

BLICK ZURÜCK NACH VORN: CYBORG GAMES

Sonja Böckler, Marco Ehrenmann,
Jacqueline John, Daniel Schatt, Laslo Vetter

DOKUMENTATION



dein virtueller
Freund und Helfer

AUSGANGSLAGE

Beim diesjährigen interdisziplinären Modul des Departements Design an der Zürcher Hochschule der Künste ging es um eine Auseinandersetzung mit dem Thema Inclusive Design mit einem Fokus auf das Begriffspaar Ability und Disability.

im Modul «Blick zurück nach vorn: Cyborg Games» thematisierten wir die Veränderung, die wir als Mensch oder Gesellschaft durch den technologischen Wandel selbst wahrnehmen. Der Fokus stand auf der Thematik des Cyborgs.

Die technische Entwicklung von Prothesen eröffnen dem Menschen neue Möglichkeiten. In der modernen Welt der Technologie kann man den Begriff der Prothese weiter fassen und definieren. Smartphone, Computer und andere Technologien, die wir täglich verwenden, werden gleichgestellt mit Arm- und Beinprothesen, als Bindeglied zwischen Mensch und Maschine, welche uns immer mehr zu Cyborgs machen und zu einer neuen Lebensqualität beitragen.

FRAGESTELLUNG

Wir setzten uns mit der Abhängigkeit der technologischen Prothese auseinander. Inwiefern wird diese Prothese in unser Leben eingreifen und wie weit wird der Eingriff in naher Zukunft gehen.

Wir wollten ein Zukunftsszenario erarbeiten, welches in einer überspitzten Darstellung unsere Abhängigkeit und das Vertrauen in technische Prothesen thematisieren will.

DEFINITION: CYBORG

Der Begriff Cyborg (eingedeutscht auch Kyborg) bezeichnet ein Mischwesen aus lebendigem Organismus und Maschine. Zumeist werden damit Menschen beschrieben, deren Körper dauerhaft durch künstliche Bauteile ergänzt werden. Der Name ist ein Akronym und leitet sich vom englischen cybernetic organism, (dt.: „kybernetischer Organismus“) ab. Da Cyborgs technisch veränderte biologische Lebensformen sind, zählen sie nicht zu den Robotern und sollten auch nicht mit deren Untergruppe, den Androiden, verwechselt werden.

Wikipedia, 11.April 2015

RECHERCHE: WAS SIND CYBORGS?

Cyborg in der Kunst
Cyborgs in Filmen & Superhelden
Cyberpunk & Steampunk
Cyborg-Welten & Zukunftswelten
Medizinische Prothesen
Technische Entwicklungen

Internet Recherche:

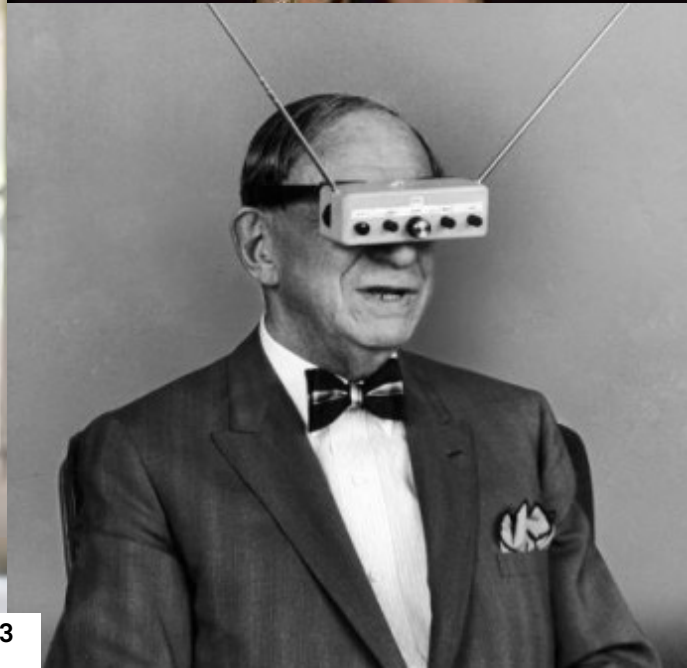
Google, Pinterest, Youtube, Behance

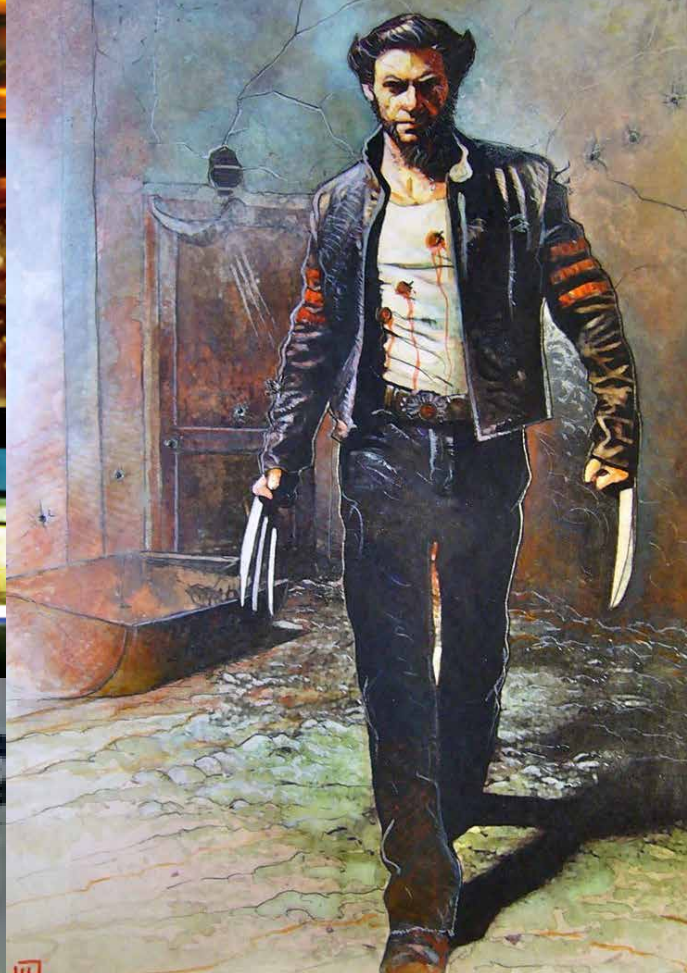
INHALT

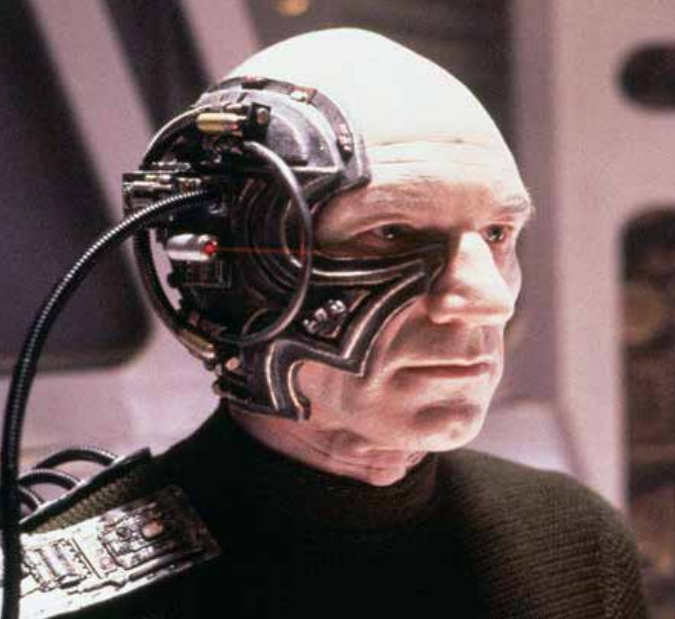
THEMA	S. 02
RECHERCHE CYBORG	S. 03–13
BRAINSTORMING	S. 14–17
KONZEPT 1: CYPER	S. 18–25
KONZEPT 2: INSTINCT	S. 26–31
KONZEPT 3: BOB	S. 32–49
DAS TEAM	S. 50–51



