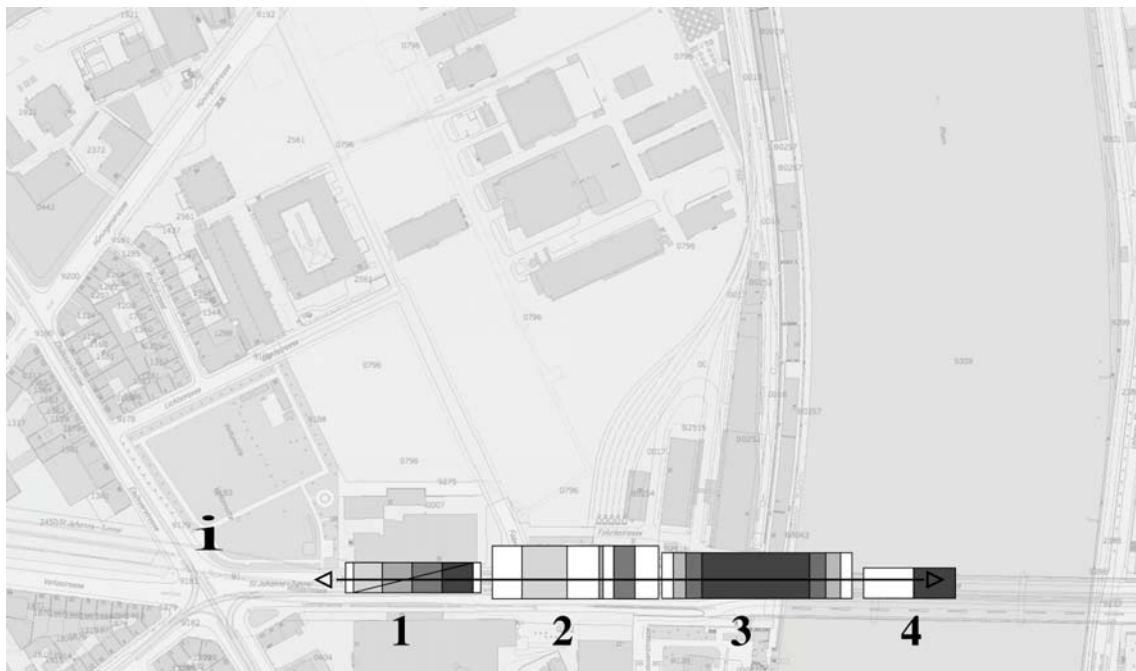


Konzept zu Inhalt und Gestaltung für die NT-Eröffnungsfeier

Für die Ausstellung der NT-Eröffnung und die anschließende Evaluationsphase wurde ein Konzept erarbeitet, das verschiedene unabhängige Untersuchungen beinhaltet und verortet. Es werden Aspekte der Navigation, Interaktion und die mediale Aufbereitung der Inhalte untersucht. Die Inhalte wurden von den Partnern aufbereitet und zur Verfügung gestellt.

Ein handgehaltenes Gerät ("Klicker" mit einem einzigen Knopf) ermöglicht es den Besuchern die Komposition nach persönlichen Vorzügen zu gestalten und verschiedene Gestaltungsansätze zu evaluieren.

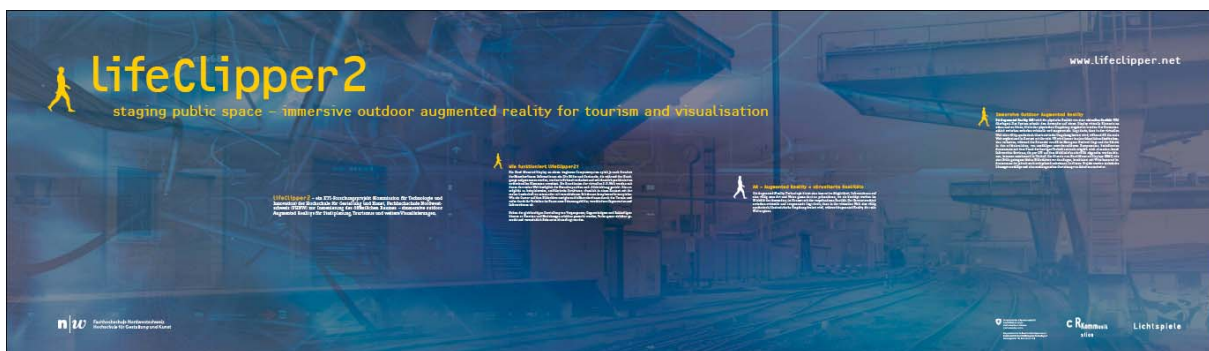
Die Spaziergänge gehen vom Info-Container (i) auf der Voltamatte aus, entlang der NT-Achse bis zur Mitte der Dreirosenbrücke und zurück und erleben dabei 4 verschiedene Szenarien.



