

■ **INTERSECT**

PROJEKT
MY WORLDWEBCAM

■ Intersect Version 03

Brainstorming:

- klang
- gleichgewicht
- verschmelzung von realität und fiktion
- monitore
- tag und nacht
- perspektiven - blickwinkel erweitern
- erweiterte Informationen
- Umfeld (klang)
- Diktiergerät
- licht
- bsp. landschaft / winter
- webcam
- spiegel
- vertrauen in die realität <—> vertrauen in die fiktion ?
- abhängigkeit einer variablen / Konstanten
- bild <—> zahlen, z.b. Temperaturen
- medieneinfluss
- verzerrung der realität
- wahrheit <—> realität

- Intersect Version 03

Idee:

Das Vertrauen in die neuen Medien wird immer grösser. Einer Direktübertragung (live) wird volles Vertrauen geschenkt. Somit wird Realität und Fiktion nicht mehr hinterfragt, sondern als real akzeptiert.

Wir wollen Ansätze und Beispiele finden, diese gewohnten Bilder aus einer anderen Perspektive zu zeigen, diese gegenüber zu stellen und andere Ansichten freizugeben. Somit sind wir wieder bei dem Bezug Intersection, bei dem die verschiedenen Standpunkte immer das gleiche Objekt zeigen, nur aus anderen Blickwinkeln.

Ziel dieses Projektes ist die Hinterfragung der Darstellung der heutigen Medien und ein Bewusstsein zu schaffen, dass sich oftmals Ansichten und Einstellungen anhand von verschiedenen Blickwinkeln ändern.

Projektzeitraum:

April 2004 - Januar 2005

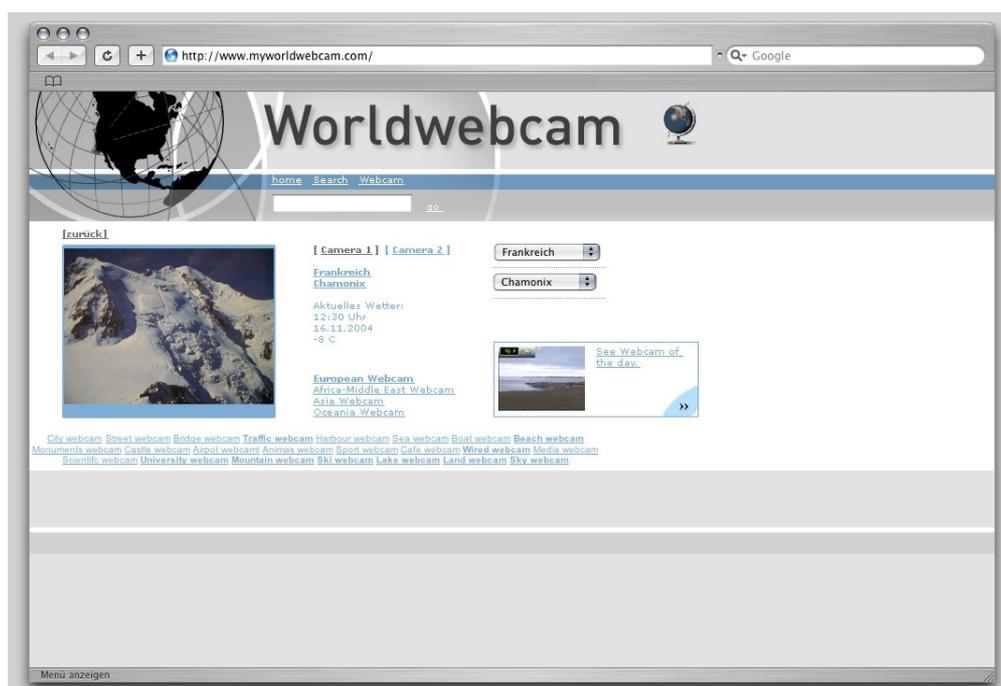
Material:

10	Webcams
5	dritte Hand (Halterung für die Postkarten)
1	Computer
1	USB Adapter

- Intersect Version 03

Projekt: my Worldwebcam

Es soll eine Webpage entstehen, die es ermöglicht, verschiedene Webcams anzusteuern und diese auf einer Seite zu vereinen. Dieses Webcamportal ermöglicht es durch die verschiedensten Länder zu springen und einen Eindruck zu erhalten, wie vor Ort die Lage ist.



