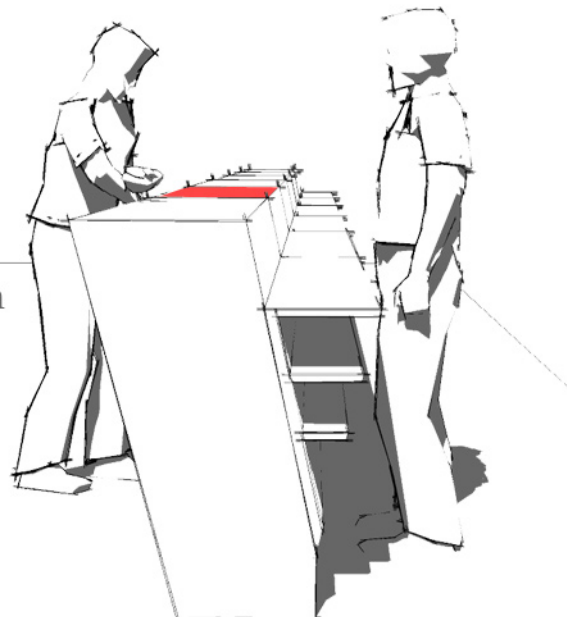


Intro	Abstract Purpose Past
Concepts	Attitudes Strategies Modalities
Partners	Students Teachers Institutions
Spaces	Buildings Exhibitions Interspaces
Output	Workshops Projects Events
Extras	Business Statements Glossary

iBar

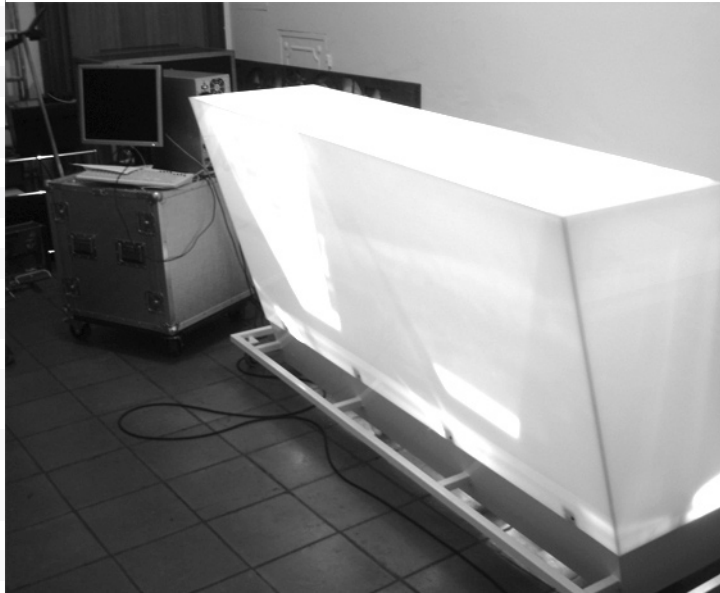
iBar

intelligent surface system



iBar - Entwicklung einer interaktiven Bar-Theke

iBar - Kurzbeschreibung



Prototyp II - August 2005

Das Projekt in wenigen Worten

Das Projekt iBar versucht auf prototypische Weise ein interaktives System für die Bespielung von Tischoberflächen zu entwickeln. Dabei soll mit „einfachen“ Mitteln, wie sie im Medienkunst-Bereich angewandt werden, ein Produkt erschaffen werden, das in Sachen Funktionalität mit bestehenden High-Tech-Lösungen mithalten kann. Die verspielte Herangehensweise einer künstlerischen Umsetzung soll ins Projekt mit einbezogen werden.

Des Medienkünstlers Zauberbox

Ausgangslage

Die Möglichkeiten von interaktiver Installations-Technik, welche bisher vorwiegend von Medien-Künstlern benutzt und erforscht werden, sollen einem breiteren Publikum zugänglich gemacht werden. In einer Zusammenarbeit mit Firmen und Event-Agenturen werden neue Konzepte erarbeitet, welche versuchen, diese so genannten „interactive environments“ in Firmen-Präsentationen / -Events zu integrieren.

