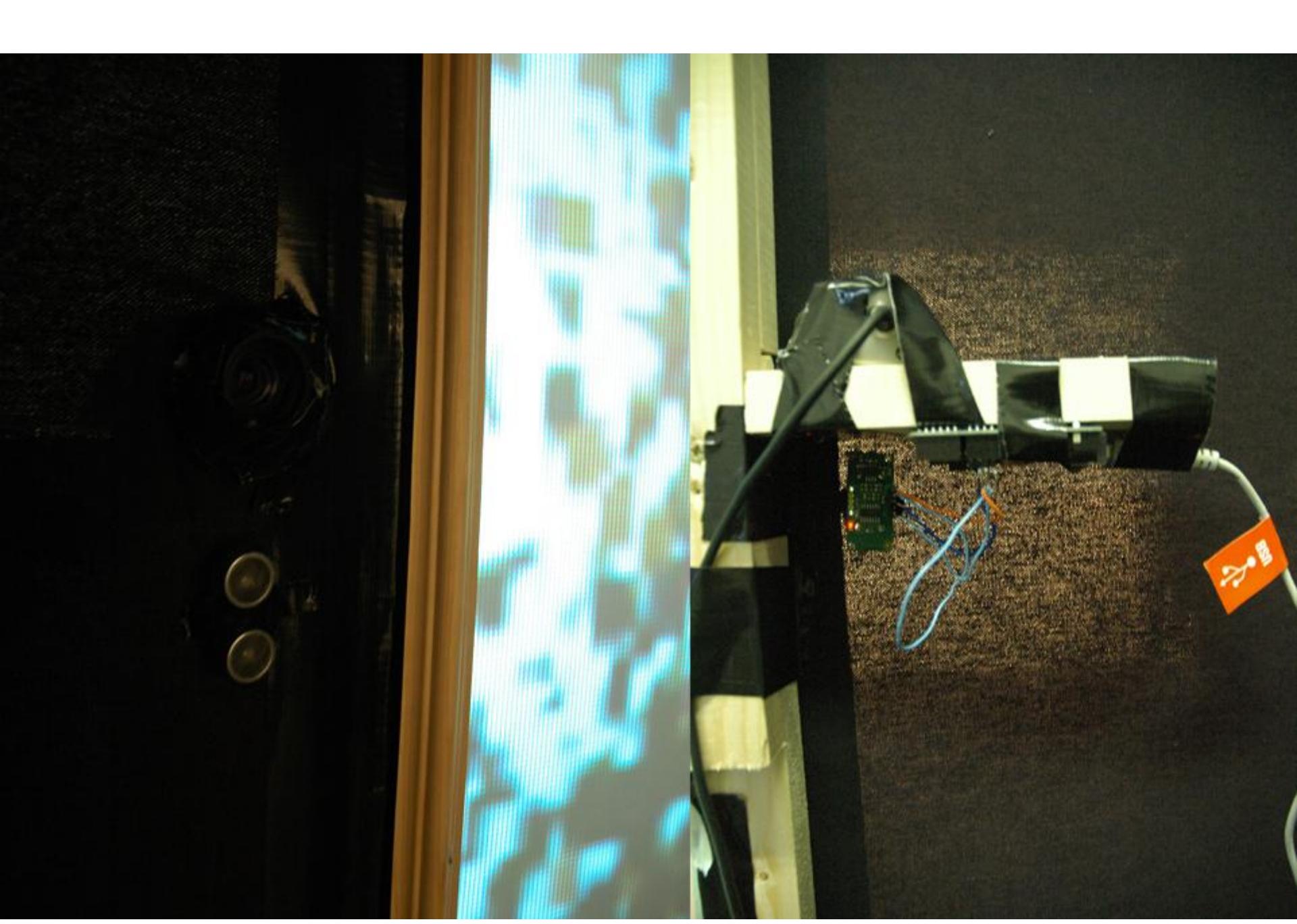




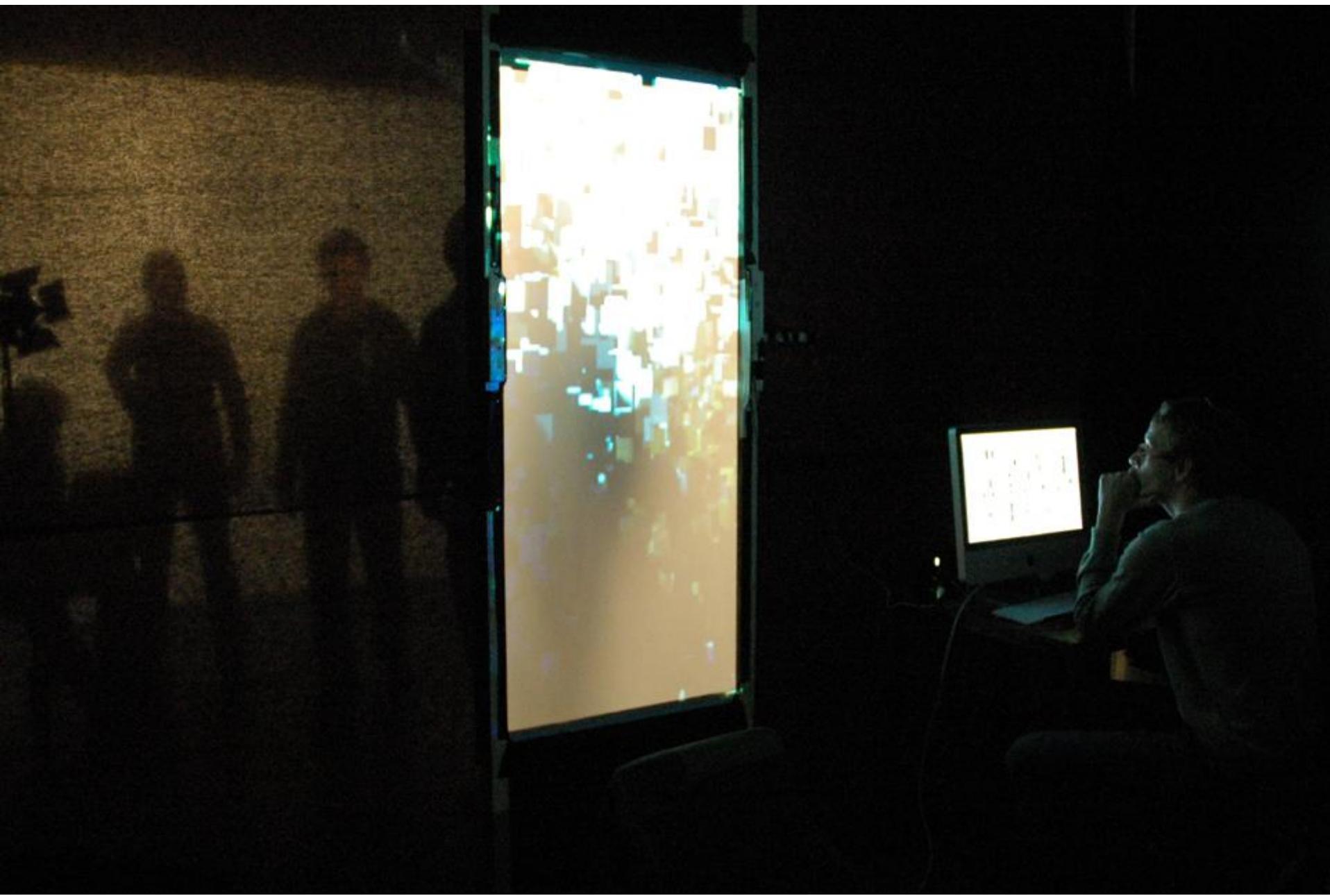


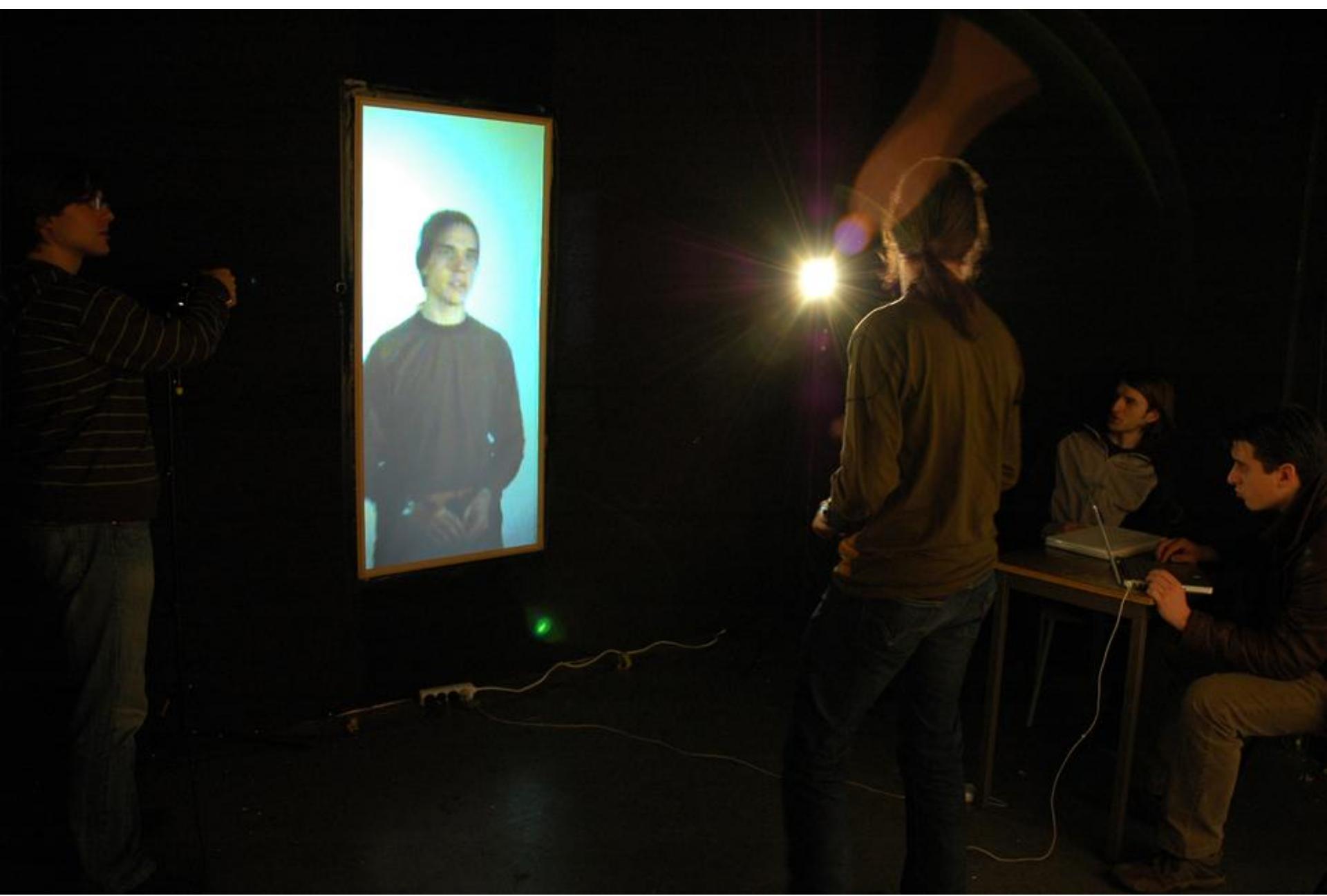






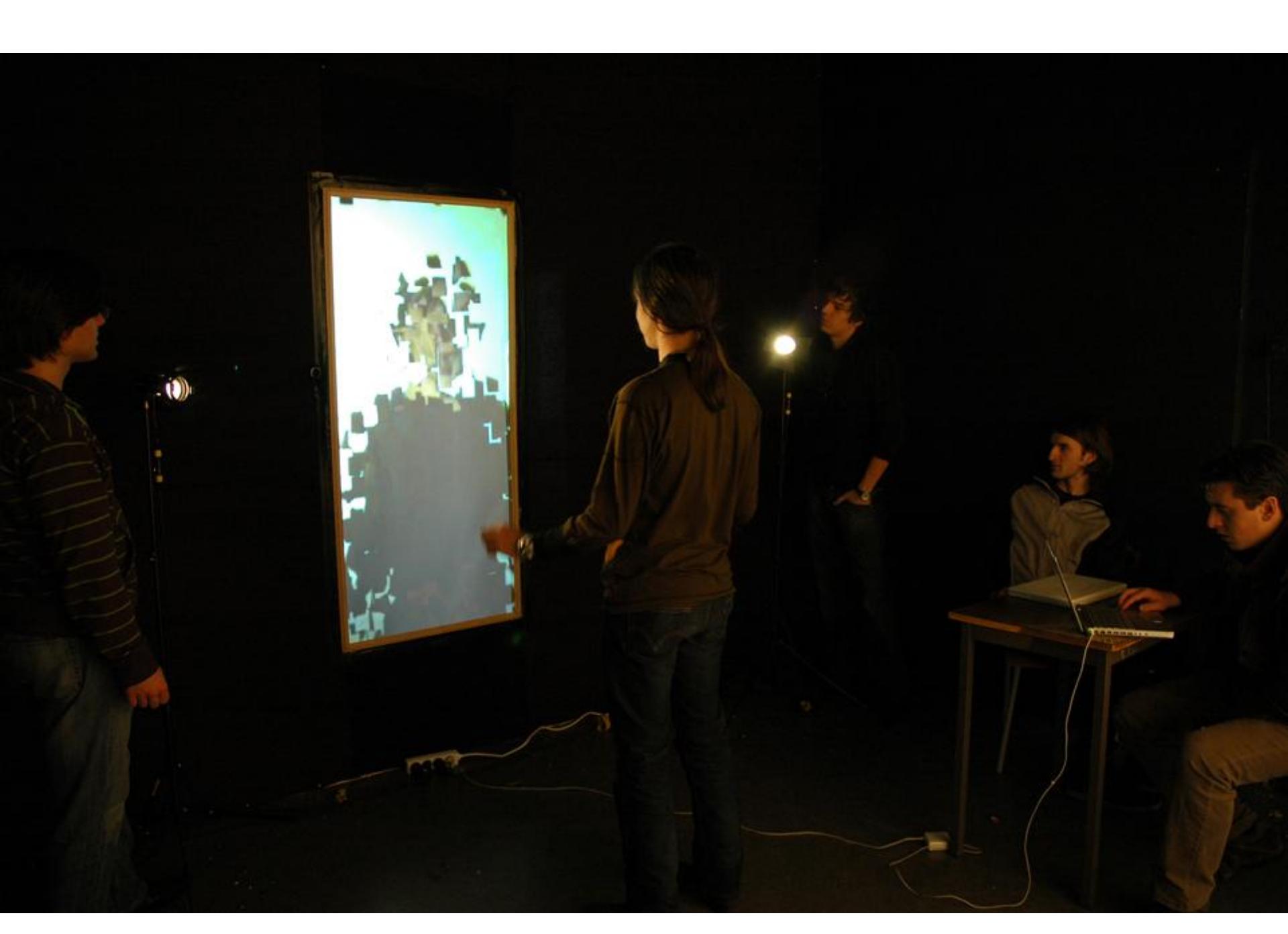


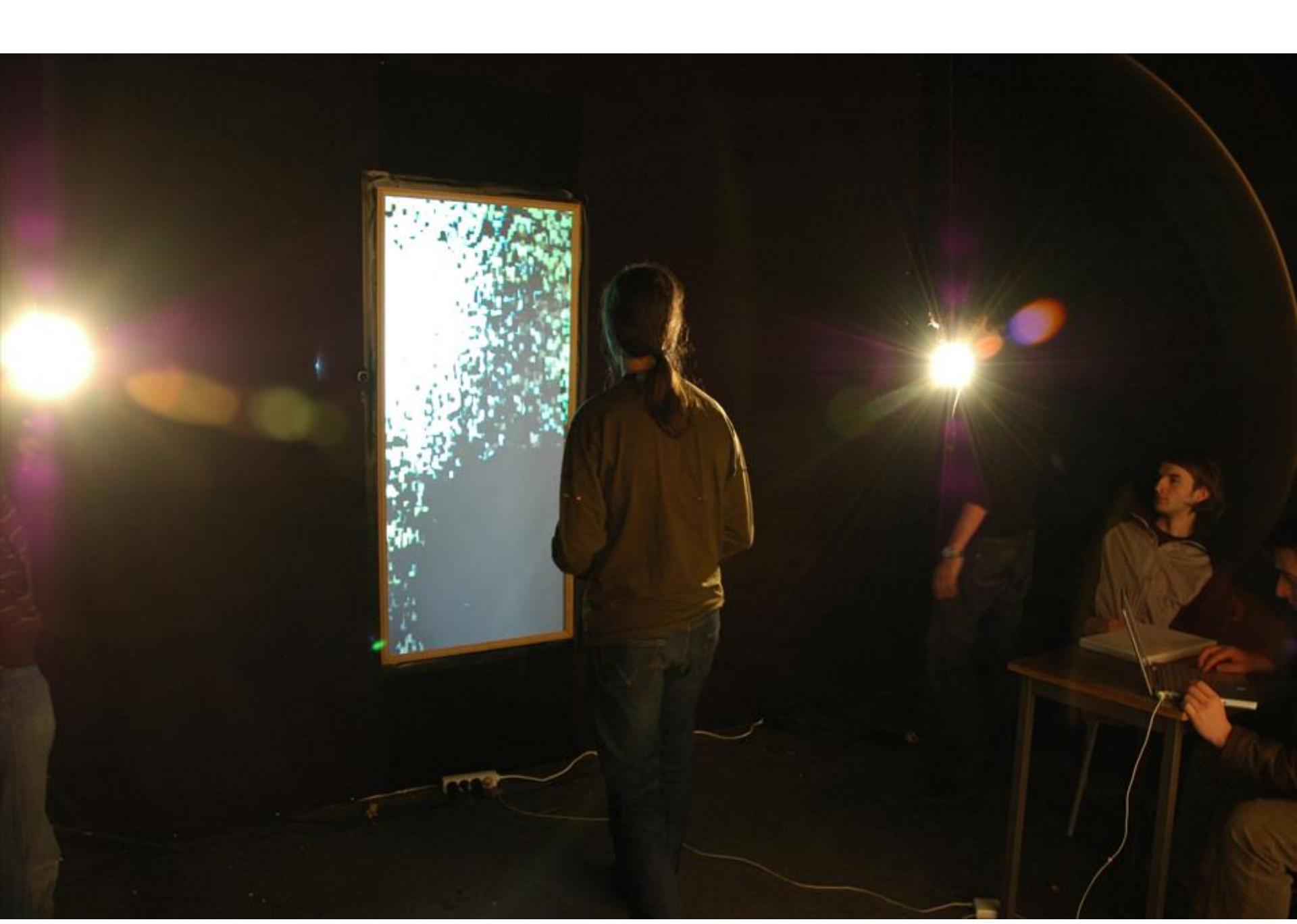


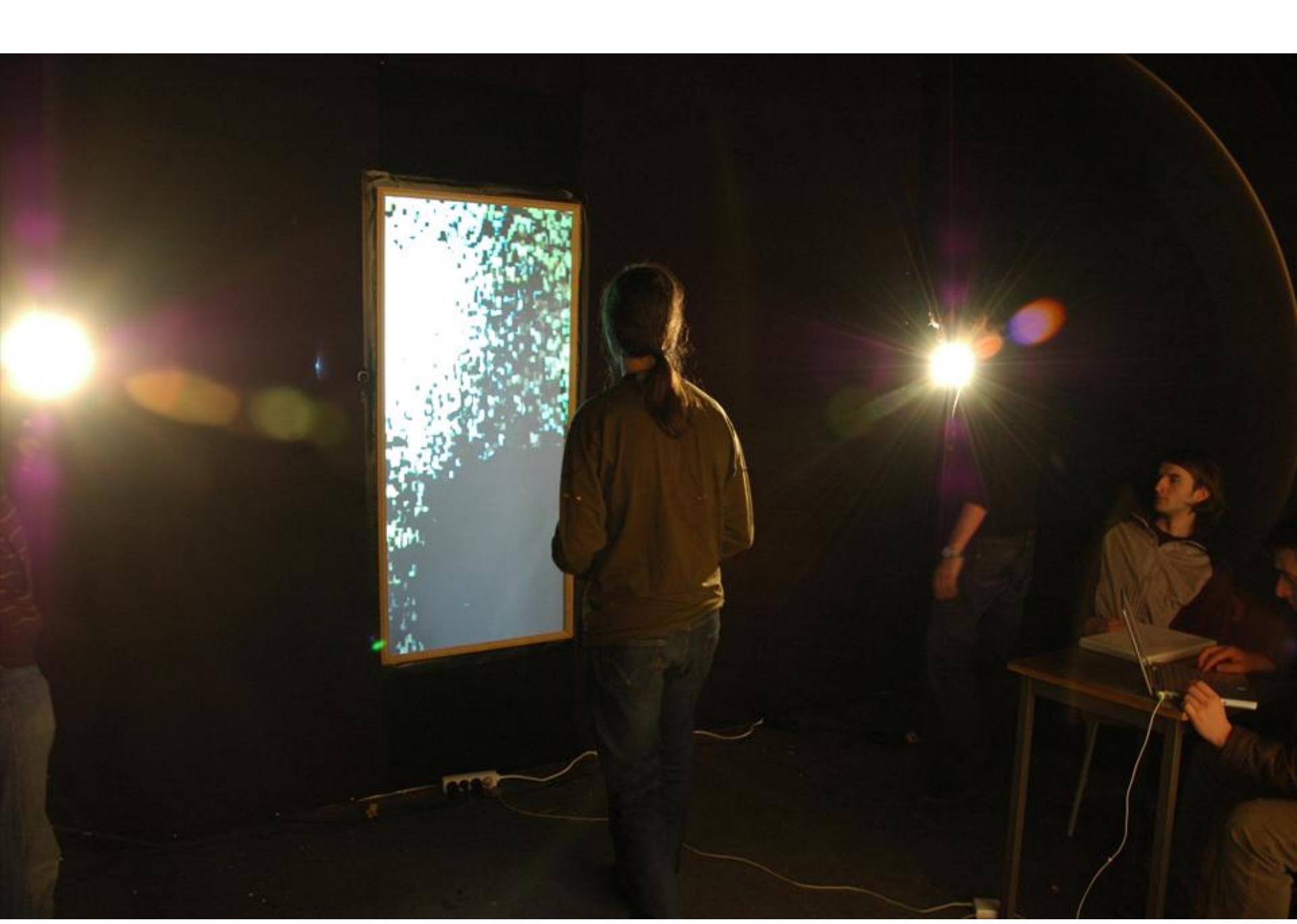












“As a group we study several examples in art and media history. We will build an interactive installation in which the experience of different layers of reality will be our main goal.

The borderline between these layers of reality has to be notable and encountered.”

“As a group we study several examples in art and media history. We will build an interactive installation in which the experience of different layers of reality will be our main goal.

The borderline between these layers of reality has to be notable and encountered.”

Evaluation:

Constant evaluation of participation + peer review = 50%

Installation = 50%

The installation will be exposed at the Cumulus exposition.

pauze...

what is experience design?

Hilary McLellan:

“The goal of experience design is to orchestrate experiences that are not only functional and purposeful, but also engaging, compelling, memorable, and enjoyable.”