- Intersect Version 03

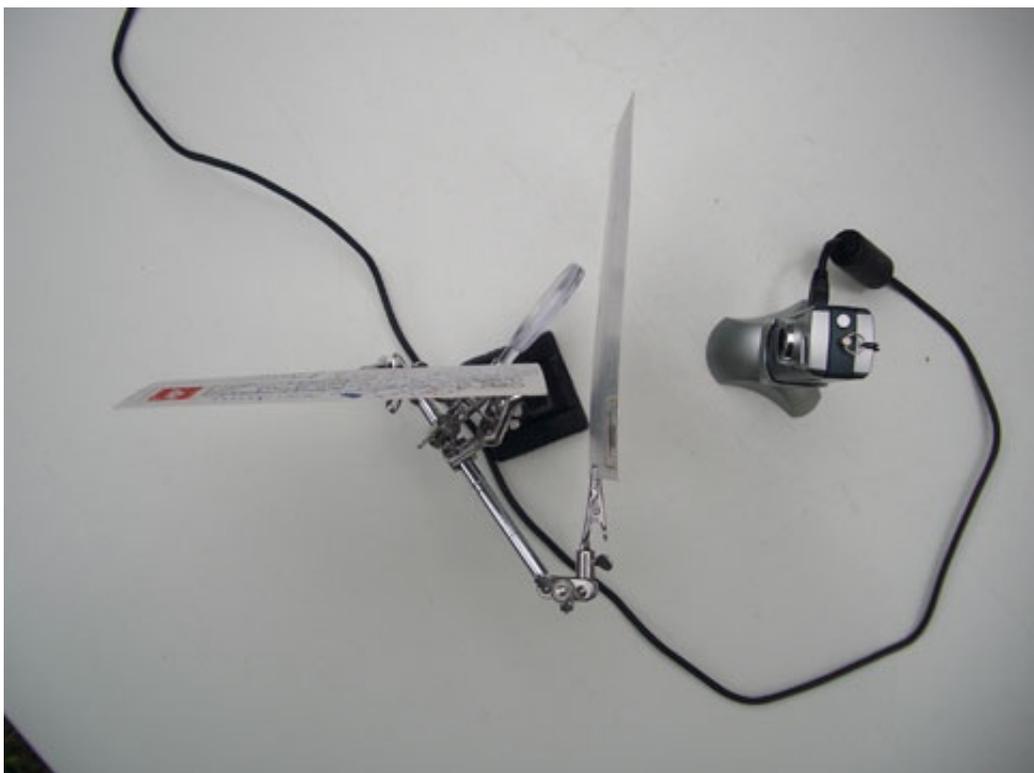
Ansicht 01:

Das Projekt ist als Installation konzipiert. Der Betrachter, der sich durch die Webpage navigiert springt in Wirklichkeit nicht von Kontinent zu Kontinent, sondern bleibt in einem Raum, dort werden mit Webcams Postkarten abgefilmt. Mit einem einfachen Prinzip werden Bilder erschaffen, die real aussehen, aber zu 100% fiktiv entstehen.



- Intersect Version 03

Ansicht 02:



- Intersect Version 03

Ansicht 03:



- Intersect Version 03

Ansicht 04:



■ Intersect Version 03

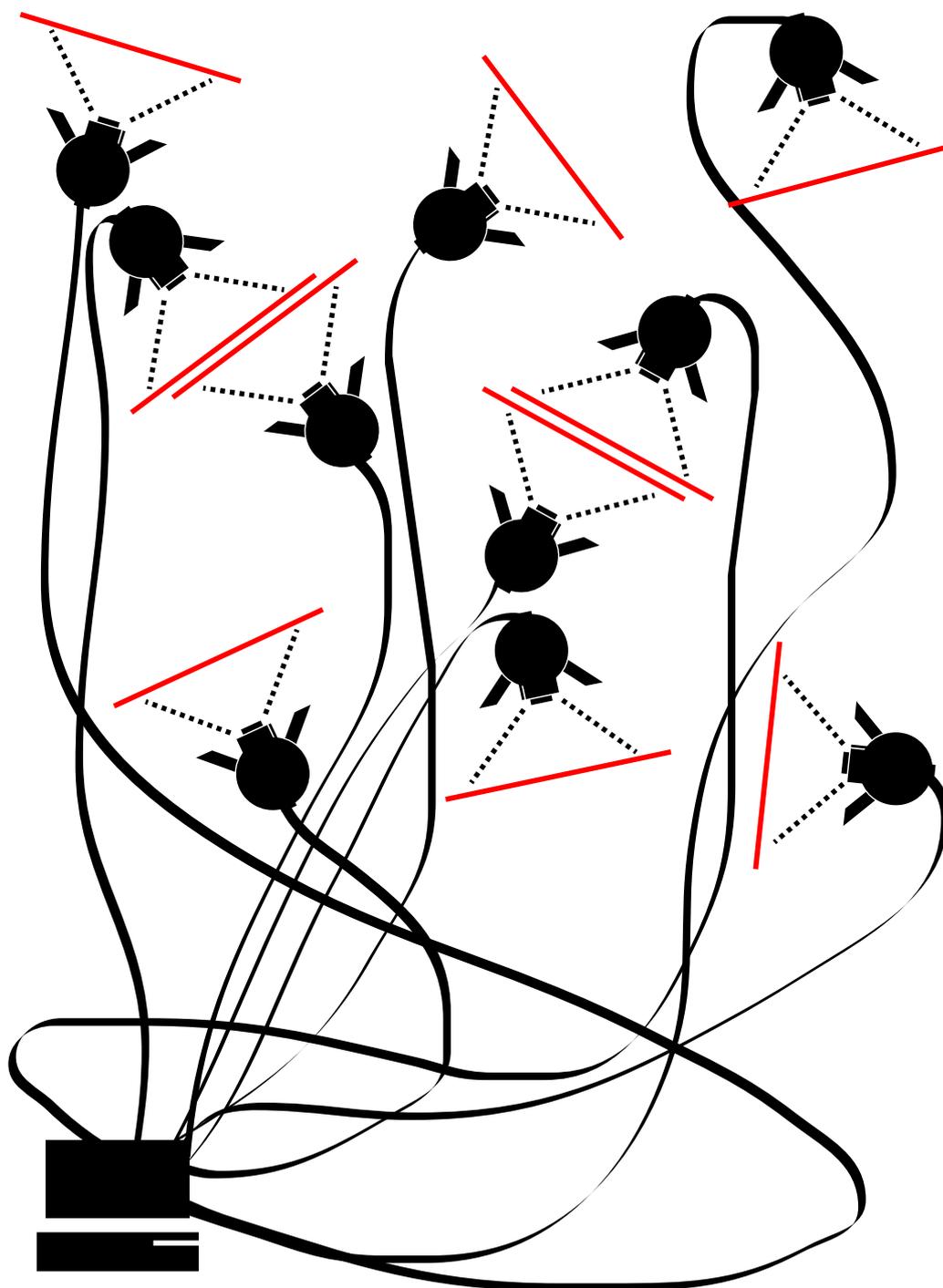
Postkarten:



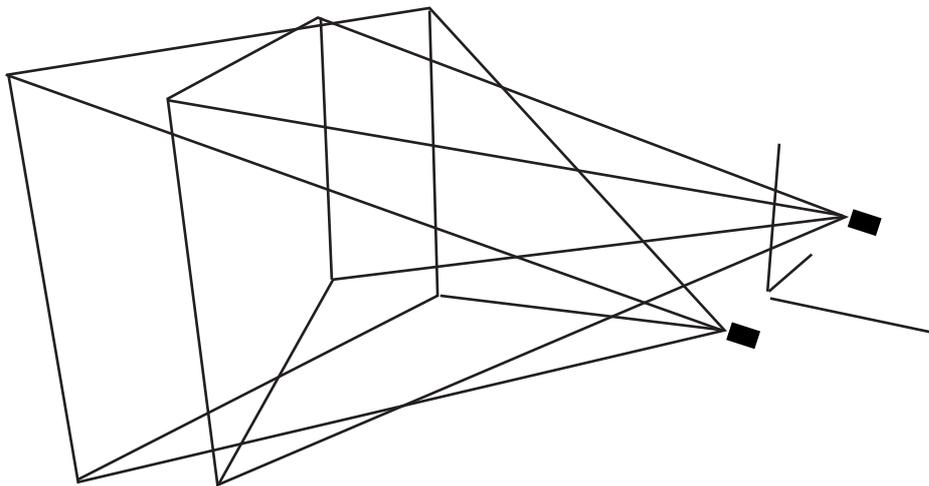
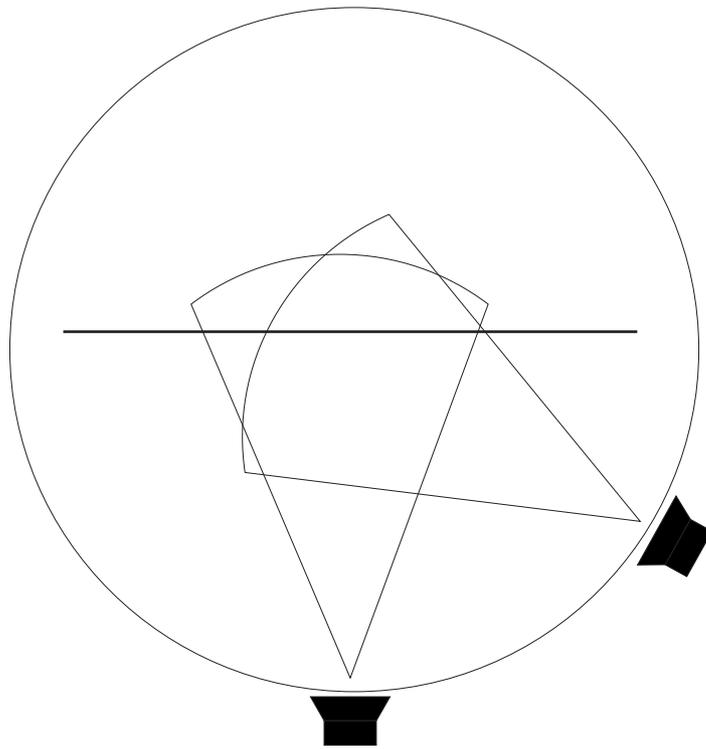
Webcam:



Computer:



■ Ansichten:



- Intersect

<http://www.intersect.de>

Like 2098 the idea of this project was born when we tried to stay in contact during the time, when each person of us was in another part of the world. We met us for some days and thought about a new project which has to be finished and be online within out meeting. The basic idea is always something about "INTERSECTIONS". Some kind of connection. Currently there are two projects online.

Version:

intersect version 01

http://www.intersect.de/index_v1.html

This site is based on one script. This script is according to the Expression "intersection" based on four points. There is one main object out of this main object there are three connections to the points. In real life the points are human beings on different places of the world communicate over one pool. The internet. We changed the connection in original ways a line to different vector-shapes connection. So there is no identification because the shapes are only the things between. So it's all about to connect people and give them a chance to communicate.

intersect version 02

<http://www.intersect.de>

The idea is visualize timeoffset from different positions of the world. Although every person is in another time zone, the moment is the same for everybody. This is shown by the visual output which refers to the different time zones. This Project is developed to refer to your local time. The script is checking your system clock on your computer and is calculating the current position of you. It starts with the gmt time 0 and counts forward or backward. The differences between our server and your local time refers to the visual output. In addition we experimented how all the moments could look like in the same place, which was collected in the paranoid gallery.

■ People:

Geoff Roth - digitaldischarge.com
Hansgeorg Schwarz - phormation.de
Martin Hesselmeier - plusfournine.de

- Geoff Roth is living in New York City, USA.
He is responsible for managing creative and technical development of projects for Global 1000 and entertainment industry clients. Extensive experience in both designing for and programming in various multimedia applications, including Flash & Director.

Projects: Ralph Lauren Boys & Girls, Palio Communications, Liberty Financial
personal portfolio: <http://www.digitaldischarge.com>

- Hansgeorg Schwarz studierte Kommunikations-Design in Mannheim und Gründete mit drei weiteren Grafikdesignern die Design- und Künstlergruppe "2098" <http://www.2098.org>.

Er arbeitet seit einiger Zeit an diversen Projekten im Bereich Multimediale Applikationen. Das Projekt "reziprok" bsp. beschäftigt sich mit der Verbesserung der visuellen Information durch die Übermittlung von Gefühlen. Ziel ist, die Kommunikation zwischen dem Sender und dem Empfänger zu verbessern. Diese Arbeit wurde in einer interaktiven Anwendung sowie einer Installation umgesetzt. Seit 2003 ist Hansgeorg Schwarz als Freelancer tätig.

Zur Zeit arbeitet er u.a. an einem Projekt in Zusammenarbeit mit dem ZKM. Dabei geht es um die Umsetzung eines Computerspiels. Seine Projekte sind unter <http://www.phormation.de> zu sehen.

- Martin Hesselmeier studierte Kommunikations-Design in Mannheim. Er ist ebenso wie Hansgeorg Schwarz Mitglied der Künstlergruppe "2098".

Er arbeitete in New York City mit James Patterson und Geoff Roth an verschiedenen freien Projekten. 2001 war er Teilnehmer bei der Ausstellung "benial de valencia" in Spanien. Im Bereich "el mundo nuevo / the new world" wurden Arbeiten von 30 Künstlern gezeigt. Er entwickelte ein Projekt mit dem Namen "Brooklyn - Manhattan", welches sich auf seinen morgendlichen Weg zu Agentur bezog. Dieses Projekt wurde später vom Verlag "Dimensional Illustrator" in dem Buch Motion Graphics Web präsentiert. Er arbeitete in Stuttgart für büro diffus und entwickelte dort verschiedene Applikationen im on- und offlinebereich. Ab Oktober 2004 beginnt er ein Zusatzstudium an der Kunsthochschule für Medien (KHM) in Köln. Seine Projekte sind unter <http://www.plusfournine.de> zu sehen.

- Dieses Projekt wurde unterstützt von:

