



AURA CABINET

Silke Hilsing 6. Semester SS 2007
Prof. Erich Schöls / Michael Zöllner Museum 2.0



Jeder Museumsbesuch lässt ohne Zweifel die verschiedensten Eindrücke, Emotionen oder Ideen bei dem Besucher zurück. Dem Museumsbesucher ist jedoch kaum bewusst, was er selbst mit seinem Besuch einbringt. Jedes Ausstellungstück lebt von dem Interesse des Betrachters. Nur das macht es schließlich zum Gegenstand einer Ausstellung. Jeder Besucher stellt damit auch einen Wertezuwachs für das Objekt dar.

Je mehr Menschen Interesse zeigen, desto interessanter wird das Ausstellungsstück in der kollektiven Wahrnehmung. Die Aura eines musealen Objektes, der Mythos, der es umgibt, ist damit weder die Summe seiner physischen Eigenschaften noch Element seines Schöpfungszustandes. Vielmehr stellt sie eine - unbewusst - menschlich geschaffene und mit der Zeit und dem steigenden Interesse wachsende Ausstrahlung dar, die über die rein materielle Form des Gegenstandes weit hinausgeht.

Das Aura Cabinet dient der Bewusstmachung dieser Ereigniskette. Losgelöst von dem physisch existenten Ausstellungsgegenstand, wird die metaphysische Aura des Besuchers zum eigentlichen Ausstellungsobjekt. Die Summe dessen, was die Besucher in die Ausstellung mitbringen, das Interesse an den Exponaten, wird visuell erfasst und selbst in musealer Atmosphäre, in einer Vitrine, ausgestellt.

Aber wie kann man die eigentlich unsichtbare Aura sichtbar machen?

Nebel kommt der Vorstellung eines Hauchs oder Schimmers am nächsten. Er ist wenig berechenbar in seiner Dichte und Bewegung, was immer wieder zu einzigartigen Ergebnissen führt. Das Wechselspiel von Durchdringlichkeit und Flächigkeit macht den zusätzlichen Einsatz von Licht (in Form einer Projektion) zu einem hochinteressanten visuellen Erlebnis.

Every museum visit leaves behind the most different impressions, emotions or ideas to the visitor. Nevertheless, to the museum visitor it is hardly aware what he himself brings in with his visit. Every exhibit lives on the interest of the viewer. In the end, that is what it makes to an exhibit. So every visitor represents a value increase for the object.

The more people show interest, the more interesting the exhibit becomes in the collective perception. The aura of a museum object, the myth which surrounds it is neither the sum of its physical qualities nor element of its creation state. Rather it represents a with the time and rising interest growing aura - unconsciously - humanely created which surpasses the purely material form of the object far.

The AuraCabinet makes people conscious of this event string. Uncoupled by the physically existent exhibit, the metaphysical aura of the visitor becomes the real exhibit. The sum of that what the visitors bring in the exhibit, the interest in the exhibits, is perceived visually and exhibited in museum atmosphere, in a glass cabinet.

But how it is possible to make aura visible? Fog approaches to the image of a breath or light mostly. Fog is a hardly predictable in his density and movement what leads over and over again to unique results. The interplay of transparency and opacity makes the additional exertion of light (in form of a projection) to a visual experience.







AURA CABINET





AURA CABINET

Tritt ein Besucher in vorsichtigem Abstand vor die Vitrine, werden Nebler eingeschaltet. Auf dem Nebel, der sich mit der Zeit verdichtet, werden vergangene Aufnahmen vorheriger Besucher in zufälligem Wechsel projiziert. Es ertönt ein Herzschlagen, das zusätzlich eine lebendige Atmosphäre schafft. Packt den Besucher nun die Neugier, wird er sich der Vitrine nähern. Erkennt der Distanzsensor den Besucher in einem bestimmten Bereich, nämlich dem Bildausschnitt der Webcam, beginnt diese neue Bilder vom aktuellen Besucher zu machen, welche nach einer Weile als orangefarbene Silhouette auf dem Nebel zu sehen sein werden. Hat der Besucher genug gesehen, wird er sich entfernen. Die Nebler werden abgeschaltet, die Projektion erlischt, das Herzschlagen verschwindet.