Interaktionskarte

i: INFO-CONTAINER

Der Info-Container auf der Voltamatte ist an den Aussenwänden mit Info-Plakaten bestückt. Während der Nacht sind die Plakate beleuchtet. Weitere Informationen zum Container finden Sie im Dokument „Termine und Infos“ von „Naas-Associates“. Die Gestaltung der Plakate entspricht der CI von lifeClipper2.



Lateral links



Lateral rechts

Während des Betriebs werden die Flügeltüren geöffnet und die Installation von einer Person vor Ort und einer zweiten Person, die die Besucher auf ihrem Spaziergang führt, begleitet. Im Innenraum wird ein Demo-Video als Rückprojektion, sowie die Website und der Simulator auf Info-Terminals gezeigt. Auf einem Tisch ist Platz für das lifeClipper2-Equipment eingerichtet: Tragbarer Computer, Ladestationen, Ersatzgeräte, etc.



Info-Terminals

Szenario 1: KELTENSIEDLUNG (ARCHÄOLOGISCHE BODENFORSCHUNG)

Script:

Beim Spaziergang entlang der Keltensiedlung vor dem Elektrizitätswerk, werden die virtuellen Element der Siedlung schrittweise, thematisch gruppiert, über das reale Gelände eingeblendet und der Besucher dadurch langsam in die Welt der Kelten versetzt. Die hinzukommenden Themen entsprechen weitgehend auch denen, die dem Besucher im Gelände am nächsten liegen. Auf der obersten Stufe (grösster Immersionsgrad) wird zu den kulturellen Bestandteilen (Häuser, Öfen, Strassen, etc.) das Gelände mit Horizont und Himmel eingeblendet, das die Realwelt komplett überlagert und mit 80% Transparenz ausblendet. Das gesamte Gebiet der Keltensiedlung wird durch eine Einfärbung im Gelände visualisiert.

Um die Szene atmosphärisch auszumalen, werden Effekte wie Bodennebel und aufsteigender Rauch aus den Öfen verwendet. Das Life-Video Bild wird entgegengesetzt des Aufbaus der Keltensiedlung stufenweise zurückgenommen: es graut aus.

Das akustische Ambiente wird ebenfalls schrittweise aufgebaut: die Geräusche der Realwelt werden schrittweise von den illustrierenden Szenengeräuschen der hinzukommenden thematischen Bestandteile übertönt. Bei Eintritt ins Gebiet weisen Windgeräusche und Vogelgesang auf das Szenario hin. Die folgenden Geräusche der Objekte sind räumlich an die hinzukommenden Elemente gebunden (3D-Sound) und helfen dem Besucher sie zu entdecken. Anstelle animierter 3D-Figuren, wird das Gebiet über das Ohr belebt: menschliche Stimmen (Kinder, Murmeln, Lachen), Tiere (Schweine, Hunde, Hühner, etc), Aktivitäten (Holzspalten, Bestellung der Felder, Feuer, Hammer und Amboss, etc.). Es kommen auch 3D-Sounds in Bewegung vor: Ochsenkarren zieht am Besucher vorbei (Hufschlag, quietschende Räder).

