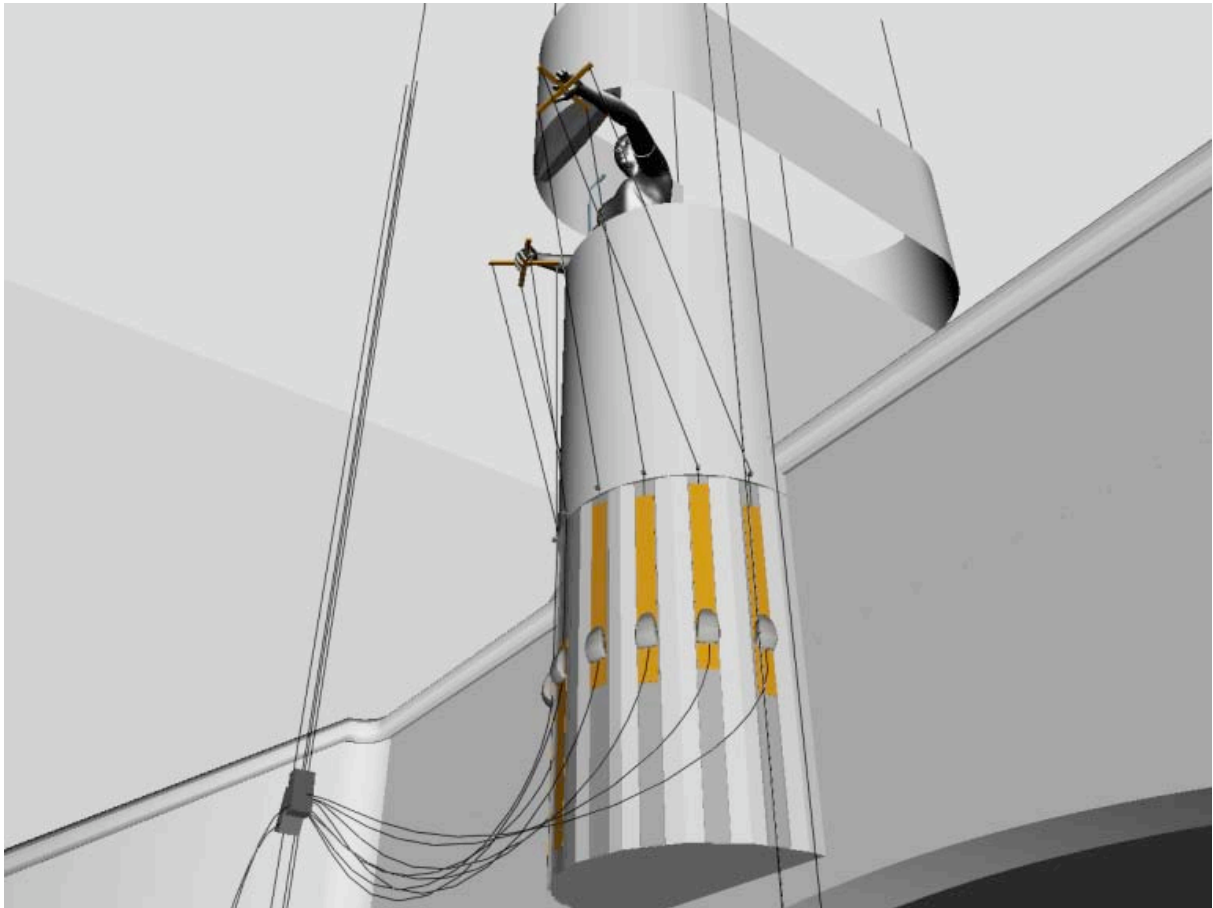


Scheinwerfer *Digitale Marionette*



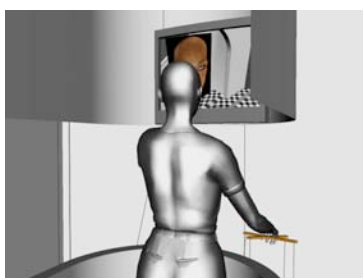
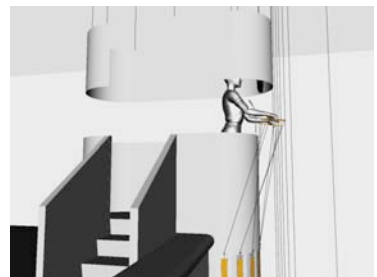
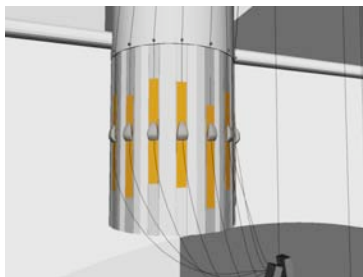
Eine interaktive Installation von Scheinwerfer in Zusammenarbeit mit Swisscom, Universität Fribourg, ETH Zürich, Universität Zürich und HGKZ. Im Rahmen der Ausstellung 'Magische Fäden' im Museum Bellerive vom 11. Juni bis 12. September 2004.

Die Installation Digitale Marionette

Die interaktive Installation 'Digitale Marionette' vom Künstlerkollektiv *Scheinwerfer* führt dem Museumsbesucher eindrücklich vor, wie eine Marionette im Multimedia-Zeitalter aussehen kann und wie sie kontrolliert wird: die Holzpuppe im Kleidchen wurde von Lara Croft ähnlichen Charakteren abgelöst; und die Fäden des traditionellen Marionettenspielkreuzes entpuppen sich als vernetzte Computerkabel.

Die Installation besteht aus einer Projektion eines digitalen Gesichts, das vom Museumsbesucher kontrolliert werden kann. Via Stimme kann der Besucher die digitale Marionette zum Sprechen bringen und via klassisches Spielkreuz können Emotionen wie beispielsweise Freude und Wut oder auch das Aussehen kontrolliert werden. Eine Kamerabild (übertragen aus dem Projektionsraum in die Steuerkanzel) ermöglicht dem anonymisierten Benutzer sowohl sein Spiel mit der Marionette zu steuern, als auch die Reaktionen der Betrachter zu beobachten.

Die Übersetzung von alt in neu, von analog in digital, erfolgt über das populärste Computer Eingabegerät: die Maus. Indem die Spielkreuz-Fäden die Mausunterlagen lenken, werden die Bewegungen des Marionettenspielers in Steuerkommandos für den Computer umgewandelt. Der Spieler hat gleichzeitig die Möglichkeit, die digitale Marionette mit seiner eigenen Stimme sprechen zu lassen. Die vom installierten Mikrophon aufgezeichneten Audiodaten werden ins neuronale Netzwerk zur Stimmerkennung (Swisscom Innovations) geleitet, welches wiederum die Viseme, die Gesichtszüge, der 3D-Marionette (Computer Vision Lab ETH Zürich) ansteuert.



Mitwirkende

Scheinwerfer sind:

Pascal Mueller, Computer Vision Lab ETH Zürich

Stefan Müller, MultiMedia Lab Universität Zürich

Simon Schubiger-Banz, Swisscom Innovations

Matthias Specht-Machado, MultiMedia Lab Universität Zürich

Christian Widmer, AdNovum

Maus Interface:

Christian Iten, Interaction Design HGKZ

Spracherkennung:

Urs Viktor Marti, Swisscom Innovations

Motion Capturing & Scanning:

Gregor Kalberer, Boston Consulting Group

Bautechnische Umsetzung:

Craig Neil, Museum Bellerive

Szenograph und Gastkurator:

Sergio Cavero, Architectures Générales

Leitende Kuratorin:

Eva Afuhs, Museum Bellerive