Interaktive Präsentations- und Unterhaltungstechnik beinhaltet ein grosses Potential, welches noch lange nicht ausgeschöpft und genügend erforscht ist. Durch die aktive Umsetzung von visionären Konzepten werden die Grenzen der technischen Möglichkeiten und der gesellschaftlichen Akzeptanz erforscht.

Die tägliche Auseinandersetzung mit Informations- und Unterhaltungselektronik in der heutigen Gesellschaft wird zunehmend auch in einer Nachfrage nach neuen Interaktionsformen bei der Präsentations- und Unterhaltungselektronik resultieren. Durch die Zusammenarbeit von Medien-Künstlern und Event-Spezialisten aus der Wirtschaft soll ein Prozess angestoßen werden, der neue Wege aufgezeigt für den interaktiven Umgang mit virtuellen Inhalten. Die Begegnung mit den neuen Medien soll nicht ein passives „Berieseln“ sein, sondern ein einzigartiges, interaktives, magisches Erlebnis bieten – es wird mit der Technik „gezaubert“!

Absicht

Als exemplarisches Beispiel dieser Diplomidee, wird eine interaktive Bar-Theke entworfen. Diese soll so konstruiert sein, dass von unten auf die gesamte Ablagefläche projiziert werden kann. Objekte, die auf der Bar liegen (Gläser, Aschenbecher, Handys etc), werden von einem Trackingsystem erfasst. Ausserdem soll es für den Barbesucher eine Möglichkeit geben durch die reine „Berührung“ mit der Hand, mit den projizierten Inhalten zu interagieren. Inhalte und Funktionen, welche auf dem Bar-Tresen gezeigt werden, sollen im Kontext des jeweiligen Einsatzortes stehen.

Der Bewegungsraum Bar

Digitale Erweiterung

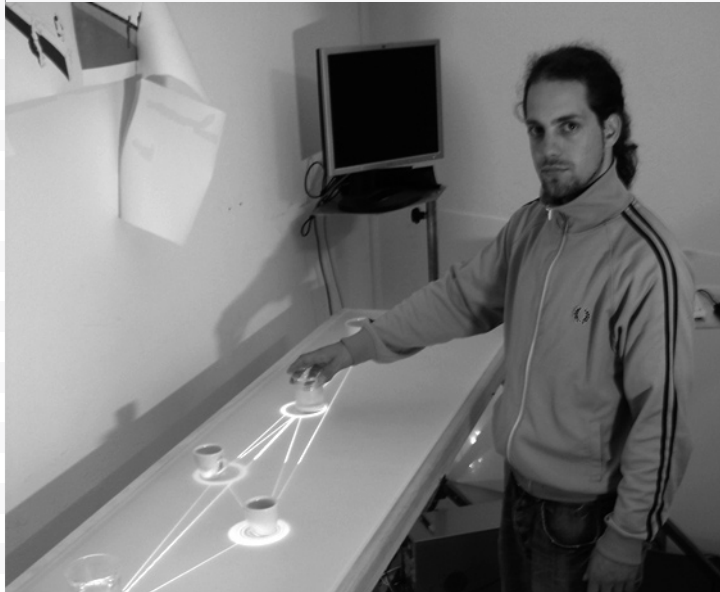
Eine Bar ist ein Raum der Begegnung und der Unterhaltung - eine Umgebung, in die wir uns begeben, wenn wir uns vom Alltagsstress erholen oder distanzieren wollen. Im Zentrum dieses Bewegungsraumes steht der Bar-Tresen. Ein Möbelstück eigentlich, manchmal liebevoll und aufwendig gestaltet, manchmal schlicht, und trotzdem der Ort von zentraler Wichtigkeit.

iBar ist der Versuch den Erlebnisraum Bar digital zu erweitern, indem diesem Bar-Tresen eine noch grössere Bedeutung zugewiesen wird. Mittels Techniken aus dem medialen Kunstbereich wird die Bar mit einer interaktiven Oberfläche ausgestattet. Diese kann einerseits als gestalterisches Mittel eingesetzt werden, andererseits aber auch mit kommunikativen oder informativen Applikationen bespielt werden.

