

# **affectiveCinema**

---

## Zusammenfassung

### **Technische Grundlagen**

Schon seit Jahrzehnten beschäftigen sich Künstler mit sensorengesteuerten musischen und visuellen Abläufen. Mit dem "Theremin" schuf der russische Physiker Leon Theremin schon in den 20er -jahren ein über Feedback gesteuertes Instrument, das Pitch und Volume je nach physischer Distanz des Interpreten zum Instrument steuert. Bei affective Cinema geht es aber nicht um die Konstruktion eines Instruments, sondern um die affektive Reaktion des Menschen auf seine Wahrnehmung; im Fall unseres Projektes um den Impuls, den die Vorführung eines Videos auslöst.

Die Emotion wird mit einem GSR-Sensoren (galvanic skin response) ermittelt. Das auf diese Weise erfasste Signal kann per Midi an einen Realtime Video- und Soundeditoren weitergeleitet werden und verschiedenste multimediale Parameter beeinflussen.

Menschliche Erregung können so die Abfolge der Videoclips bestimmen und darüber entscheiden ob Ton- und Bildeffekte angewandt werden und wie stark.

All die technischen Möglichkeiten sind in bestehenden kompakten Soft- und Hardwareangeboten bereits realisiert worden. Es geht also nicht darum elektronische Apparaturen zu entwickeln, sondern darum bestehende Komponenten in neue Zusammenhänge zu stellen.

### **Inhaltliche Grundlagen**

Die Installation affectiveCinema ist schwer einzustufen. Sie liegt irgendwo im Bereich zwischen Kunst, Spiel und Wissenschaft. Es wird ebenfalls nach einer neuen Form der Einbindung von Theater in die neuen Medien gesucht. Der Schauspieler wird auf seine Gestik reduziert und gibt sprachlich nur Emotion aber keine Information weiter. Dafür verfügt das mediale Konstrukt über Mittel, die den Ausdruck verstärken oder ergänzen können. Auf Video präsentiert, wird das Bild vom Menschen erwidert und zurückgesendet. Es kommt zum emotional-technologischen Dialog, wenn die Quelle von der menschlichen Regung beeinflusst wird und der Mensch wiederum vom entfremdeten Bild. Man kann diesen Austausch auch als emotionale Navigation durch eine Bilderwelt bezeichnen.

Erfindungen drehen sich im Allgemeinen um die Erweiterung menschlicher Kapazitäten. So kann man das Auto ebenso wie das Hörgerät und den Computer ebenso wie einen Hammer als menschliche Prothese bezeichnen. Marshall McLuhan sieht alle Medienformen als Erweiterungen der verschiedenen menschlichen Sinne und Fähigkeiten und das globale elektronische Netzwerk als die Erweiterung unseres zentralen Nervensystems. Dass der Mensch sich an die mentalen Prothesen wagt ist angesichts der technologischen Entwicklung und dem Fortschritt in der Hirnforschung eigentlich nicht verwunderlich. Mit diesem Projekt wollen wir uns an die Prothese der Emotion, der unreflektierten Reaktion wagen.