Die Szene baut sich nach folgenden Themen auf:

Thema „Privatleben“:

- 3D-Objekt: Häuser und Umschwung
- 3D-Sound: Menschliche und tierische Geräusche, Musik
- Zusätzliche Bilder: Gebrauchsgegenstände

Thema „Töpferei“:

- 3D-Objekt: Töpferöfen und Häuser
- 3D-Sound: Feuer, Holzspalten, Scherben
- Zusätzliche Bilder: Fotos und Zeichnungen von Gefäßen

Thema „Fernhandel“:

- 3D-Objekt: Strassengräben
- 3D-Sound: Ochsenkarren in Bewegung, römische Musik
- Zusätzliche Bilder: Fotos und Zeichnungen von mediterranen Importgütern, etc.

Thema „Schmiedekunst“:

- 3D-Objekt: Schmiedehütte
- 3D-Sound: Hammer und Amboss
- Zusätzliche Bilder: Fotos und Zeichnungen der Schmiedekunst

Bei Verlassen des Gebietes, wird die Szene entladen: Die 3D-Elemente der thematischen Gruppierungen verschwinden in schneller Folge. Der Ton wird etwas langsamer ausgeblendet während das Life-Video wieder in zu voller Farbe kommt.



Medien:

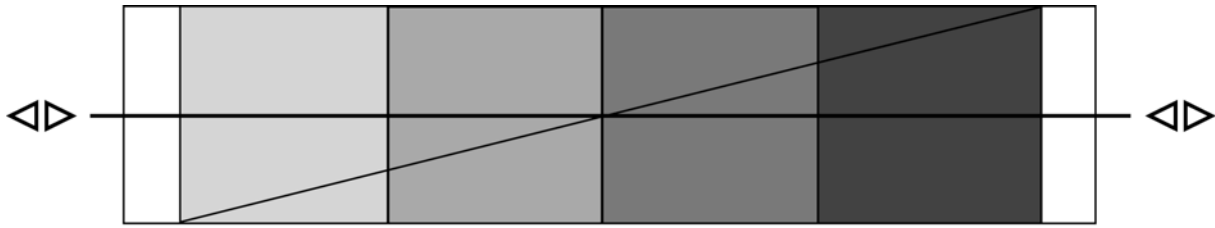
Texturierte 3D-Modelle der Keltensiedlung mit Topographie und Himmel, 3D-Sound-Illustrationen, Illustrationen und Fotos von Fundstücken, Grundrissplan

Interaktion:

Beim Durchlaufen einer Folge von Interaktionsfeldern wird die Szene langsam auf- und bei Verlassen schnell wieder abgebaut. Pro Interaktionsfeld kommt ein neues inhaltliches Thema zur Szene hinzu, bis sich die Keltensiedlung audiovisuell vollständig aufgebaut hat .

Durch den handgehaltenen Klicker können verschiedene Darstellungsoptionen und Zusatzinformationen gewählt werden:

- Grundriss der gesamten Siedlung als technischer Plan im Boden eingeblendet
- Topografische Fläche der Keltensiedlung mit Geräuschen der Gesamtsiedlung
- Zusätzliche Bilder zum jeweiligen Thema werden auf einer virtuellen Screen vor den Augen des Besuchers als Diaschau abgebildet (nicht im Gelände, sondern fixiert vor der Blickrichtung des Besuchers, nicht das ganze Blickfeld abdeckend, ohne Endlosschleufe).



- Diese Szene baut sich gemäss der Gehrichtung von der jeweiligen Seite her auf. Wenn zuvor schon Elemente zur Keltensiedlung geladen wurden (letzte Station des Durchlaufs), wird die Szene hier entladen. Wenn es das erste Feld ist, wird atmosphärischer Ton eingespielt.
 - Thema „Privatleben“ (es werden 3D-Modelle und Ton zu diesem Thema hizugeladen)
 - Thema „Töpferei“ (es werden 3D-Modelle und Ton zu diesem Thema hizugeladen)
 - Thema „Fernhandel“ (es werden 3D-Modelle und Ton zu diesem Thema hizugeladen)
 - Thema „Schmiedekunst“ (es werden 3D-Modelle und Ton zu diesem Thema hizugeladen)
- Zu allen Themen sind Darstellungsoptionen und Zusatzinformationen abrufbar.