(het doel van experience design is het creëeren van ervaringen die niet alleen functioneel en doelbewust zijn, maar ook betrokkenheid, fascinaties, herinneringen en plezier teweeg brengen.)

What you see is what you feel

- Koert van Mensvoort
- haptic design
- active cursor



Figure 1. Homo desktop computer.



[home](#) | [work](#) | [email](#)



ACTIVE CURSORtm

THE POWER OF SMART CURSOR DISPLACEMENTS



EXPECTED BENEFITS

- RICHER DIALOG DESIGN
- DYNAMIC INTERFACES
- EXPRESSION OF SUBSTANCE
- 3D SPACE MAPPING
- EASIER TARGET AQUISITION
- SIMULATE HAPTIC DEVICES



Tactile sensations like stickiness, touch, or mass can be simulated by applying tiny displacements upon the cursor movements. Exploiting the domination of the visual over the haptic domain towards a more natural interface.

In our physical world, the kinetic behaviour of objects looks self-evident. It informs about the physical properties of an object. If you open a door you will feel a certain resistance that tells you something about the door, how it is placed and what it is made of. When you lift a box you will feel whether the box is full or empty. With computers, it is different. There is a mouse to click your finger on, a flat screen to look at and a few small speakers. From a sensorial point of view, desktop computers are extremely limited machines with hardly any physicality to it. Objects on your computer desktop lack any bodily properties. Although this weightlessness of cyberspace has some significant advantages, physical information can be a powerful way of communicating. We believe that improvements in this domain could lead to more natural computer interfaces. With this mindset, we designed and implemented a series of experimental interaction styles. Among them, the active cursor, a method of inducing haptic effects with tiny cursor displacements.

Renaissance tricks

If we compare the computer screen with the Renaissance canvas, the limitations and goals show some remarkable similarities. Both painters and interface designers are constrained to a flat and square canvas. Their goal is to represent or reflect our rich world of sensations within these limitations. Renaissance painters invented tricks like perspective, sfumato and tromp l'oeil to get the job done. We aim at doing similar work for the contemporary computer interfaces. The role of movement in interactive applications is underestimated. Whereas animation of independent objects is properly studied and applied in motion cinema, hardly any research was focussed on animation in direct interaction with a user. Tactile sensations like stickiness, touch, or mass can be induced by interactive animations. This sense of touch is an illusion, based upon the domination of the visual over the haptic domain. Applying tiny displacements upon the cursor movements can simulate the tactile effects. The cursor is displaced as if there are real forces working on the mouse. The user sees this on the computer screen and tends to 'feel' it. Among the virtual haptic objects we created are 'holes' and 'hills'. If the cursor rolls over a hole, it is dragged towards the centre. When rolling over a hill, the cursor is dragged out of the centre. Due to these cursor displacements a hole becomes an easily accessible part of the screen whereas a hill area is hard to access. This sort of physical information communicates in a very direct and intuitive way. And you can create any 3d slope you want.