CYBORT-KUNST









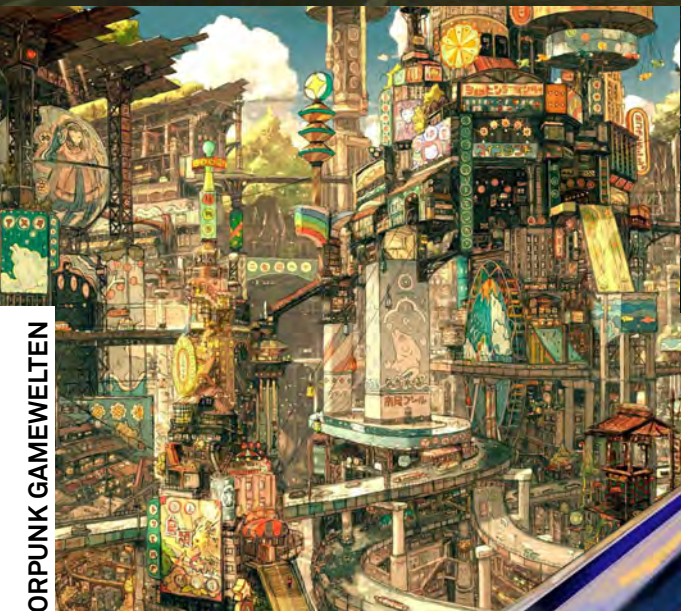
CYBORG



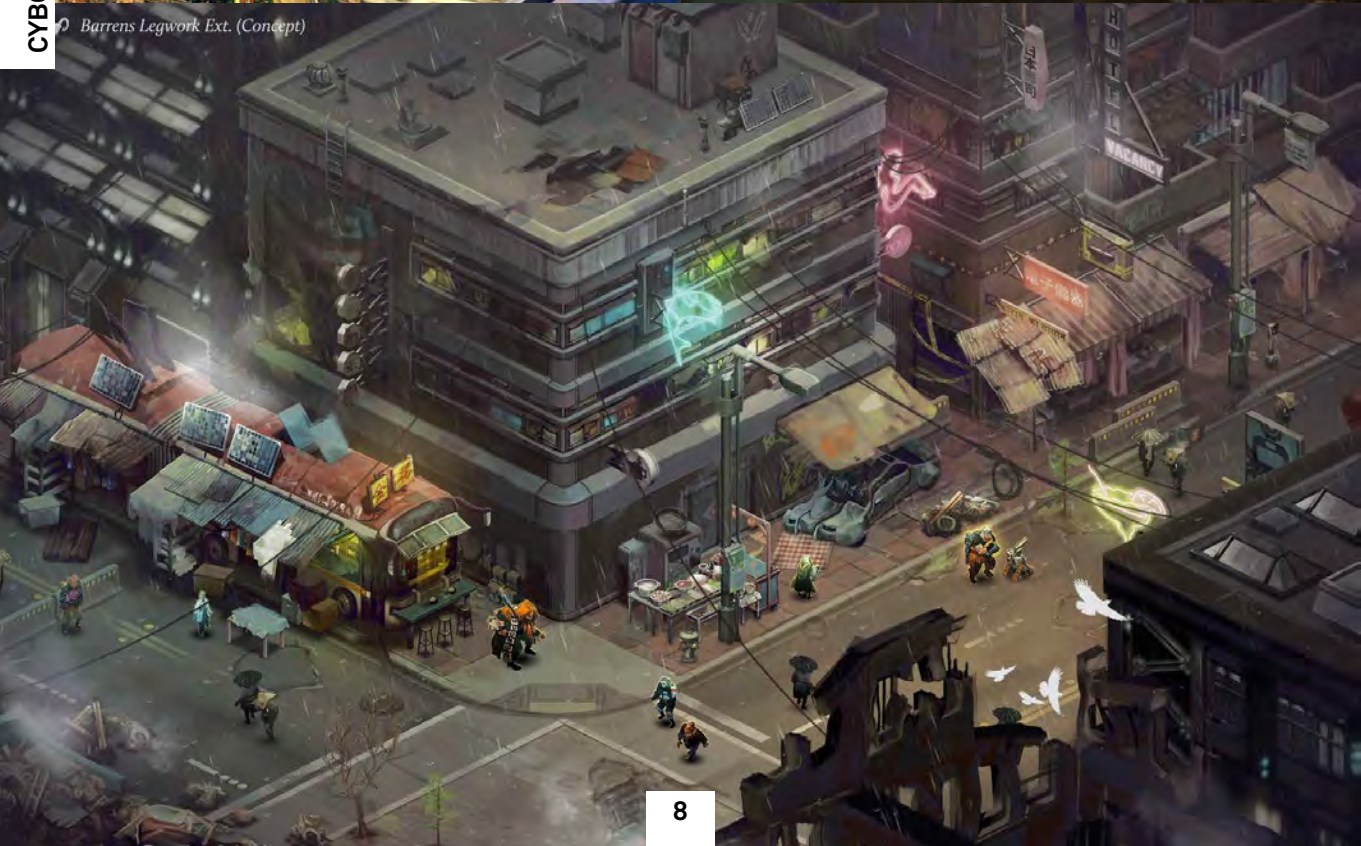


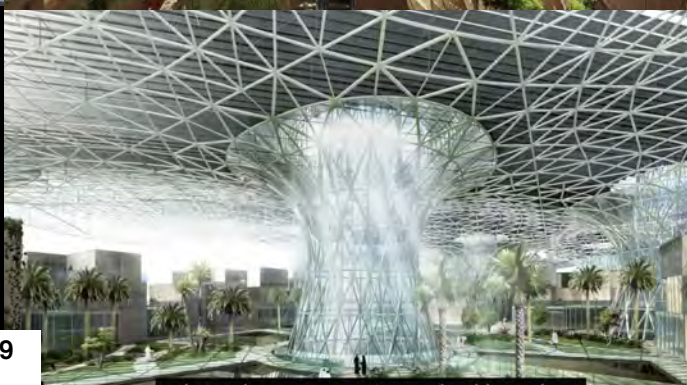
STEAMPUNK





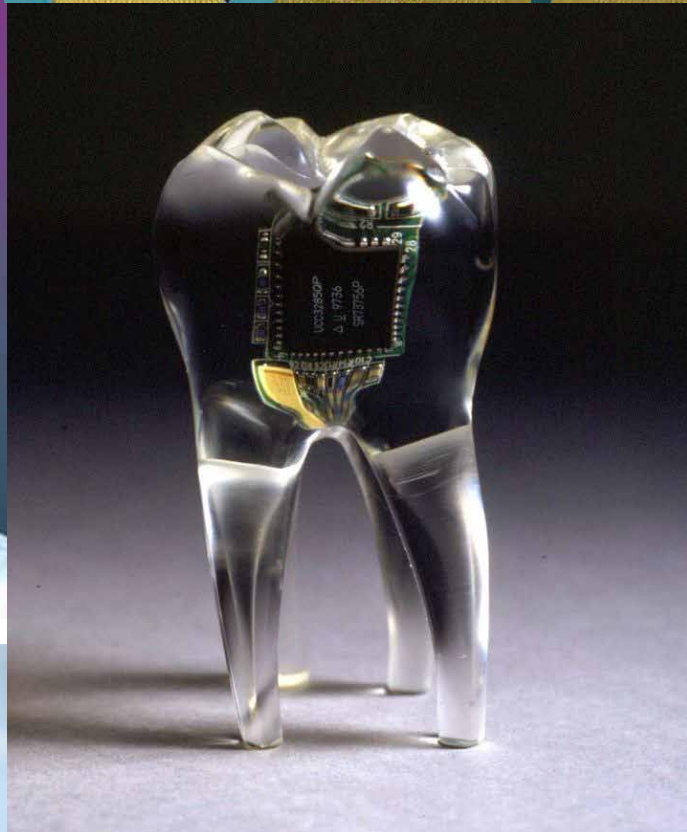
Barrens Legwork Ext. (Concept)







PROTHESEN



EYEBORG

Neil Barbizon kam mit Achromatopsie zur Welt. (extreme Farbblindheit, kann nur schwarz/weiss sehen) → mit dem Eyeborg kann er Farben wahrnehmen. Eine Kamera misst die Wellen, der Farben und er kann die Farben als Töne hören. (gründete Cyborg Foundation)

AUGENPROTHESE

Jens Naumann wurde nach zwei Unfällen blind. Nach 20 Jahren Blindheit, war er der erste, der ein elektronisches Auge mit dem Hirn verbunden bekam. Im Gegensatz zu anderen Prothesen, welche die Visuellen Impulse in andere Reize umwandeln(siehe Neil Barbizon) kann er wirklich sehen. Zwar nur Linien und Schatten. Die Kamera nimmt die Impulse auf, diese werden an einen Computer geschickt und dieser schickt die Signale weiter an das Hirn.

BRAINGATE IMPLANTAT

Kevin Warwick, Professor of Cybernetics in the UK. Selbsttest mit implantierten Chips. z.B. er kann damit eine Roboterhand bewegen, Lampen an und aus schalten, seinen Alarm an und ausschalten.