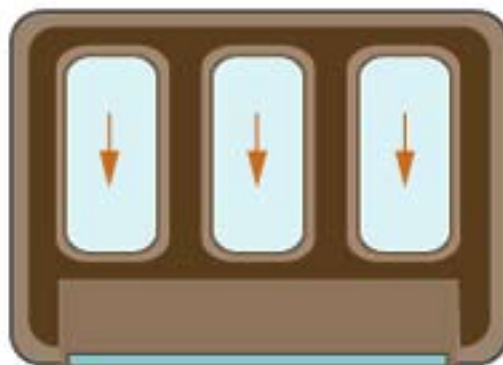
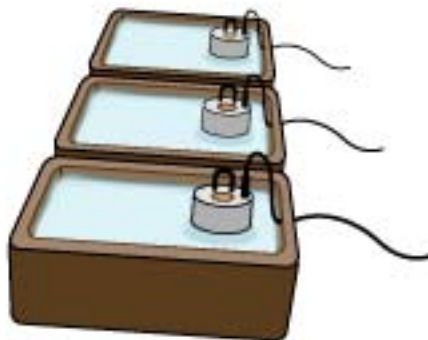
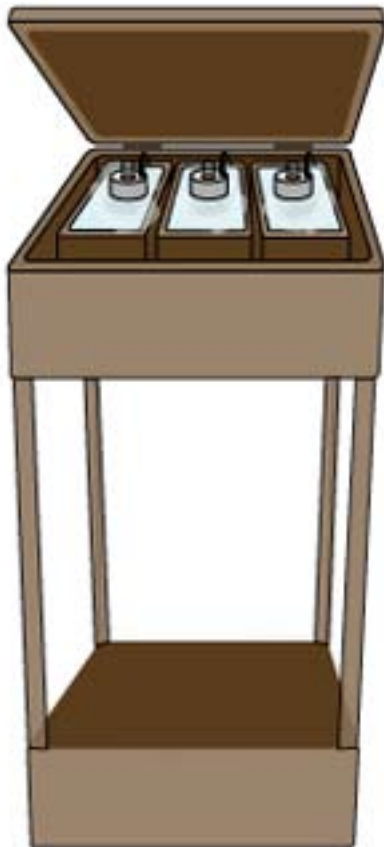
If a visitor steps in careful distance to the glass cabinet, fogger are switched on. On the fog which condenses with the time past photographs of previous visitors are projected in accidental change. Additionally, there also rings out a heartbeat which creates a living atmosphere. If curiosity enthral the visitor, he will make towards the glass cabinet. If the distance sensor recognizes the visitor in a certain area, that is to say in the clip of the webcam, it starts to make new pictures of the current visitor which shall be seen after a while as an orange silhouette on the fog. If the visitor has seen enough, he will go away. The foggers are switched off, the projection and the heartbeat disappear.





AURA CABINET

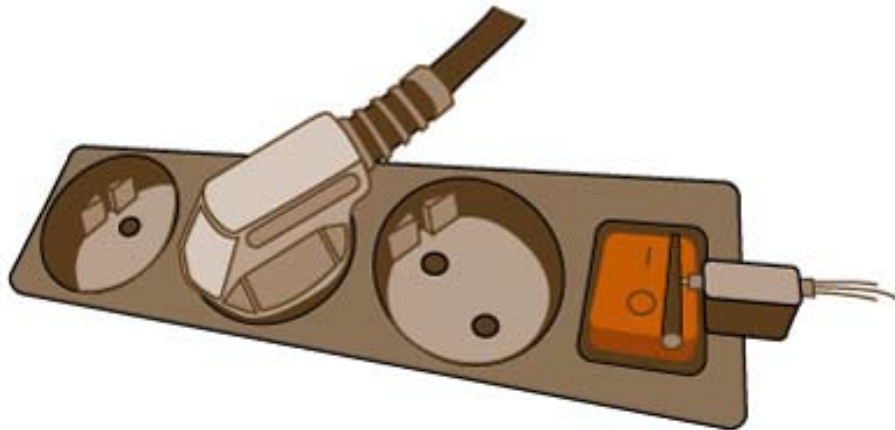
Technische Grundausstattung (*equipping*):



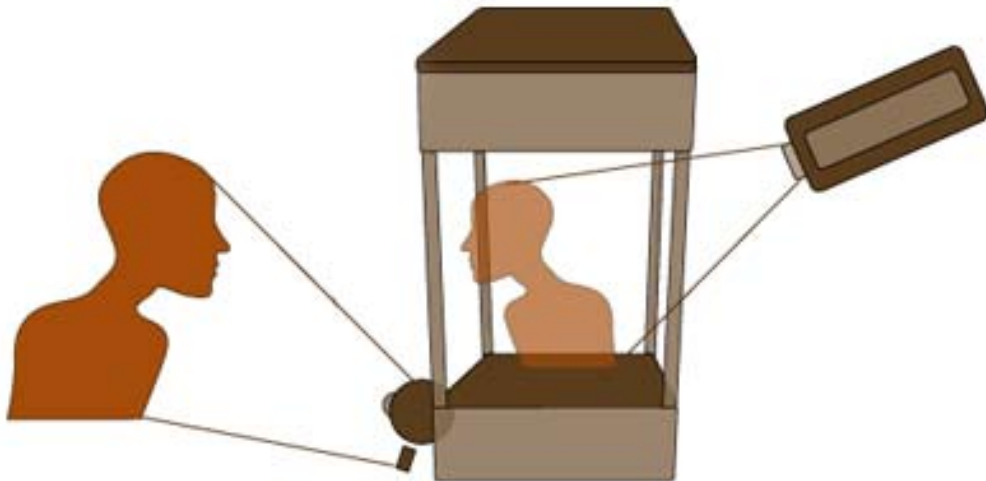


AURA CABINET

Steuerung der Nebler über Servomotor (*fogger control by servo*):



Funktionskonstruktion (*function construction*):



Mittels Processing wird der Besucher per Kamera getrackt, sein Bild mit einem Referenzbild des Hintergrundes verglichen und die Farbunterschiede in einer Art Silhouette wiedergegeben. Je nachdem wie nah der Besucher an die Vitrine tritt, werden innerhalb eines bestimmten Taktes immer neue Bilder generiert und abgebildet. Diese neuen Bilder werden in eine kleine Sammlung von Bildern aufgenommen indem ältere Bilder durch sie ersetzt werden.

By means of Processing the visitor is tracked by camera. His picture is compared with an reference picture of the background. The colour differences will be reported in a kind of silhouette. Depending on how near the visitor steps to the glass cabinet, within a certain tact recurrently new pictures are generated and illustrated. These new pictures are assimilated to a small collection of pictures while older pictures are replaced by them.