Interaktionsfelder des 1. Szenarios

Szenario 2: CAMPUS (NOVARTIS)

Script:

In der Umgebung der Tramstation „Novartis Campus“ ist das 2. Szenario inszeniert. Der Besucher wird auf das Szenario aufmerksam gemacht, indem aus einiger Entfernung schon virtuelle semi-transparente Blasen und räumlich positionierte Bilder im Feld zu sehen sind. Wenn der Besucher in die Blase eintritt wird die jeweilige Stimme des Erzählers hörbar. Bei Eintritt in die Blasen verfärbt sich die Umgebung gemäss der Farbe und Textur der Blase und weitere Bilder und 3D-Elemente werden räumlich positioniert.

Drei Tondokumente in den jeweiligen Blasen bilden das Herzstück des Szenarios: ein gesprochener Artikel aus der Baslerzeitung aus dem Jahre 1897 zur Gasfabrik (**A**), die Erzählung des ehemaligen Sandoz-Mitarbeiters Herr Zimmerli (**B**), und ein Sprechertext zu den vergangenen und zukünftigen baulichen Entwicklungen des Novartis Campus (**C**).

Es werden anhand der 3 Berichte verschiedene mediale Erzählformen untersucht:

A: Erst nach Eintreten in die grosse Blase und der damit verbundenen Einfärbung der Umgebung, wird sowohl der Artikel vorgelesen als auch Bilder zur Gasfabrik innerhalb der Blase räumlich positioniert.

B: In einer Linie, wie an einer Wand hängend, werden Bilder aneinandergereiht, die den Besucher entlang des Weges begleiten. Es sind chronologisch geordnete Bilder aus dem Sandoz-Gelände, aus der Produktion und den baulichen Situationen. Vor den Bildern, die aus der Zeit der Beschreibung von Herrn Zimmerli stammen, liegt eine kleine Blase, die bei Betreten die Erzählungen von Herrn Zimmerli abspielt. Die Blase ist von innen nicht wahrnehmbar und dient dem Besucher lediglich dazu die Einspielung des Tones auszulösen. Die Bilder verharren sichtbar an ihren Standorten.

C: Beim Eintritt in die Blase wird der Sprechertext zu den Campus-Bauphasen eingespielt und das Modell des Campus in verschiedenen Bauphasen als Endlosschleufe in zeitlicher Abstimmung zum gesprochenen Text ausserhalb der Blase urbanistisch korrekt eingepasst eingespielt. Im unteren Bereich des Blickfeldes werden Angaben in 3D-Text in den Raum gestellt.



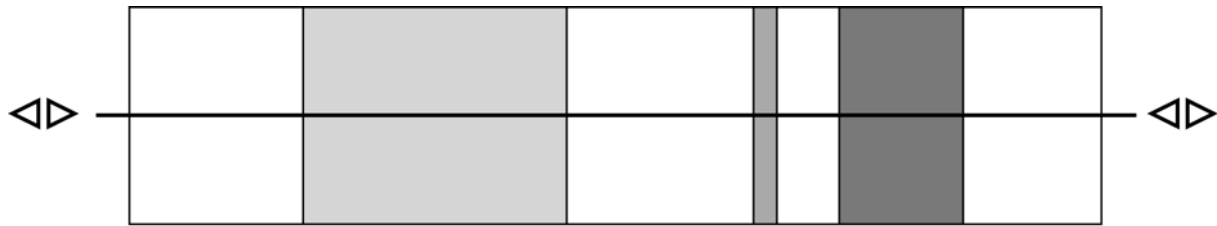
Medien:

Gesprochener Text, Animiertes 3D-Modell des Novartis Campus (chronologischer Ablauf der Bauphasen), historische Fotografie aus dem Sandoz-Archiv, texturierte 3D-Modelle

Interaktion:

Durch die Besucherposition werden 3D-Bilder, 3D-Modelle und die Sprechertexte abgerufen. Durch den handgehaltenen Klicker können verschiedene Darstellungsoptionen und Zusatzinformationen abgerufen werden:

- Mit/ohne Schattenwürfe der Objekte (Bilder, Blasen) zur räumlichen Verortung
- Transparenzgrad der Blasen 0%, 50%
- mit/ohne Erzählerstimme
- mit/ohne Bilder



- Bei Eintritt werden die Blasen und Fotos sichtbar, bis das Szenario verlassen wird, und mit ihm die Blasen und Fotos verschwinden.
- Bei Eintritt in die Blase A wird der Sprechertext eingespielt und Bilder positioniert. Bei Verlassen wird die Szene entladen.
- Bei Eintritt in die Blase B wird der Sprechertext abgespielt und die Blase unsichtbar. Beim Verlassen wird die Blase wieder sichtbar und der Sprechertext verstummt.
- Bei Eintritt in die Blase C wird der Sprechertext eingespielt und das 3D-Modell des Campus animiert eingeblendet. Beim Verlassen wird die Szene entladen.