ARMPROTHESE

Jesse Sullivans Armprothese ist mit dem Nervensystem verbunden. Er kann seine Prothese mit seinen Gedanken kontrollieren, er kann heiss und kalt fühlen und er spürt wie stark der Druck ist, welchen er mit seiner Prothese ausführt.

ARMPROTHESE 2

Nach einem Arbeitsunfall bekam Nick Ackland eine Prothese, welche durch Muskelbewegungen des Vorderrades gesteuert wird. Er kann sogar Eier aufschlagen, Wasser einschenken, Mauseklick...

<http://www.mnn.com/leaderboard/stories/7-real-life-human-cyborgs>

INNERES SPRECHEN/ TECHNOTELEPATHIE

Sprachsignale werden vom Gehirn in hörbare Signale umgewandelt.

Elektroden auf der Haut (am Hals, unter dem Kinn) messen die Impulse, die abgegeben werden, wenn man das Wort ausspricht, ohne den Mund zu öffnen. Der Impuls wird in hörbare Signale umgewandelt. (Man kann miteinander Sprechen, ohne den Mund zu bewegen, Lästern, Schummeln beim Pokerspiel, niedrigere Hemmschwelle,...)

MINIBILDSCHIRM AUF KONTAKTLINSEN

Infos direkt von der Augenoberfläche (Zusätzliche Informationen direkt ablesbar. z.B. Arzt sieht Informationen über den Patient, während der Operation, Navigerät in den Augen,...)

NERVENZELLEN IMPLANTIEREN

Feinste Drähte werden ins Gehirn implantiert, welche elektrische Impulse abgeben. Somit kann man Bilder sehen, hören, fühlen,...

(Reisen, ohne die Wohnung zu verlassen, Gehirne verschiedener Personen miteinander verknüpfen, der Arzt, muss den Patient nicht fragen, wo er Schmerzen hat: er kann sich an sein Gehirn an-docken und so selbst erfahren, wo der Patient welchen Schmerz verspührt.)

*TV24 Sendung vom 24.03.15, 22.25Uhr
NEXT WORLD-DAS LEBEN VON MORGEN*

CYBORG

<https://www.pinterest.com/sonjaboeckler/cyborg-extensions-body-hybrid-prothesis/>

<http://www.mnn.com/leaderboard/stories/7-real-life-human-cyborgs>

CYBORPUNK

<http://wallmart.club/news/cyberpunk-kleidung.html>

<https://www.etsy.com/de/shop/CyberFreak>

http://www.focus.de/wissen/natur/techno-kultur-cyberpunk_aid_142579.html

TECHNOLOGIEN

<http://www.iflscience.com/technology/jewelry-harvests-energy-wearers>

http://we-make-money-not-art.com/archives/2012/10/after-agri.php?hc_location=ufi#.VSzil-kldpvV

<http://www.dailydot.com/topics/technology/>

<http://www.spiegel.de/netzwelt/tech/funkchips-im-arm-das-implantat-hoert-mit-a-575235.html>

<http://www.bild.de/ratgeber/gesundheit/medizin/9-implantate-die-wir-bald-im-koerper-tragen-38222252.bild.html>

<http://futuristicnews.com/tag/new-material/>

<http://itechfuture.com/2013/07/>

<http://weburbanist.com/2009/06/16/10-fantastic-futuristic-materials-that-actually-exist/>

<https://www.youtube.com/watch?v=lMymFY-JWW5M>

<https://www.youtube.com/watch?v=fJ4MXc5n8l8>

<https://www.youtube.com/watch?v=VUncbfJaf8Q>

<https://www.youtube.com/watch?v=EaHh-50PHN5M>

<http://www.zeit.de/digital/internet/2012-08/cyborg-neil-harbisson-biohacking-campus-party>

<https://de.wikipedia.org/wiki/Eyeborg>

http://www.bbc.co.uk/devon/news_features/2005/eyeborg.shtml

http://media.ccc.de/browse/conferences/sigint13/konferenz_mp6_og_-_2013-07-06_11:00_-_the_step_into_cyborgism_-_ennomane_-_5082.html#video

<http://www.technoseum.de/ausstellungen/herz-blut/arztutensilien-gestern-und-heute/>

<https://vimeo.com/69242107>

PRODUKTE

<http://www.buzzfeed.com/peggy/products-you-cant-believe-dont-exist-yet#.gb9yvoPvZ>

<https://www.pinterest.com/search/pins/?q=future%20technologies>

<https://www.behance.net/gallery/9786737/Ascension>

<http://corp-industries.com>
(Fake-Site, Kritisches Projekt)

KREATUREN

<https://www.pinterest.com/search/pins/?q=cyborg>

GAME

<https://www.behance.net/gallery/10839881/Absolut-Greyhound-Race-Video-Game>

<http://letterboxd.com/film/existenz/>

<https://www.youtube.com/watch?v=dalTZOHH-P5Q>

SUPERHELDEN

<http://www.dccomics.com/characters/cyborg>

[http://en.wikipedia.org/wiki/Cyborg_\(comics\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Cyborg_(comics))

http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_fictional_cyborgs

ZUKUNFTSVISION

<http://www.srf.ch/sendungen/sternstunde-philosophie/jeremy-rifkin-visionaer-oder-utopist>

Protheseception
→ Prothese stellt Protheser

Programmierung
• komplex
• menschen

↳ Gen
Se

Verbesserung / Optimierung
• Drogen → Bewusstsein

Konzentration
Durchhaltevermögen

- Werkzeug

PROTHESEN

• Genmanipulation

→ Biohacking

- Ersatz

- Sportequipment

- sichtbar / unsichtbar

- Erweiterung

- Sinneswahrnehmung

→ erweitern

→ ersetzen

→ verstärken

was wollen
das uns EV
bietet?

→ Tierwelt

→ Informatik

- Elektronik als

- organisatorisch / biologisch / technisch

ung
lexität
lichkeit
danken, Gefühle,
selbstständigkeit

chw. Programmieren,
das selbst generiert
→ wir verstehen's nicht

Bequemlichkeit

Gier

Beschäftigung

Markt

Fortschritt

Neugier

Kontrolle

wir können,
volution nicht

+
h speichern, generieren

Abhängigkeit
Selbstverständnis

Kinder

↳ Technikbezug

Deevolution

→ Prothesen steigern
fähigkeiten, jedoch
menschl. Fähigkeiten
schon verloren

Spiel:

Prothetik + Fähigkeit

→ Überlegenheit

Bösewichte

Prothese = Macht

Erweiterung
 Vermehrung

Generatio
 -> Musib. Wa

Game
 Tool
 -> Objekt/
 Prothese
 -> App
 -> ...

Was passiert, wenn
 Technologie weg ist?

Gegenüber der Technologie
 unterlegen.

Böser

Kritik

Disturbie

Angst

Kontrollverlust

Kompliziert

Prothesen übernehmen Kontrolle

↳ Schnelligkeit

Prothese
 <----->

Utopie

Hoffnung

Kontrolle,

hat Mund, Füss + Pinke

Kraus
 Variat
 Entsch
 offen y

Fake → Störung

na
brnehmung

Wie spielt man
das Spiel?

nicht / Held

- Kontrolle
- Bildschirm
- muss man sehen?
- braucht man Finger?
- Prothese, um Spiel zu spielen

ie

g

Roboter arbeitet ich lebe

Masse, Wetttrüsten

osfinden
tion

heidungen füllen
stalltes Game

KONZEPT 1: CYPER

THESE

Der Mensch ohne Prothesen ist demjenigen mit Prothesen unterlegen, es macht ihn zu einem Menschen mit einer Behinderung.

Prothesen führen zu Perfektion und besseren, schnelleren und effizienteren Leistungsfähigkeit. Sei das jetzt bei der Arbeit oder in der Freizeit, die uns zur Verfügung stehenden technischen Hilfsmittel sind unabdingbar.

ABSICHT

Mit dieser Aussage wollen wir provozieren und als fiktionale Firma für Verwirrung sorgen, indem wir ein Produkt entwickeln, welches die Entwicklung zu einer Cyborg-Gesellschaft absolut erwünscht. Der Zuschauer soll sich irritiert fühlen, ob wir das ernst meinen oder nicht und so zum weiteren Nachdenken darüber angeregt werden.

PRODUKT

Wir, eine Gruppe von Designern und Entwicklern sind dabei, ein Tool zu entwickeln, das einen Überblick über den eigenen Cyborgisierungsgrad verschafft, womit der Mensch sich und seinen Körper kontrollieren und organisieren kann.