Simulate your new computer on your old computer.

We simulated haptic sensations within a standard GUI context. This opens up a whole

Pine and Gilmore

- The experience economy: Work is theater and every business is a stage. (1999):
- we no longer live in a ‘service economy’ but in an ‘experience economy’

“When a person buys a service, he purchases a set of intangible activities carried out on his behalf. But when he buys an experience, he pays to spend time enjoying a series of memorable events that a company stages - as in a theatrical play - to engage him in a personal way.”

Pine and Gilmore

- The experience economy: Work is theater and every business is a stage. (1999):

- we no longer live in a ‘service economy’ but in an ‘experience economy’

“When a person buys a service, he purchases a set of intangible activities carried out on his behalf. But when he buys an experience, he pays to spend time enjoying a series of memorable events that a company stages - as in a theatrical play - to engage him in a personal way.”

in history: material

then: service

now: experience

- from ‘delivery’ to ‘staging’

TABLE 1. ECONOMIC DISTINCTIONS BETWEEN AGRARIAN, INDUSTRIAL, SERVICE,
AND EXPERIENCE-BASED ECONOMIC ACTIVITIES

<i>Economic offering</i>	<i>Commodities</i>	<i>Goods</i>	<i>Services</i>	<i>Experiences</i>
Economy	Agrarian	Industrial	Service	Experience
Economic function	Extract	Make	Deliver	Stage
Nature of offering	Fungible	Tangible	Intangible	Memorable
Key attribute	Natural	Standardized	Customized	Personal
Method of supply	Stored in bulk	Inventoried after production	Delivered on demand	Revealed over a duration
Seller	Trader	Manufacturer	Provider	Stager
Buyer	Market	User	Client	Guest
Factors of demand	Characteristics	Features	Benefits	Sensations

Note: Adapted from Pine and Gilmore.³

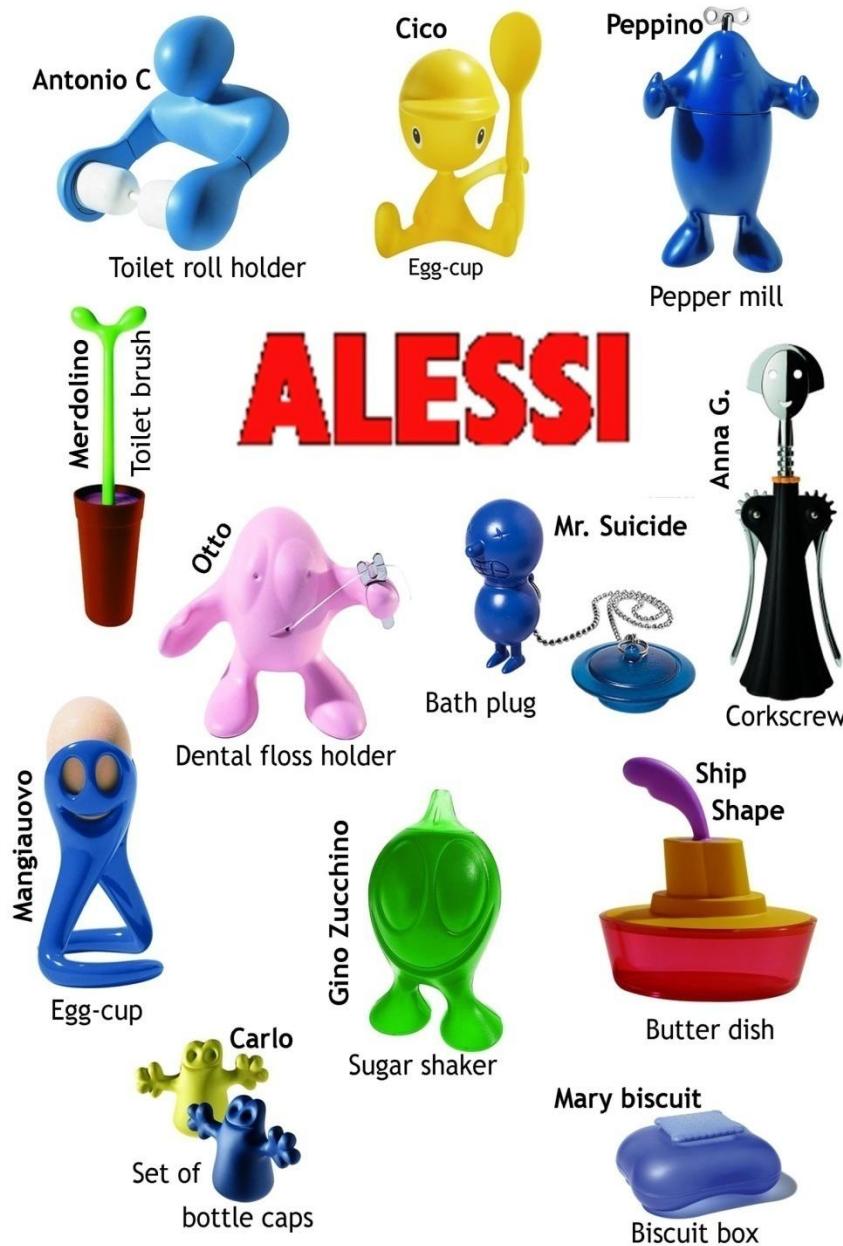
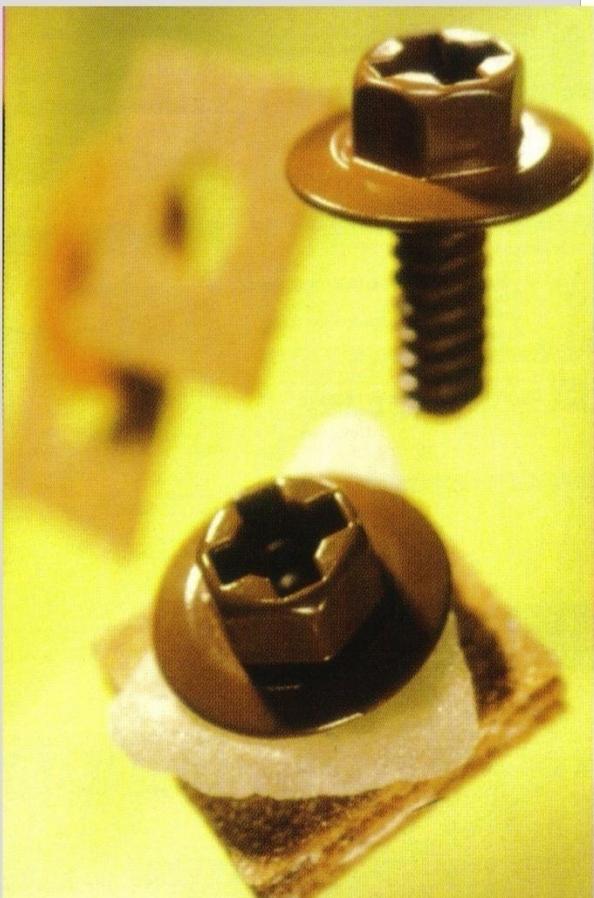


そんな人間の不思議、清たしましよう！



この、 ツッツキバコで！！
tuttuki bako

5 seconds of fun...



Y. Katsumoto - Amagatana

By combining easily relatable common household commodities with computers, I have created a set of daily objects that give our everyday lives a whimsical spin. Amagatana(UNWiRED) is an umbrella for enjoying a blissful walk after a rain. And Fula is a muffler for warming the user's body and soul on a cold winter's day.

web.sfc.keio.ac.jp/~yk



Yasuhiro Suzuki - Globe-Jungle Project (2002)



Life spacies - Christa Sommerer & Laurent Mignonneau, 1999

- "Art as a Living Process"
- written text as genetic code and translated into visual creatures
- www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent
- www.creativityandcognition.com







"Interactive Plant Growing" ©92/93, Christa Sommerer & Laurent Mignonneau, interactive computer installation, collection Mediamuseum ZKM Karlsruhe, Germany



ARTEFACT

KUNST EN NIEUWE MEDIA IN VLAAMS BRABANT

[home](#)[festival 2008](#)[festival 2007](#)[festival 2006](#)[info](#)[intro](#)[installaties & video](#)[performance & muziek](#)[symposium](#)[praktisch](#)[dank](#)[agenda](#)

[nederlands](#) - [english](#)

Brice Leroux - quantum quintet performance / dans

Arco Renz - P.O.P.E.R.A performance

Monolake - studies for thunder live performance

Jaap Blonk & Golan Levin - ursoronography performance

Bernard Parmegiani concert

Bernhard Günter concert

Ictus - for Philip Guston - Morton Feldman concert

Thomas Brinkmann - klick live concert

Sleeparchive concert

Kode9 + the Spaceape concert

Virus Syndicate concert

Nathan Fake concert

Andy Stott concert

performance avond met:

**P.O.P.E.R.A
ARCO RENZ (DE)**

Deze avond is veel meer dan een concert. In 'P.O.P.E.R.A' van choreograaf Arco Renz daalt u af naar een donkere ruimte. Van overal komen stemmen. Operazangeressen, Veraf. Vlakbij. U voelt hen zingen. U hoort hen net-nietaanraken. Of met de woorden van Renz 'Listening with your ears and your skin.'

**STUDIES FOR THUNDER LIVE
MONOLAKE (DE)**

Monolake is een Duitse elektronica pionier en sound onderzoeker pur sang. Zijn 'Studies for Thunder' is een hommage aan de ruwe kracht en schoonheid van de natuur. Een artificieel onweer, volledig opgebouwd uit gefilterde noise. U zit er middenin. In het oog van de storm.

Monolake wordt gepresenteerd i.s.m. Vooruit in Gent in het kader van **the Game is up!**

ZA 17 FEB - STUK SOETEZAAL - 7 euro

groep 1: 20u30 Arco Renz en 22u00 Monolake

groep 2: 21u00 Arco Renz en 22u00 Monolake

in het kader van **KULTURAMA**



Edwin van der Heide - Pneumatic Sound Field
www.evdh.net



Plankton Hotel / Mike Michiels - Think to me



Bewaar dit item (0)

Plankton Hotel / Mike Michiels - Think to me

Foto onbekend © Alle rechten voorbehouden

opgeladen door [nele](#) op 15 sep 2008

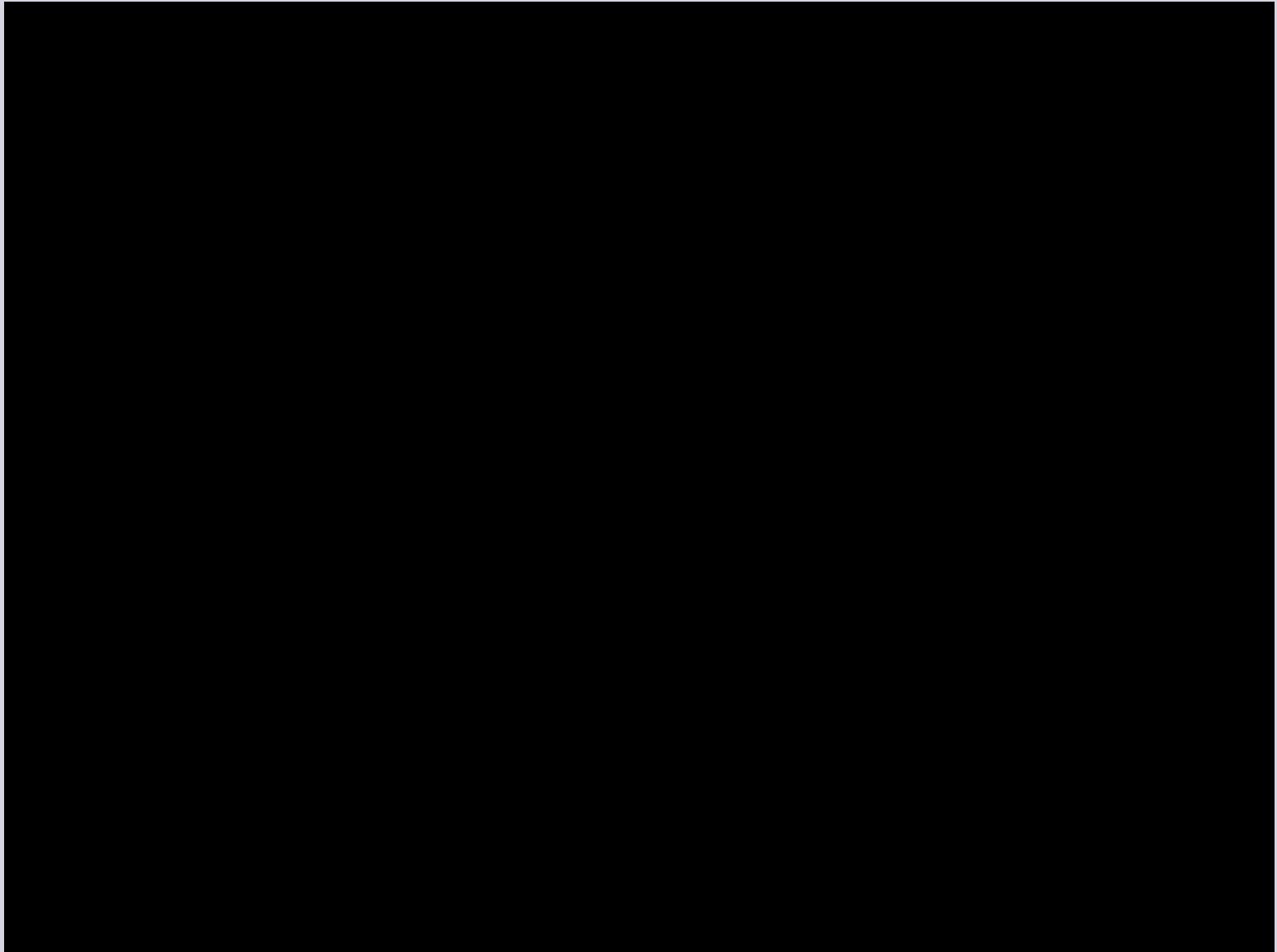
Tags [almost cinema](#) [communicatie](#) [de ander](#) [installatie](#) [macht](#) [performance](#) [Artiesten](#) [Plankton](#)

[Hotel](#) [Mike Michiels](#) [Krijn Hermans](#)

Life writer - Christa Sommerer & Laurent Mignonneau, 2006

- "Art as a Living Process"
- written text as genetic code and translated into visual creatures
- www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent
- www.creativityandcognition.com





Remain in Light - Haruki Nishijima, 2001

- special butterfly nets capture 'electronic insects' radio waves of sound
- Place@Space, Z33



Char Davies - Osmose

<http://www.immersence.com/osmose/index.php>



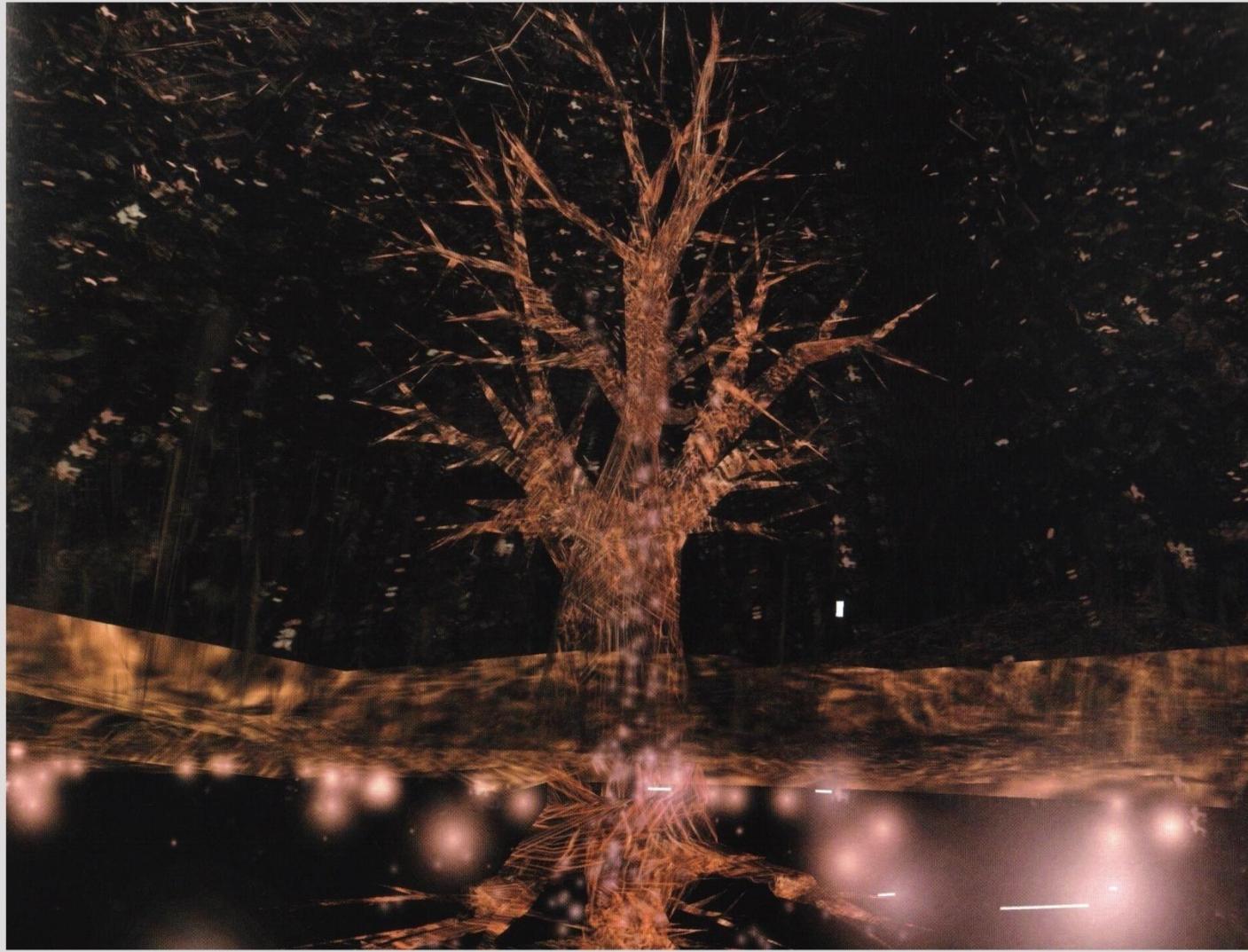
Osmose is one of the most beautiful and successful experiments in virtual reality. Its beauty, however, can distract from some of the sophistication of the experience. At its heart, Osmose is a truly immersive environment: visually, aurally, and physically as well. The 3D stereoscopic goggles—typical of most sophisticated VR experiences—are augmented by 3D sound that reinforces the illusion of a spatial environment. However, one of the most unique features

of this project is that users move by controlling their breathing, rising and falling with exhales and inhales as a SCUBA diver would do. This actually forces participants to move more slowly, adjust their expectations, and relax.

One of the interesting features of Osmose is that it responds to the different behaviors of the participant. In particular, there are objects and events within the system that only trigger when approached slowly, versus quickly.