Optimale Anpassung

Da das Tracking ein autonomer Teil des ganzen Systems ist, kann bei der Programmierung der Applikation sehr gezielt auf örtliche oder thematische Gegebenheiten eingegangen werden. Gesetzmässigkeiten und Erwartungen, wie sie für jeden Bewegungsraum existieren, können unterstützt und erweitert werden.

Persönlicher Bezug zum Projekt



Erste Erfolge mit dem Prototyp I

Motivation

Während meines Studiums am Hyperwerk begann ich Gefallen zu finden an Projekten, bei denen auf eine spielerische Art eine Interaktion zwischen dem Betrachter und der Installation stattfindet. Besonders interessiert haben mich Systeme, in denen zum Beispiel eine Projektion angefasst werden kann oder der Verlauf eines Filmes durch das Verhalten des Betrachters beeinflusst wird – also ungewohnte Schnittstellen zwischen dem realen menschlichen Körper und den virtuellen Inhalten entstehen. Im Zentrum stand für mich immer, Installationen dieser Art einen unterhaltsamen, witzigen Charakter zu geben.

Medienkunst-Zauber ist nicht nur was für Medienkunst-Interessierte!

Dabei ist mir aufgefallen, dass es im Medienkunst-Bereich viel Aktivität und interessante Projekte gibt, die aber selten ausserhalb der Szene wahrgenommen werden. Ich bin davon überzeugt, dass diese Art mit „der Technik zu zaubern“ auch ausserhalb der Medien-Kunst-Szene auf grosses Interesse stösst, und dass es Möglichkeiten gibt, diese Techniken attraktiv einzusetzen. Gerade die spielerische Umsetzung hat meiner Meinung nach ein grosses Potential im Event- und Messebereich. Hier wird unaufhörlich nach neuen, interessanten Lösungen gesucht, um den Besucher mit einem aussergewöhnlichen Erlebnis zu begeistern.

Selektion

Aus dieser Überlegung heraus entstand ein Ideen-Katalog, der eine Vielzahl an Projektideen beinhaltet - von grossräumigen interaktiven Umsetzungen von Computerspielen, über Installationen für Openair Veranstaltungen bis zu Überlegungen, wie ein Vergnügungspark interaktiv erweitert werden könnte. Für den Rahmen des Diploms am Hyperwerk waren die meisten Projektideen jedoch materiell und finanziell zu aufwendig, viel zu langwierig in der Umsetzung oder andererseits zu einfach, um für eine fast einjährige Diplomarbeit genügend Substanz herzugeben.

Die meisten dieser Ideen scheinen mir aber nach wie vor sehr spannend zu sein und zu einem späteren Zeitpunkt durchaus realisierbar. Für das Diplom habe ich mich für das Projekt entschieden, das vom Entwicklungsaufwand in den einjährigen Rahmen passt und das auch am meisten Hoffnung verspricht, in der knappen Zeit einen interessierten Partner zu finden: Das Projekt iBar.

Von der Idee zur Umsetzung

Die Wegbereitung

Nach der Festlegung auf das Projekt iBar ging es darum, die ersten technischen Tests zu machen, um zu entscheiden, was wir an Hard- und Software brauchen werden. Entscheidend geholfen haben uns dabei auch Tipps und Tricks von Künstlern, die schon ähnliche Problemstellungen bei ihren Projekten angetroffen haben. Einerseits waren das Leute, auf die wir durch die Recherche gestossen sind, andererseits Fachleute aus dem Hyperwerk-Umfeld. Auch meine persönlichen Erfahrungen kamen mir natürlich zugute. Parallel dazu haben wir uns Gedanken gemacht, welche Anwendungen auf einem solchen System am meisten Sinn machen würden und in welchem Kontext die iBar am besten zur Geltung kommen könnte. Bald stand fest, dass ein Partner aus dem Event-Bereich gefunden werden musste, der dafür offen war, an diesem Experiment teilzuhaben und uns gleichzeitig mit Erfahrung und eventuellen Kundenkontakten helfen konnte.

Triebwerk AG - Ein wichtiger Partner wurde gefunden.

Nach längerer Suche sind wir über Umwege auf Martin Bärtschi von der Triebwerk AG gestossen, dessen in Basel ansässige Firma sich unter anderem auf die Herstellung und Vermietung von Bar-Elementen aus Metal und Plexiglas spezialisiert hat. Zu unserem Glück waren er von Anfang an von unserem Vorhaben begeistert und es wurde vereinbart, dass die Triebwerk AG den Bau, sowie die Kosten für den ersten Bar-Prototypen übernehmen wird.

MESO - Die Erfinder der Software, die wir verwenden, helfen mit beim Projekt iBar.

Ein weiterer wichtiger Kontakt kam dadurch zustande, dass ein Mitglied meines Teams auf eine Software stiess, die sich für die Umsetzung unsres Vorhabens sehr gut eignete. Die Sache hat sich dann so weiterentwickelt, dass für die Diplom-Gesamtausstellung „nomadix“ die gleiche Software verwendet wurde und es zu einem verstärkten Austausch zwischen den Software-Herstellern und dem Hyperwerk kam. Bald darauf hatten wir unseren Projekt-Coach gefunden – Joreg Diessl von der Firma MESO (Frankfurt), der Mitbegründer und Erfinder der Software vvvv.

Von diesem Zeitpunkt an wurde in einem fortlaufenden Wechselspiel einerseits an der technischen Lösung (Software / Hardware / Tracking) gearbeitet und andererseits die Konstruktion des ersten Bar-Prototypen vorangetrieben und den Anforderungen des Tracking-Systems angepasst. Dazu gehörten Tests mit verschiedenen Materialien für die Rückprojektion, sowie Untersuchungen mit Infrarot-Licht.

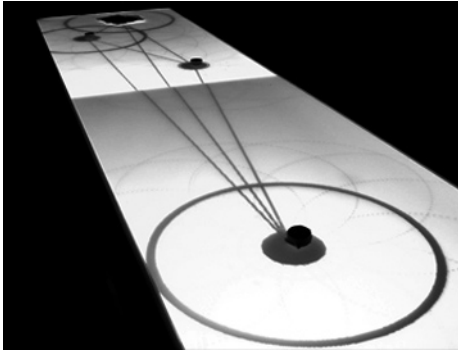
Die Früchte der Arbeit

Die Vernissage

Zu einer ersten Feuertaufe mit dem Prototyp II kam es im August 2005 im Rahmen eines Party-Events, welcher von der Triebwerk AG organisiert wurde. Mit viel Fleiss, Nachtschichten und auch einer Portion Glück gelang es, einen schönen und funktionierenden Bar-Kubus zu präsentieren, welcher beim Publikum grossen Anklang fand. Weitere Einsätze der iBar sind bereits geplant und diverse Kontakte zu Interessenten haben sich ergeben.

Prototyp II

Mit dem Prototypen II haben wir ein Objekt, an dem sich die vielseitigen Einsatz-Möglichkeiten des „intelligent surface systems“ auf eine anschauliche Art demonstrieren lassen. Er wird als Grundlage dienen für jegliche Weiterentwicklungen des Systems.



Test-Applikation - Das Tracking funktioniert!



Markus Abt beim Lösen der grundlegenden Probleme



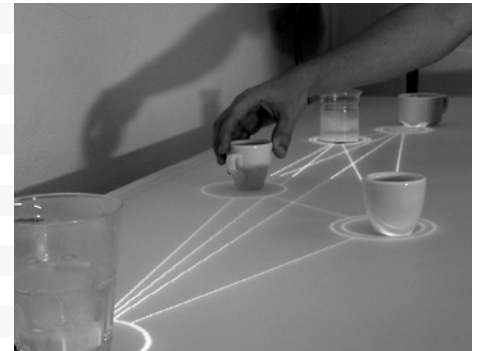
In der Plexiglas-Werkstatt



Der Wurm hat angebissen!



Martin Fleck im Labor



Bar-Situation im Test

Und Jetzt?

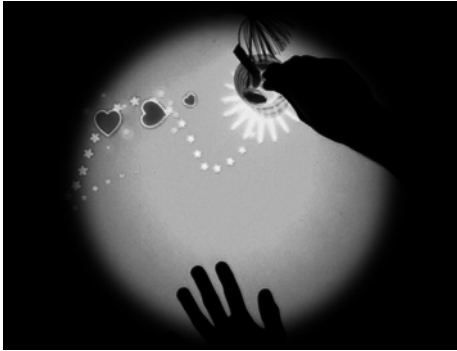
Diplom erfolgreich beendet - weiter geht`s!

Alle am Projekt Beteiligten sind überzeugt, dass die Idee einer interaktiven Bar-Theke grosses Potential beinhaltet. Auch die ersten Reaktionen von «Bar-Besuchern» haben gezeigt, dass die Technologie von iBar ein wirkungsvolles Mittel ist, um die Attraktivität der Bar-Situation um ein Vielfaches zu steigern.

Mit der erfolgreichen Inbetriebnahme des Prototypen II ist das Ziel des Diplomsvorhabens erreicht und gleichzeitig wurde ein Tool geschaffen, um potentiellen Kunden das Produkt in einer fast vollendeten Form zu präsentieren. Ein Teil der abschliessenden Diplomphase wird es sein, ein Verkaufs-Folder zu erstellen, um einen Käufer oder Partner für die Weiterentwicklung zu finden.

Die Firma Triebwerk AG verfügt über Kontakte zu verschiedenen namhaften Getränke-Firmen, welche nach Fertigstellung einer vollumfänglichen Offerte angesprochen werden. In näherer Zukunft sollen zwei Strategien verfolgt werden: Die Entwicklung eines mobilen Systems, welches sich in vorhandene Präsentations-Szenarien von Firmen integrieren lässt und der Einbau des Systems an einem festen, exklusiven Ort.

Parallel dazu besteht der Wunsch, das Konzept, Technische Details und Aspekte der Nachfrage im Rahmen eines Forschungsprojektes weiter zu erforschen und zu entwickeln. Dies möglichst unabhängig von direkt involvierten Wirtschaftspartnern.



Screenshot: Nomadix-Medienbeitrag



Screenshot: Nomadix-Medienbeitrag

Kontext zum Jahresthema Nomadix

Nomadix beschäftigt sich mit der Gestaltung von neuen Interaktionsräumen und -formen. Nomadix hat aber auch den Anspruch, diese Inhalte um die Welt zu schicken, ihre Werte orts- und sprachunabhängig erfahrbar zu machen.

iBar verwendet eine gestalterische, universell verständliche Sprache und ermöglicht es den Bewegungsraum Bar auf eine neuartige, spielerische Weise zu erleben.

Das Medienprodukt

In den 7 Filmen des Nomadix-Medienprodukts werden verschiedene Szenen gezeigt, wie sie sich auf der iBar abspielen könnten. Dabei wurde der Phantasie freien Lauf gelassen und auch Applikationen erfunden, die es in dieser Form noch nicht gibt und es teilweise auch nie geben wird. Die Idee war, das grosse Einsatz-Potential dieser Technologie auf eine anschauliche Weise zu vermitteln.

Team

Simon Hänggi - Projektleitung, Konzept, Planung, Programmierung

Markus Abt - Technische Umsetzung, Programmierung

Martin Fleck - Programmierung, Gestaltung

Martin Bärtschi - Externer Partner (Triebwerk AG, Basel)

Joreg - Externer Coach (MESO, Frankfurt)

Max Spielmann - Interner Coach

University of
Applied Sciences
Basel

FHBB

Department HyperWerk

Simon Hänggi

Dipl. Interaktionsleiter FH

T +41 61 322 50 93

F +41 76 332 50 91

info@i-bar.ch

www.i-bar.ch

www.simonhaenggi.ch

www.hyperwerk.ch