Der CyPer ist ein Tool, welches in naher Zukunft unabdingbar sein wird. Die Symbiose zwischen Mensch und Maschine öffnet neue Möglichkeiten und wird sich immer weiter entwickeln. Komplexe Technologien werden unseren Alltag, unsere Lebensformen verändern. Der CyPer wird uns unterstützen, den Cyborgisierungsgrad zu überprüfen und den persönlichen Fortschritt zu kontrollieren und weiter zu treiben.

RECHERCHE

Prothesen/Implantate als Schmuckstück

PRODUKTGESTALTUNG

1 Cybprzähler als Uhr (konventionell, zu Nahe am Schrittzähler, nicht extrem genug, soll mehr mit dem Körper verbunden sein)

2 als Schmuckstück (Piercing, Schmuck, Tattoo)

3 Blick ins Herz (Batterie des Menschen)

4 Blick ins Hirn (Festplatte des Menschen, Beweis von Menschlichkeit→Maschinen haben kein Hirn)

LEITSÄTZE

The Body ist obsolit, Future is coming!

Resistance is futile, reach perfection!

We Are the Borg. You Will be Assimilated.

Resistance is Futile.

Everybody plays to win, Cyborg wins.

Ein Implantat, das

... dem Nutzer hilft seinen Cyborg-Grad zu dokumentieren und nach außen zu tragen.

... dem moderne Mensch immer Überblick über seine Cyborgifizierung bietet.

... dir dein Health-Tracking erleichtert und dich gesund hält.

... dich ausweist.

... deine Leistung steigert.

... dich optimiert, deine Körperfunktionen puscht.

... dir Cyborg «iniiziert» und dich mehr und mehr zum Cyborg macht.

... deinen Cyborg Score steigert.

... alles über dich weiss.

... Lernerfolge dokumentiert.

... Gespräche aufzeichnet.

... dich immer up to date sein lässt.

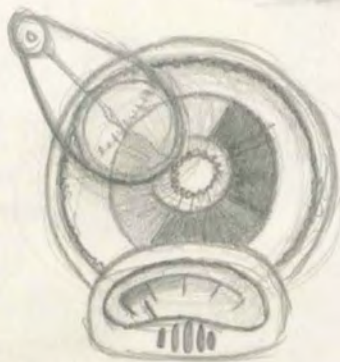
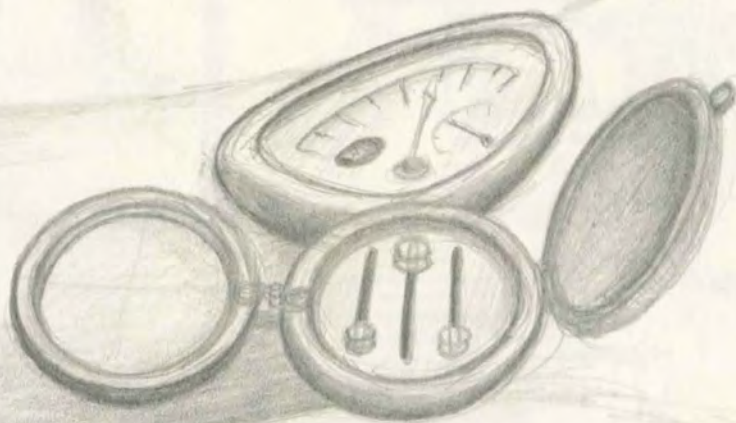
... dir volle Kontrolle über deinen Körper gibt.

... qualifizierte Arbeitskräfte erkennt.



PROTHESENSCHMUCK





↑
Kette & Kabel an Sichtfenster

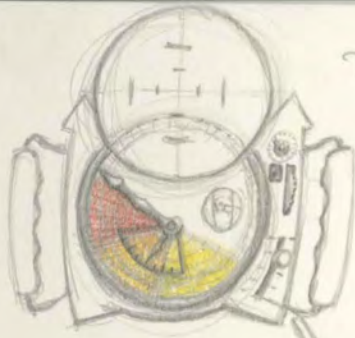


↑
Einstellrad
Regulierung
Sichtfenster

↑
Ein- / Auslöser
Cypher-Decoder

Self updating Tattoo





Handheld Scanner

Jugendstil?



29.3.15

Cybor-zähler in versch. Formen



Implantat, misst
tägliche Sachen: Cyborisierung
Jedes Gerät sendet
ein Signal aus, sobald
es mit dem Körper in
Berührung gerät
→ wird an Cybor-zähler
gesandt
→ misst gleichzeitig auch
den Gesundheitszustand
und weist darauf hin
was man tun sollte.



Alltag
Es ist ~~noch~~ sich "Piercing" zu
stecken mit Funktionen
je mehr, umso mehr Funktionen
hat der Mensch → Ergänzungen
für den Cybor-zähler

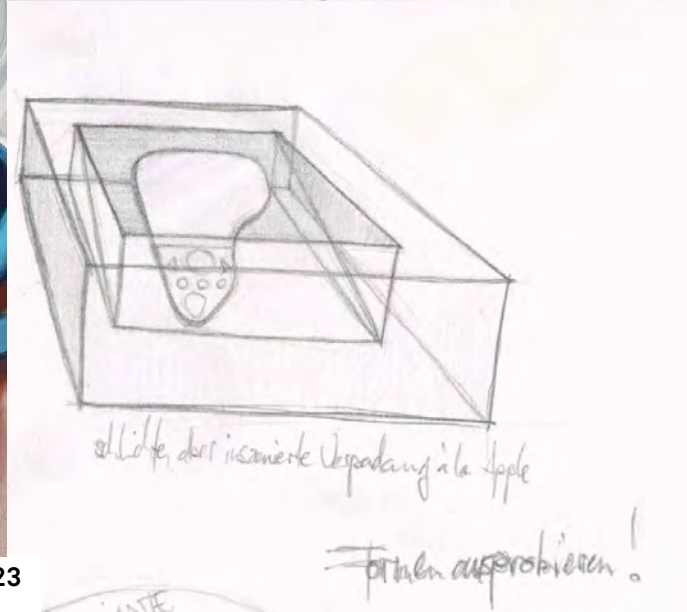
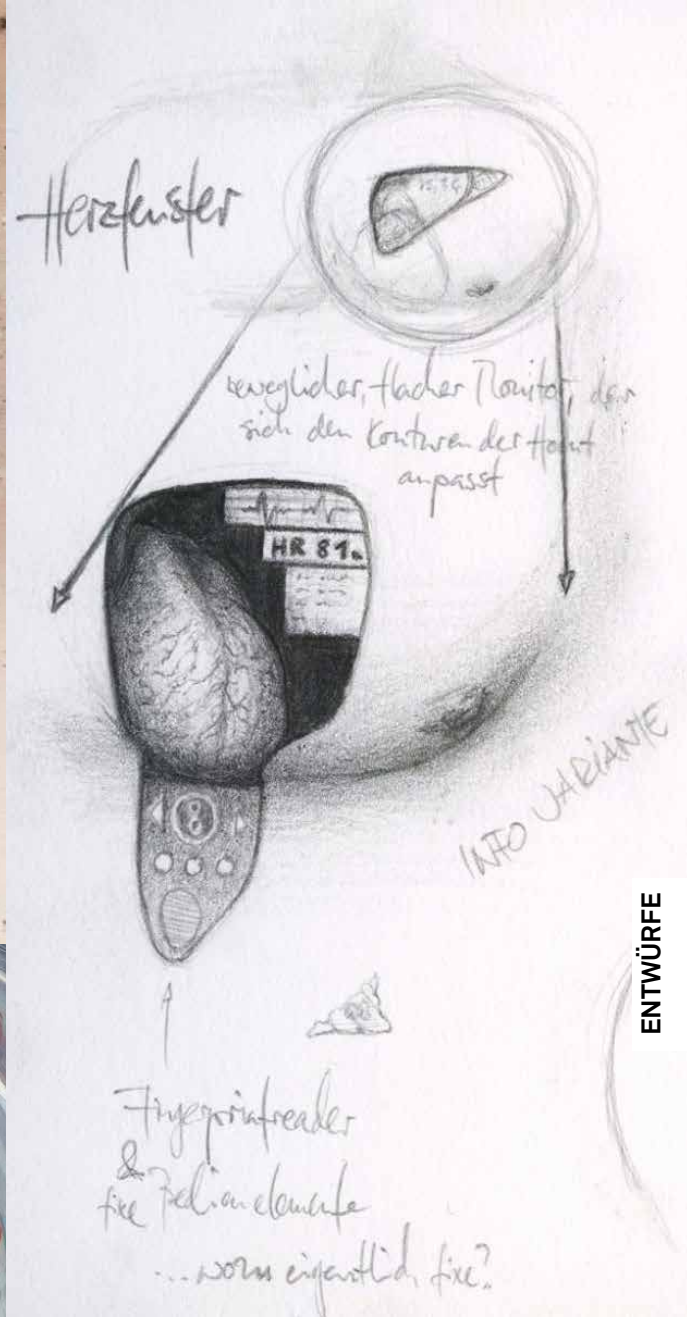


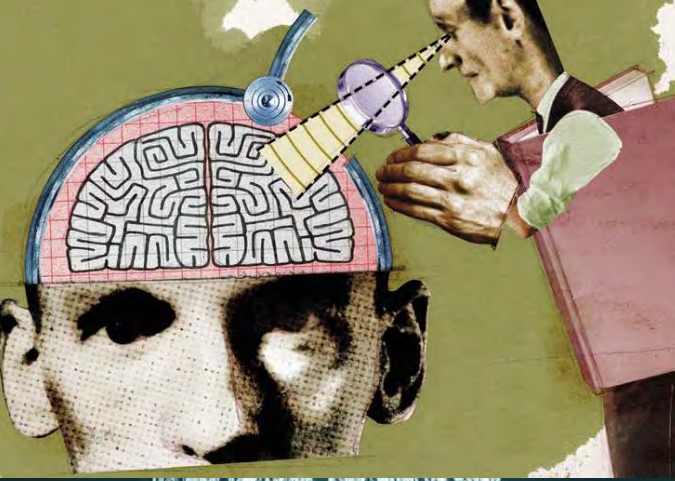
- Funktionen:
- Körpertemperatur
 - Schlüssel für Haus, Auto, Safe
 - Bargeldloses Bezahlen
 - Blutdruck
 - Blutzucker } ... med. Daten
 - Identifikation
 - Strafregister
 - Clubmitgliedschaft



HERZFENSTER







PRODUKTDISEIGN

Ein kurzer Schnitt und der Einbau des Sichtfenster verschafft einen Blick auf das Hirn (der Hauptgenerator, die Festplatte, das Wissen, der Speicher, die Intelligenz, der Antrieb des Menschen).

Durch seine organische Form integriert sich das Schmuckstück optimal.

Auf dem Durchblick, welcher die Menschlichkeit beweist, lässt sich der Cyborgrad ablesen. Dieser ist für jeden sichtbar und der Nutzer kann stolz präsentieren, wie hoch er in der Cyborg-Gesellschaft steht.



RECHERCHE

LOGO

Name: Cyber Performance → cyper

Schrift: Exo 2 Thin

Kreis: Vollkommenheit, Perfektion, Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine



cyper^o

cyper^o

RIANTE

Formen ausprobieren!

SCHEUCK VARIANTE

Hirnfenster



häre
Hirnfenster
nicht ähnlich krass
und fast passender als Herzfenster?



ENTWÜRFE

KONZEPT 2: INSTINCT

THESE

Schrittzähler, Body-Tracker, elektronische Kalender, usw. helfen unseren Alltag zu organisieren und verschaffen Kontrolle über den eigenen Körper. Gleichzeitig geschieht eine Abhängigkeit der Geräte wenn nicht sogar eine Bevormundung durch die Maschine über uns.

Organisation, der Soziale Kontakt und Fitness wird bereits von Maschinen übernommen. Was geschieht, wenn wir uns in der Wahrnehmung unserer Grundbedürfnisse von der Technik unterstützen lassen, bzw. sie gleich ganz ihr überlassen, weil wir durch die technische Bevormundung nicht mehr in der Lage sein werden, unsere eigenen Bedürfnisse wahrzunehmen? Kontrollverlust durch totale Kontrolle der Maschinen.

ABSICHT

Die Absicht von Konzept 1 mit Verwirrung und Provokation behalten wir bei. Jedoch behandeln wir ein dem Menschen näheres Thema: Die menschlichen Bedürfnisse. Es geschieht eine reale Situation, in die sich jeder hinein fühlen kann. Jeder hat Bedürfnisse aber nicht jeder hat das Verlangen, zum Cyborg zu werden. Somit können wir eine höhere Emotionalität erreichen, was den Denkanstoss verstärkt.

Wir schrenken uns auf die Bedürfnisse erster Stufe nach Maslows Bedürfnispyramide ein und widmen uns somit, dem Natürlichsten und für das Überleben Notwendigsten, was beim Betrachter zur grössten Irritation führt, weil es so absurd scheint, für diese ein Tool zu brauchen.

PRODUKT

Wir wollen ein dem Körper nahes Interface schaffen, das dem Menschen seine Bedürfnisse und mit den Bedürfnissen verbundene Funktionen anzeigt. Es hilft ihm entspannt durch den Tag zu gehen und steigert seine Leistungsfähigkeit, da er so seinen Körper zu 100% in Griff hat und immer Bescheid darüber hat was er braucht, bzw. noch brauchen wird.

Motiviert wird er durch Awards und Achievements, welcher er sich in seinem Alltag verdienen kann. Das Interface ist nur für den User sichtbar und erscheint entweder direkt auf der Haut, in seinem inneren Auge oder sogar rein akustisch.

OPTIMALE ZIELGRUPPEN

Kinder: Jedes Kind kann unser Gadget bedienen, Kinder müssen lernen, ihre Bedürfnisse wahrzu-

nehmen.

Businessmann: Wer wenig Zeit hat, muss effizient sein

Alter Mensch: Im Alter braucht man Unterstützung

INTERFACE-RECHERCHE

Recherche (wir wollen etwas Neues, weg von Touch-Systemen → Kontrolle durch Gedanken/ Tool meldet und verabschiedet sich selbstständig

SKIZZEN

SITUATIONEN

Toilettengang Prognose

Du sitzt konzentriert bei einem Video-Game, da blinkt eine Push-Nachricht auf deinem Arm auf: Du musst auf die Toilette. Du hast gerade keine Zeit und drückst auf Snooze.

Du bist kurz vor einem wichtigen 2 Stündigen Meeting und willst gerade reingehen. Da schaust Du noch einmal auf Deinen Arm. Eine Nachricht gibt Dir die Prognose, dass dein Harndrang-Level auf 80% ist und Du besser noch mal kurz gehst.

Extrem: Snooze Toilettengang → Pee-Bar im roten Bereich → Warning „Leaking, Leaking

Schlafrhythmus

Jemand sitzt spät Abends vor dem Fernseher. Da meldet sich sein Gadget und sagt ihm Bescheid, dass es nötig wäre ins Bett zu gehen, da sein Müdigkeits-Level bedenklich ist. Am nächsten Morgen wird er sanft vom Gadget geweckt. Sein Müdigkeits-Level ist nun im grünen Bereich.

Wasserkonsum/Ernährung

Hinweis auf mangelndes Vitamin-D und Aufforderung zum Rausgehen.

Sexuelle Bedürfnisse

Ein heißer Typ läuft vorbei, dein Sex-Reminder blinkt auf. Sofort wird verglichen, ob die Person attraktiv für dich ist und wie hoch dein Bedarf an Sex ist. Entsprechend wirst du zum Handeln aufgefordert.

Ein Mann sitzt alleine in seinem Wohnzimmer auf der Couch und atmet tief ein. Seine Gadget schickt eine Push-Nachricht: Er wird dazu aufgefordert seine sozialen Kontakte wieder einmal zu pflegen.

Finde heraus, wann du Duschen musst

Checkliste wird vom Gerät diktiert.



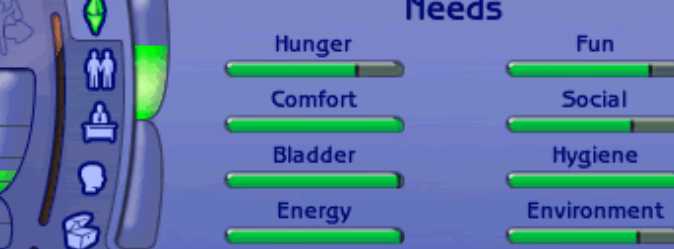
MÖGLICHE PRODUKT NAMEN

instinct
 TAKT
 Watch-Body
 Watch-Buddy
 Helper
 Buddy
 companion Bob
 Weitere
 In Touch
 desire
 needs
 Body
 Bodycontroller
 Guard
 IBody
 Feel
 re- Instinct
 soulfully
 by Touch
 BodyBeat
 Ryhtmus
 taktinstinkt
 essential
 Basic
 Prime
 Key
 elementary
 Fundamental
 instinct management
 NeedWatch

FUNKTIONEN/BEDÜRFNISSE ERSTER STUFE NACH MASLOW

Primär
 Hunger
 Durst
 Gesundheit
 Harndrang
 Schlaf
 Schmerz
 furzen
 Atmen
 Krankheiten, Health Tracking
 Niesen, Schluckauf ankündigen
 Körpertemperatur
 Körpergeruch (Riechen)
 Prognose / Körpercheck / Ablgeich mit der Agenda
 Sonne, frische Luft
 Sex-Bedarf
 Sozialer-Kontakt





1410841

ORI GOLAD
AS: PATRICK

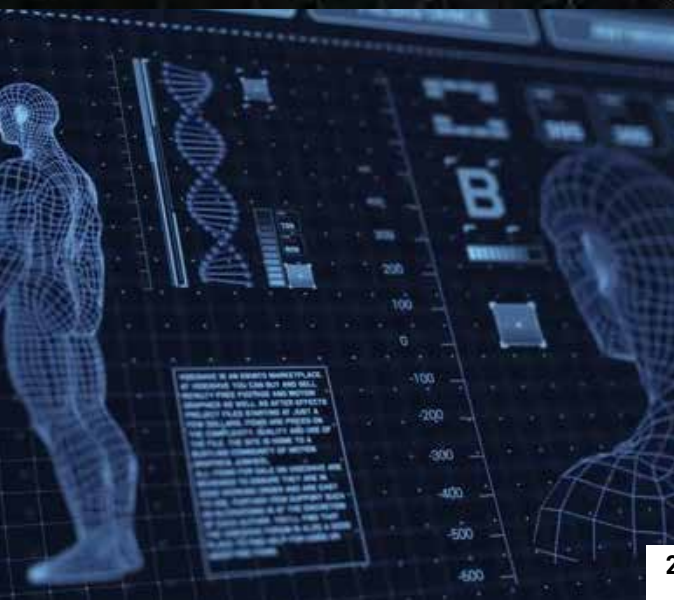
AGE 27 CLASS WIZARD

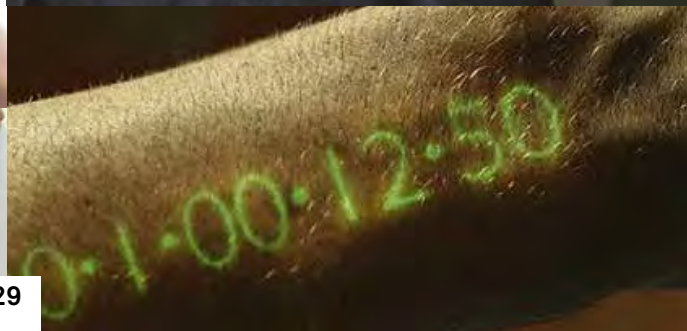
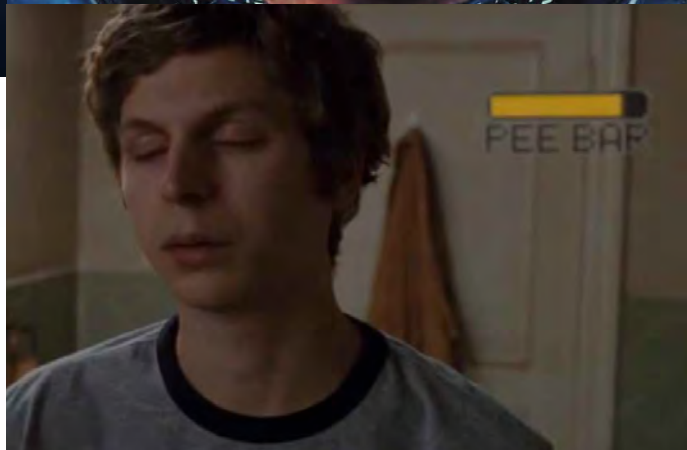
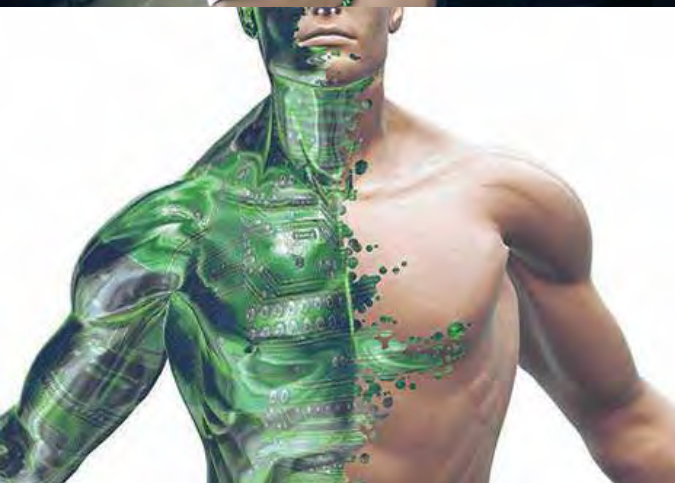
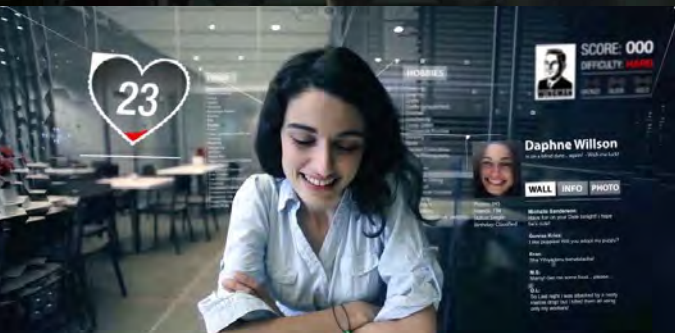
POWERS: INT. NET

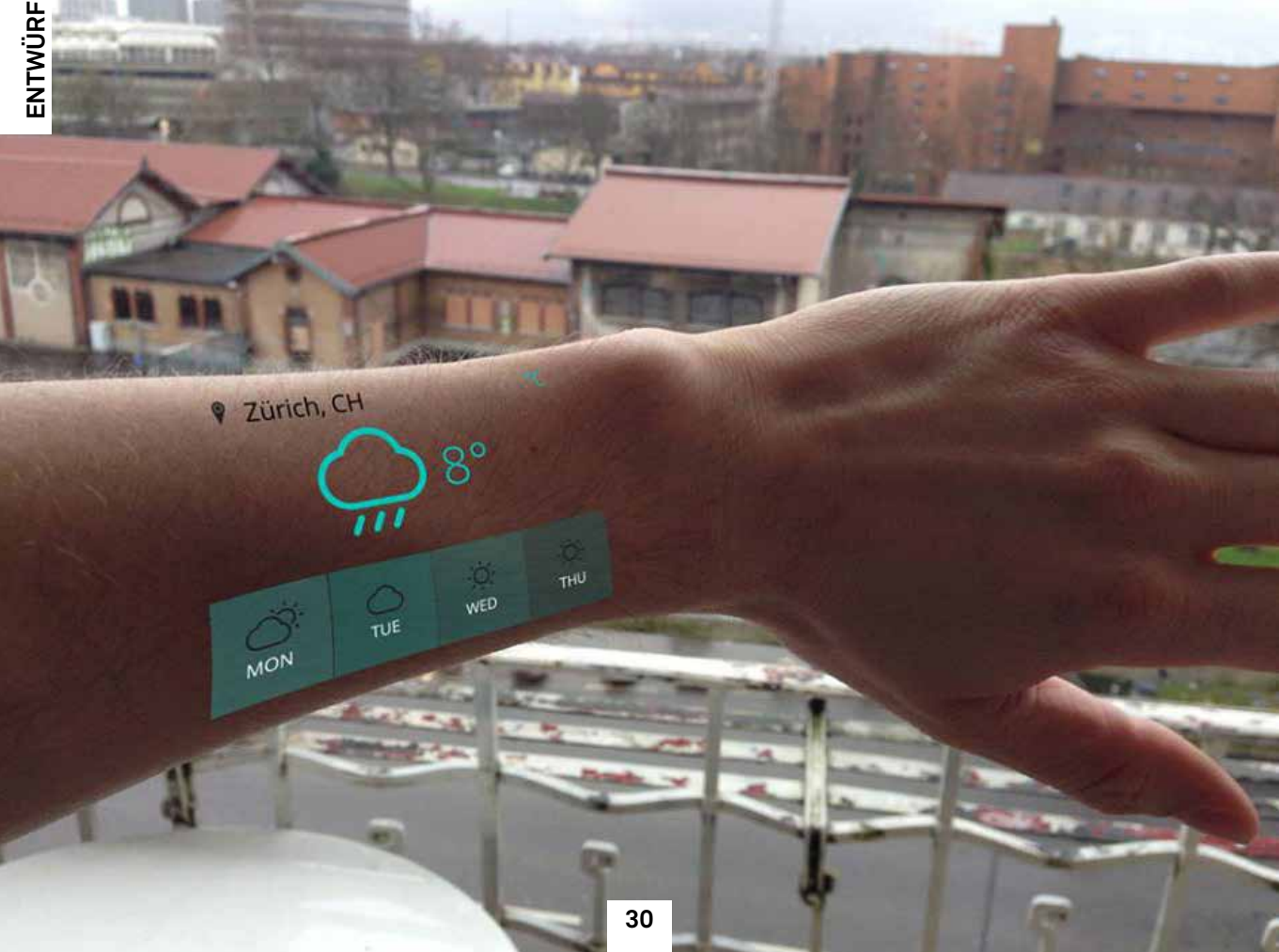
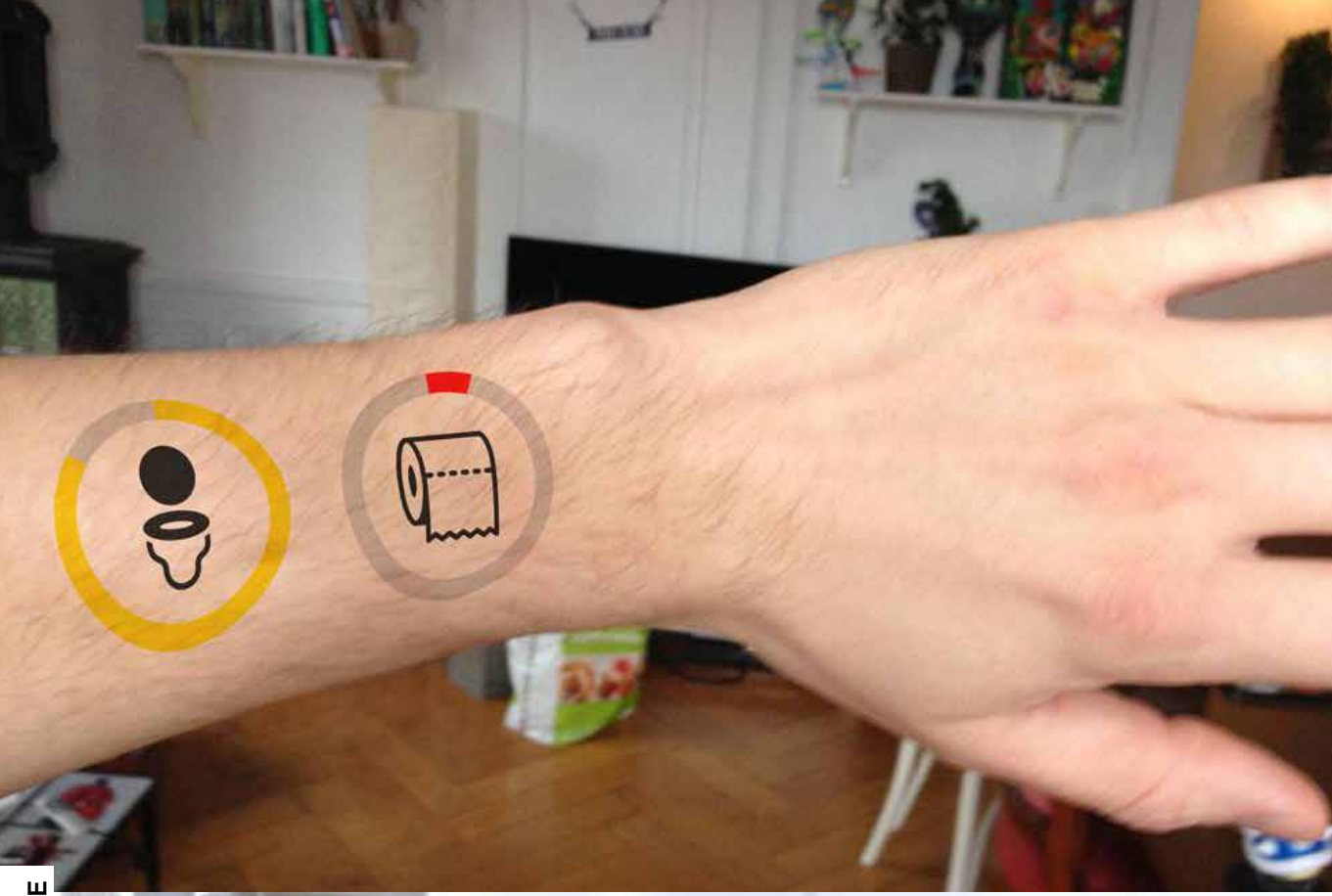
PERFORMANCE	10
MANIPULATING	1
EVIL	11
CHILLING	1
SPORTS	1

CONTACT:
ORI.GOLAD@GMAIL.COM
WWW.ORGOLAD.COM

CAST & CREW









KONZEPT 3: BOB

THESE

Gleiche These wie in Konzept 2.

In Zukunft werden wir ein Tool brauchen, welches uns in der Wahrnehmung unserer natürlichen Bedürfnisse unterstützt, um mit der modernen Gesellschaft mitzuhalten.

ABSICHT

Es findet eine Überspitzung und bewusste Über-treibung von dem zweiten Konzept statt.

Der User wird nicht durch ein Interface auf seine Bedürfnisse hingewiesen, sondern durch einen sehr menschenähnlichen virtuellen Freund. Dadurch wird die Emotionalität gestärkt und die Situation wirkt noch verrückter.

Das Gefühl der ständigen Beobachtung, Kontrolle und Bevormundung wird verstärkt. Die uns observierende Maschine hat nun eine körperliche Gestalt angenommen. Bob hilft uns. Ist er nun ein hilfreicher Freund oder etwas, wogegen man sich wehren muss? Bedroht er unsere Freiheit wirklich?

PRODUKT

Bob ist ein virtueller Freund, der die Bedürfnisse seines Users wahrnimmt und ihn auf diese hinweist. Er beschränkt sich auf die Bedürfnisse erster Stufe (siehe Konzept 2) und widmet sich so der Ernährung, dem Trinken, der Gesundheit, der Bewegung, dem Schlaf, des Sexualtriebes, der Atmung und der Ausscheidung.

Bob ist mit den Synapsen des menschlichen Gehirns verbunden und kann so nicht nur die Bedürfnisse wahrnehmen sondern auch gleich Signale aussenden, die dem User als akustische, taktile und visuelle Impulse erscheinen. Durch die Perception-Infusion-Technologie (PIT) scheint es dem User, als ob Bob direkt vor ihm stehe und sich mit ihm unterhält. Daher ist Bob nur für den User selbst sichtbar und kann somit von dessen Umfeld nicht wahrgenommen werden.

WERBEFILME

<http://sandwichvideo.com>

https://www.kickstarter.com/?hc_location=ufi

<https://www.youtube.com/watch?v=R4-YdC5N-6Lo>

<https://www.youtube.com/watch?v=8Yxf1PcxVP0>

http://www.applewerbung.de/2014/07/iphone5s_eltern/

<https://www.youtube.com/watch?v=bEo6eJ3dui8>
(Sprüche, Wortspiele, Text und Bild-Verbindungen innere Stimme)

Apple: Think Different (Deutsch - 1998)

<https://www.youtube.com/watch?v=Ypp09H-q7T9g>

An alle, die anders denken: Die Rebellen, die Idealisten, die Visionäre, die Querdenker, die, die sich in kein Schema pressen lassen, die, die Dinge anders sehen. Sie beugen sich keinen Regeln, und sie haben keinen Respekt vor dem Status Quo. Wir können sie zitieren, ihnen widersprechen, sie bewundern oder ablehnen. Das einzige, was wir nicht können, ist sie zu ignorieren, weil sie Dinge verändern, weil sie die Menschheit weiterbringen. Und während einige sie für verrückt halten, sehen wir in ihnen Genies. Denn die, die verrückt genug sind zu denken, sie könnten die Welt verändern, sind die, die es tun.