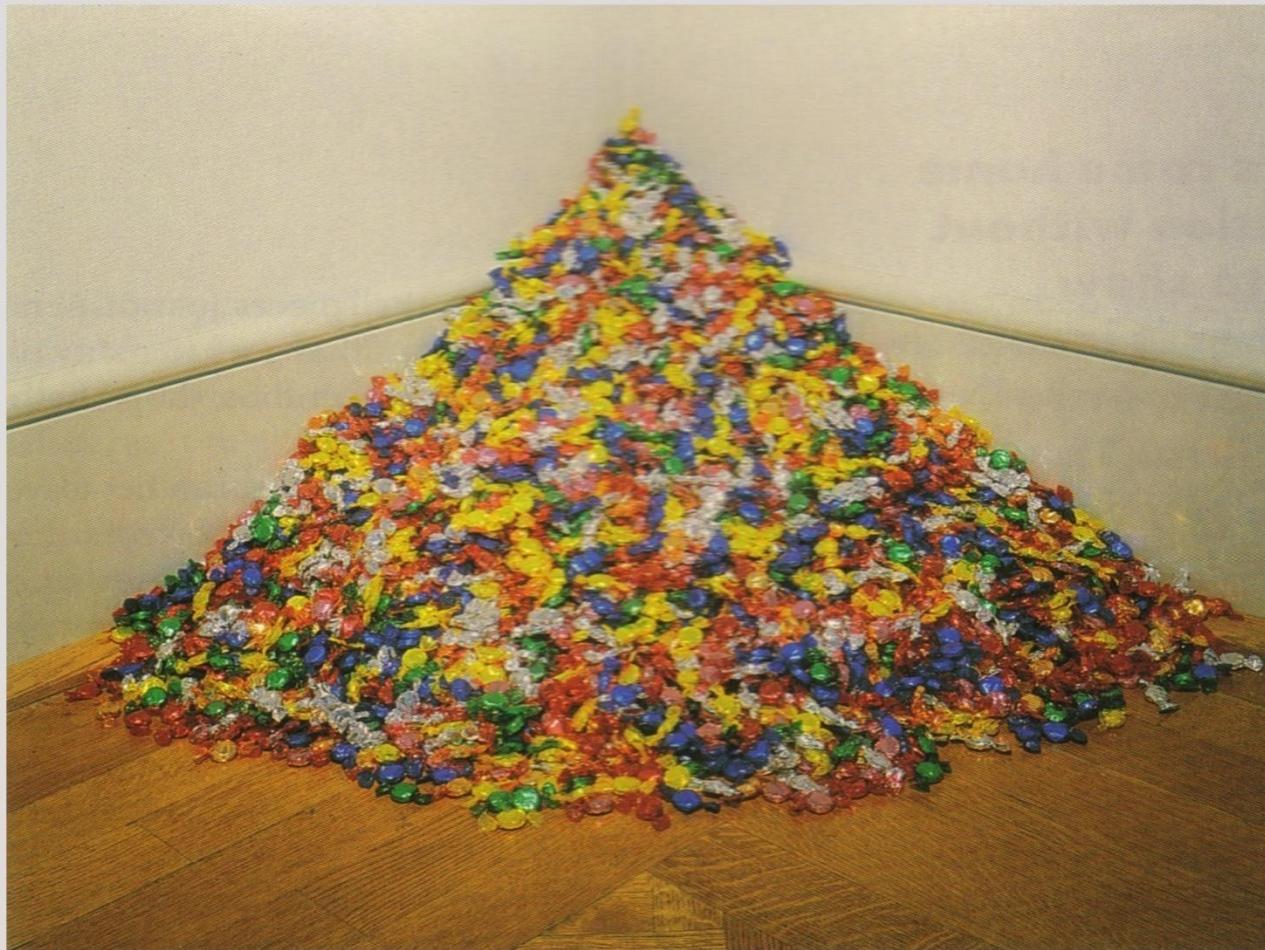
Char Davies - Osmose

<http://www.immersence.com/osmose/index.php>



Felix Gonzalez-Torres - Untitled (1991)

175 lbs Fruit Flasher Candy, portrait of Ross in LA



Schrink - Lawrence Malstaf, 1995



Lawrence Malstaf - Mirror 02002



Martin Riebeek - Parking View (1999)

priva-lite glas in metalen pui, geprepareerde herten, sensoren

260 x 450 x 220 (cm)

www.martinriebeek.nl



Marc Quinn - 12,5 Proof (1993)





AUDIENCE at the Royal Opera House



Audience is an installation conceived by rAndom International in collaboration with [Chris O'Shea](#) and consists of around 64 head-size mirror objects. Each object moves its head in a particular way to give it different characteristics of human behaviour. Some chat amongst themselves, some shy away and others confidently move to grab your attention.

When members of the audience enter the perimeter of the installation, the mirrors inquisitively follow someone that they find interesting. Having chosen their subject, they all synchronise and turn their heads towards them. Suddenly that person can see their reflection in all of the mirrors. They will watch this person until they become disinterested, then either seek out another subject or return to their private chatter. The collective behaviour of the objects is beyond the control of the viewer, as it is left entirely to their discretion to let go of their subject, with the installation aiming to reverse the roles of the viewer and the viewed during this in-voluntary interaction. Will other members of the audience experience the sensation of being ignored or excluded when they are not the centre of attention? Would the installation create a feeling of un-ease and unsettlement? The intention was to start taking interaction with an installation further away from the screen or media wall and introduce it into a more physical, three-dimensional space, and to begin to investigate if machines can evoke diverse emotional reactions with the simplest of means. Audience was shown from September 12-14 at the Royal Opera House in London. The project will be presented in detail in London on November 15, 2008 at the BFI Southbank during the [onedotzero](#) festival and part of an edition of [This Happened](#).

rAndom International

[About rAndom](#)

[News](#)

[Contact information](#)

[Email us](#)

Work

[Commissions](#)

[Limited Editions](#)

[Mass Production](#)

[Research](#)

[Archived Works](#)

[Clients](#)

[Academic](#)

PR

[Press clippings](#)

[Awards](#)

[Exhibitions](#)

[Exhibition gallery](#)

Login

[rAndom international login](#)



Text Rain - Camille Utterback & Romy Archituv, 2000

- spiegelbeeld zwart/wit van video-opnamen op groot scherm
- letters vallen op de randen
- letters zijn van het gedicht 'Talk, You' van Evan Zimroth
- www.camilleutterback.com



Text Rain

Camille Utterback and Romy Achituv
1999

examples Ludo...

brainstorm / mindmap

homework:

- find one or more examples of designed experience
- take this with you the next lesson
- describe how it is made, how and why it works (not)

homework:

- find one or more examples of designed experience
- take this with you the next lesson
- describe how it is made, how and why it works (not)

have a nice week!!!!!!