

## Return to THE Devices

### Archiv der verschwundenen Dinge

#### Kurzbeschreibung

*RtTD* ist eine experimentelle Wand Installation sowie ein supplementäres Single-Page-Webprojekt im Kontext des Kurses Return of the Gizmos von Dennis Paul. Das Projekt untersucht das Smartphone als zentrales Interface, das ehemals eigenständige Geräte funktional absorbiert und kulturell verdrängt.

#### Fragestellung

Wie verändert das Smartphone unsere Wahrnehmung, Nutzung und Erinnerung technischer Objekte, wenn es deren Funktionen bündelt und unsichtbar macht?

#### Konzept

Das Smartphone fungiert als Hub. Um es herum sind historische Alltagsgeräte angeordnet ( nach aktuellem Stand - Kamera, Gameboy, Radio, Taschenrechner, Taschenlampe). Diese Beziehung wird visuell als technischer Blueprint übersetzt.

Gestalterisch verbindet das Projekt:

- **Archiv-Logik** (Sammeln, Ordnen, Bewahren)
- **Forensische Ästhetik** (Inspektion, Analyse)
- **Reduktion** als kritischer Kommentar zur Überfunktionalität moderner Interfaces

#### Gestaltung

- **Farbkonzept:** Rubinrot (Akzent, Signal) & Moroccan Blue (Struktur, Technik)
- **Metapher:** Digitale Archäologie, Anatomie des Menschen verschmilzt mit Technik

#### Technische Umsetzung

- Single-Page-Website (HTML / CSS / JavaScript)  
Link: <https://returntothelastdevices.netlify.app/>  
Diese soll auch als Veranschaulichung des Prototyps dienen sowie zusätzlich bei der Installation zur Verfügung gestellt werden und mit "THE DEVICE" einem Archiv/ digitalen Bibliothek und Reverenzpunkt erweitert werden
- Zentrale Web-App läuft auf einem LG G7 als Interface-Hub

- Die Web-App verbindet und steuert ausgelagerte Funktionen der Installation
- Arduino-basierte Module wie Buttons Vibration und Bewegungssensorik geben zusätzliches Feedback und Tiefe
- Kommunikation zwischen Smartphone und Hardware (z. B. über Bluetooth & WLAN)
- Fokus auf klare Struktur, semantisches Markup und reduzierte Interaktion
- Keine externen Abhängigkeiten für die Kernfunktion

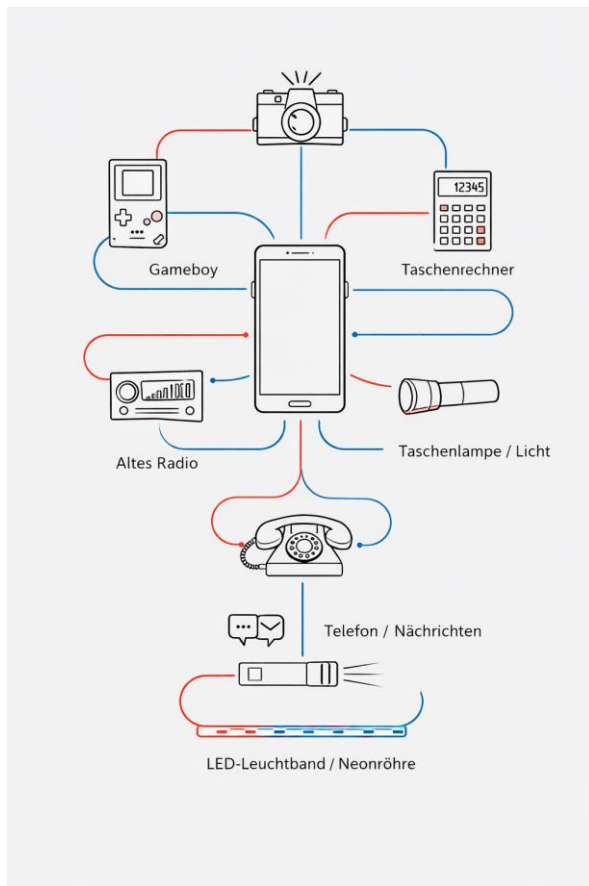
## Installation

Das Projekt ist zusätzlich als physische Wandinstallation konzipiert. Die visualisierten Geräte existieren als reale Objekte oder abstrahierte Module, verbunden über farbcodierte ( blau/rot) Leitungen.

Das Smartphone übernimmt die Rolle des zentralen Controllers:

- Kamera → Kamera-Modul
- Radio → Audio-Modul
- Taschenlampe / Licht → LED- und Lichtsysteme
- Telefon / Nachrichten → Interface- und Kommunikationslogik

Die Installation macht die funktionale Verlagerung vom Objekt in das Smartphone räumlich und erfahrbar.



## Ergebnis

Das Projekt visualisiert den Übergang von greifbarer, spezialisierter Hardware zu immaterieller, zentralisierter Funktionalität. Die Installation soll eine visuelles Argument werden, ein Anreger zum Zurückblicken jedoch nicht hin zur Nostalgie, sondern eher als analytische Beobachtung dienen.