In allen Blasen sind Darstellungsoptionen und Zusatzinformationen abrufbar.

Interaktionsfelder des 2. Szenarios

Szenario 3: HAFENUMGESTALTUNGSPROJEKTE (BAUDEPARTEMENT BASEL UND NOVARITS)

Script:

Das Szenario am Brückenkopf der Dreirosenbrücke macht von weit her auf sich aufmerksam: bei Annäherung an das Gebiet werden die drei 3D-Hafenmodelle stufenweise sichtbar über das reale Gelände eingeblendet. Sie werden in einem Rhythmus von 10 Sekunden abwechselnd eingeblendet und wieder ausgeblendet 0-20/0-40/0-60%. Es werden somit die räumlich Bezüge zur aktuellen urbanistischen Situation auf dem Spaziergang aus verschiedenen Perspektiven sichtbar. Die Modelle sind uni-farbig in verschiedenen Farbtönen eingefärbt. Bei den Wechslen zwischen den Modellen ist ein dumpfer hallender 3D-Ton zu hören, der auch stufenweise lauter wird und den Modellwechslern etwas lebendiges, dramatisches hinzufügt.

Wenn die Besucher in den 2. Interaktionbereich eindringen, werden die Projekte immer noch alternierend gezeigt, blenden sich nun aber von 0-100% über die reale Welt ein. Jedes der drei Projekte wird von einer eigenen atmosphärischen Musik untermalt, die jeweils wechselt, wenn das Projekt wechselt. Es kommt zu leichten Überblendungen in Ton und Bild. Bei Verlassen des Bereiches, baut sich die Szene wieder ab, wie sie sich aufgebaut hat.



Medien:

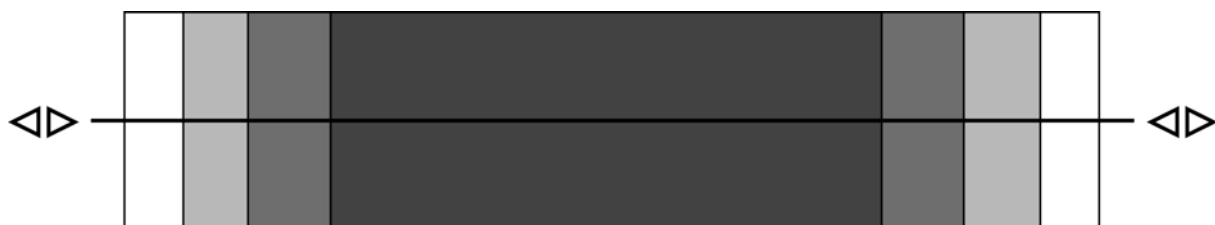
- 3D-Modelle der 3 Gewinner-Projekte vom Hafenumgestaltungswettbewerb, Ambientmusik
- Evtl. Brückenkopf

Interaktion:

Durch die Annäherung zu Fuss wird die Szene aufgebaut, durch Distanzierung wird die Szene abgebaut.

Durch den handgehaltenen Klicker können verschiedene Darstellungsmodi und Zusatzinformationen abgerufen werden. Dies dient der Evaluation verschiedener inhaltlich-gestalterischer Variationen:

- Zusätzlicher gesprochener Informationstext zu den Projekten wird eingespielt. Das jeweilige Projekt bleibt während der Dauer des gesprochenen Textes auf 75% Transparenz eingeblendet. Es wird durch das jeweils folgende Projekt mit Sprechertext abgelöst.
- Das Projekt erscheint nur noch als Wireframe (Outlines) über der Realität eingeblendet.
- Das Projekt erscheint im Frontal-Mapping-Modus (anhand von Schatten im Life-Video sichtbar).
- Das Life-Bild der Kamera wird abgedunkelt, so dass es etwas in den Hintergrund tritt.
- Das Life-Bild der Kamera wird wie das Modell ebenfalls eingefärbt.



- 0-20% alternierend sichtbar, hörbarer Wechselton
- 0-40% alternierend sichtbar, hörbarer Wechselton
- 0-60% alternierend sichtbar, hörbarer Wechselton
- 0-100% alternierend sichtbar, mit individueller atmosphärischer Musik, mit verschiedenen Optionen für Darstellung und Zusatzinformation

Interaktionsfelder des 3. Szenarios

Szenario 4: INFOVIZ (DATA-KONTEXT ZU ANDEREN QUARTIEREN UND D/F)

Script:

Das Szenario auf der Dreirosenbrücke macht auf sich aufmerksam indem bei Annäherung eine „door of transition“ als grosses semi-transparentes eingefärbtes Bild erscheint. Es steht im rechten Winkel zur Brücke, über deren gesamte Breite, einen Meter über dem Boden. Es zeigt Wellenbewegungen, die das Life-Videobild, das dahinter liegt einfärbt und in Bewegung versetzt.

Bei Durchschreiten des Bildes kommt es zum Eintritt in das Gebiet. Die Wellenbewegungen werden räumlich, das Life-Kamerabild wird nun ganz eingefärbt (nach bester StarWars- oder Enterprise-Manier :)

Das Szenario untersucht – zurzeit noch auf abstrakte, spielerische Weise – gestalterische Ansätze zur Informationsvisualisierung bezüglich statistischer Daten zum Campus+-Gelände, dem St. Johannis-Quartier, den anderen Basler Quartieren sowie Frankreich und Deutschland.

Das Szenario kann jederzeit verlassen werden, indem die „door of transition“ von innen wieder durchschritten wird. Sie wird als Abbild, Bildausschnitt des unverfremdeten Life-Videos dargestellt, wenn man sich dem Ausgang wieder nähert.



Medien:

Animierte texturierte 3D-Modelle, 3D-Vertonung

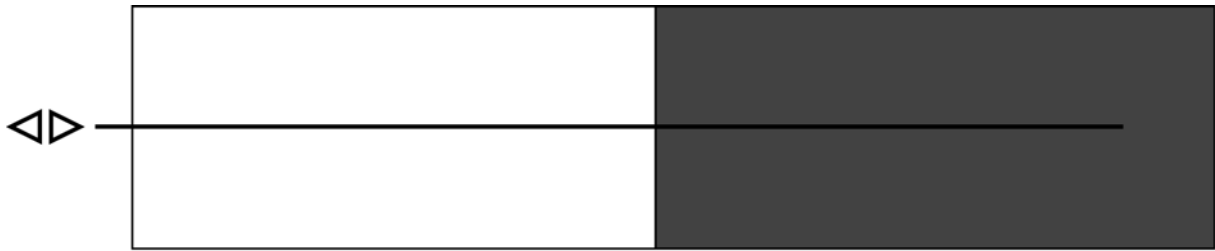
Interaktion:

Durch die Besucherposition wird die Szene ausgelöst.

Durch den handgehaltenen Klicker können die verschiedenen Szenarien ausgesucht werden.

Folgende Animationen werden gezeigt:

- Rheinschiffahrt, Transport, Import, Export: verschieden eingefärbte semi-transparente Kugeln gehen den Rhein hoch und runter (rechter Winkel zur Brücke, mit Schattenwürfen auf den Rhein zur Verortung). Sie werden mit 3D-Sound vertont.
- Bis in den Himmel reichende semi-transparente 3D-Körper, die die Quartiersgrenzen der Stadt im Grundriss nach oben ziehen und auch die Grenzen der Schweiz volumetrisch darstellen. Sie werden höher und tiefer, sind aber örtlich fixiert. Die Bewegung wird vertont.
- Audiovisuelle Wellenbewegungen über der gesamten Stadt.



- „door of transition“ wird sichtbar und halblaut hörbar
- 3 verschiedene InfoViz-Modelle können abgerufen werden

Interaktionsfelder des 4. Szenarios