<https://www.youtube.com/watch?v=odKeIShTO-bU> (Staubsauger-Roboter Lovestory: Werbung für einen Staubsauger. Emotionalisierung)

<https://www.youtube.com/watch?v=uDYow9j-8ek>
razer

<https://www.youtube.com/watch?v=QX4Ho-l6vvg>
apple watch

<https://www.youtube.com/watch?v=shirth10jRE>
omega

https://www.youtube.com/watch?v=NPR-P0r_3fE

future comms

https://www.youtube.com/watch?v=OXgCZ-J2ERyo&list=PLTmj-T7Q3rLRgcTn_WyVK9OAFf-PKJR0Y-&index=26

Robot comm

https://www.youtube.com/watch?v=Nq8ThkQa-EL4&index=3&list=PLTmj-T7Q3rLRgcTn_WyV-K9OAFfPKJR0Y-



ERSCHEINUNG BOB



WERBEFILM

ABSICHT

Anhand eines emotional positiven Clip stellt sich Bob gleich selbst vor. Der Clip soll authentisch und emotional wirken und zeigt verschiedene einfache Alltagssituationen auf, in denen Bob, als unterstützender Freund und Begleiter, einen Studenten auf seine Bedürfnisse hinweist und Anweisungen gibt.

Wir haben uns gängigen Werbetechniken bedient, um den Zuschauer zu «manipulieren». Unsere Absicht ist es, den Zuschauer mithilfe dieses überspitzt dargestellten Clips zum Nachdenken über den Gebrauch von technischen Prothesen anzuregen: Wie weit möchte man eine Technologie in sein Leben eindringen lassen und in welchen Situationen ist es sinnvoll oder störend? Was löst in einem der Gedanke aus, wenn es Bob geben würde? Wie sehr sind wir jetzt schon von Technologien abhängig?...

SCRIPT

Bob spricht

- Hallo, ich bin Bob.
- Ich bin dein virtueller Freund und habe deine Bedürfnisse immer im Griff.
- Dani zum Beispiel muss jetzt gleich aufstehen. Ich weck ihn mal besser.
- Ich kümmere mich darum, dass du isst — und dass du trinkst.
- Ich achte auf deine Fitness und gemeinsam steigern wir deine Leistungsfähigkeit.
- Deine Gesundheit ist mir wichtig. Natürlich bewahr ich dich so auch von mancher Krankheit.
- Ich unterstütze dich in JEDER Sitzung — auch bei den Privaten.
- Du brauchst einen freien Kopf!
- Ich eröffne dir neue Perspektiven und mit mir verpasst du keine Gelegenheit.
- Ohne dabei zu stören, denn dein Umfeld sieht mich gar nicht.
- Ich stehe dir immer zur Seite — sogar [cut] bei deinem Date.

Sicherheitshinweis

- Falls Sie sich in Ihrer Freiheit bedroht fühlen, fragen Sie Ihren Psychologen oder Perception-Infusion-Techniker.

STORYBOARD

Ablauf Clip:

- Vorstellen
- Wecken
- Morgentoilette
- Essen
- aufs WC gehen
- Essen
- Trinken
- vor Krankheit schützen
- Sport
- Arbeiten
- Entspannen
- Kennenlernen
- Date

Um das Finden der Kameraeinstellung zu erleichtern und einen besseren Überblick über die Szenen zu erhalten erstellten wir mit Bildern aus dem Internet unser Storyboard, geordnet nach dem jeweiligen Drehort. z.B die Wohnung, Tram, ZHdK, Park/ZHdK-Terrasse und die Kantine. Während dem Prozess liessen wir manche Szenen aus und andere kamen neu dazu.



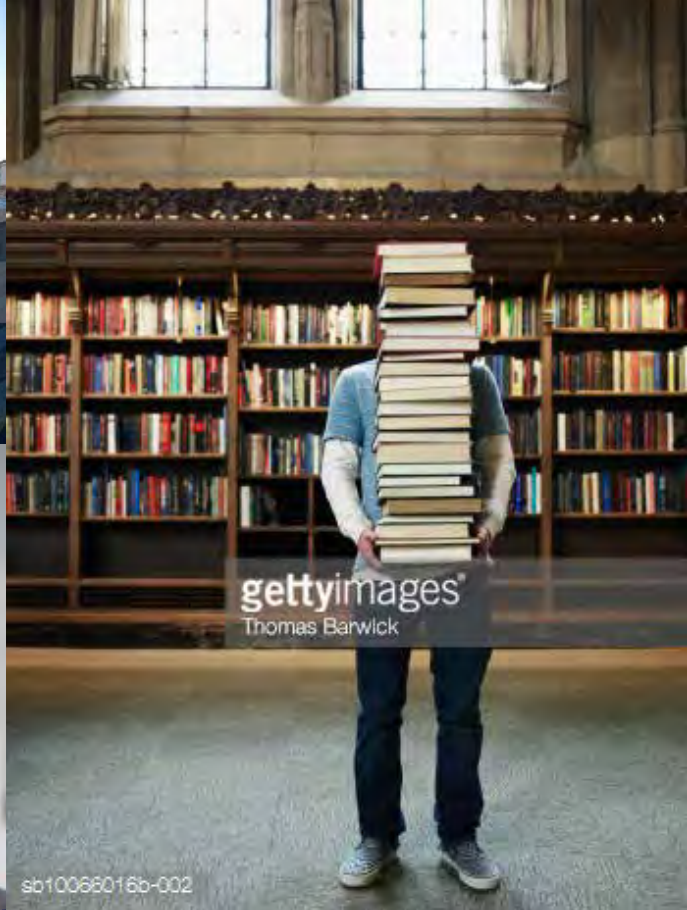












o | o o |



o | o o |



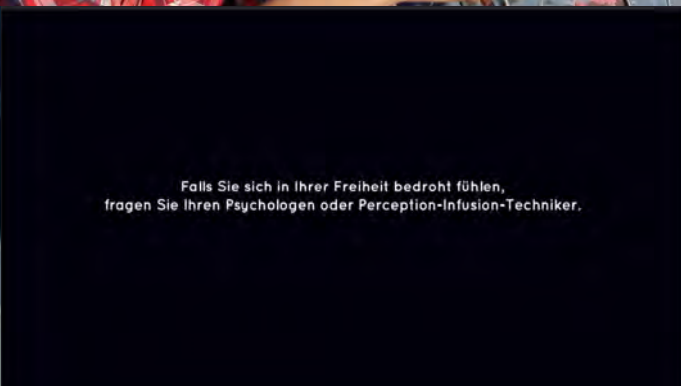
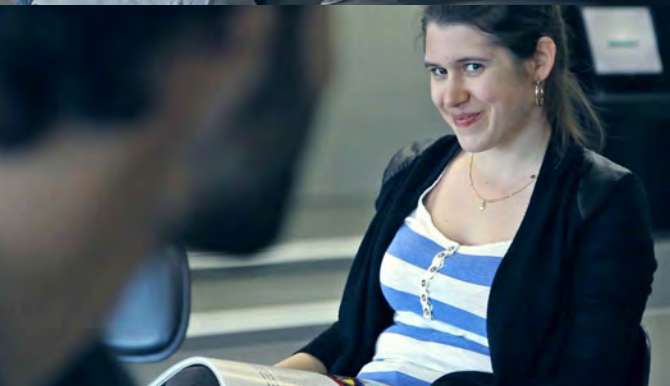
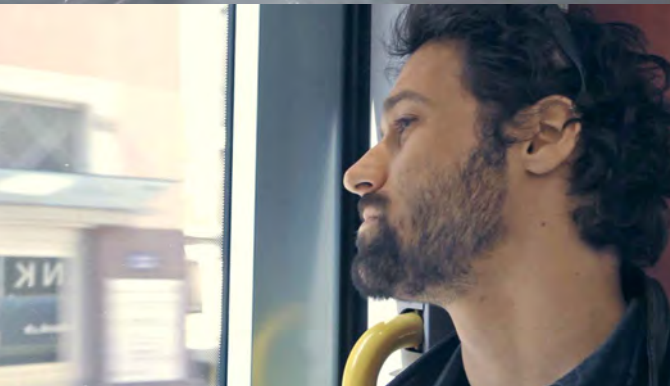
bob



FILMSTILLS







Falls Sie sich in Ihrer Freiheit bedroht fühlen,
fragen Sie Ihren Psychologen oder Perception-Infusion-Techniker.

Falls Sie sich in Ihrer Freiheit bedroht fühlen,
fragen Sie Ihren Psychologen oder Perception-Infusion-Techniker.

CORPORATE IDENTITY

NAME

Der Name «bob» ist die Zusammenfassung von «body buddy». Der Name ist kurz und sympathisch und strahlt das positive Gefühl aus, welches wir vermitteln möchten.

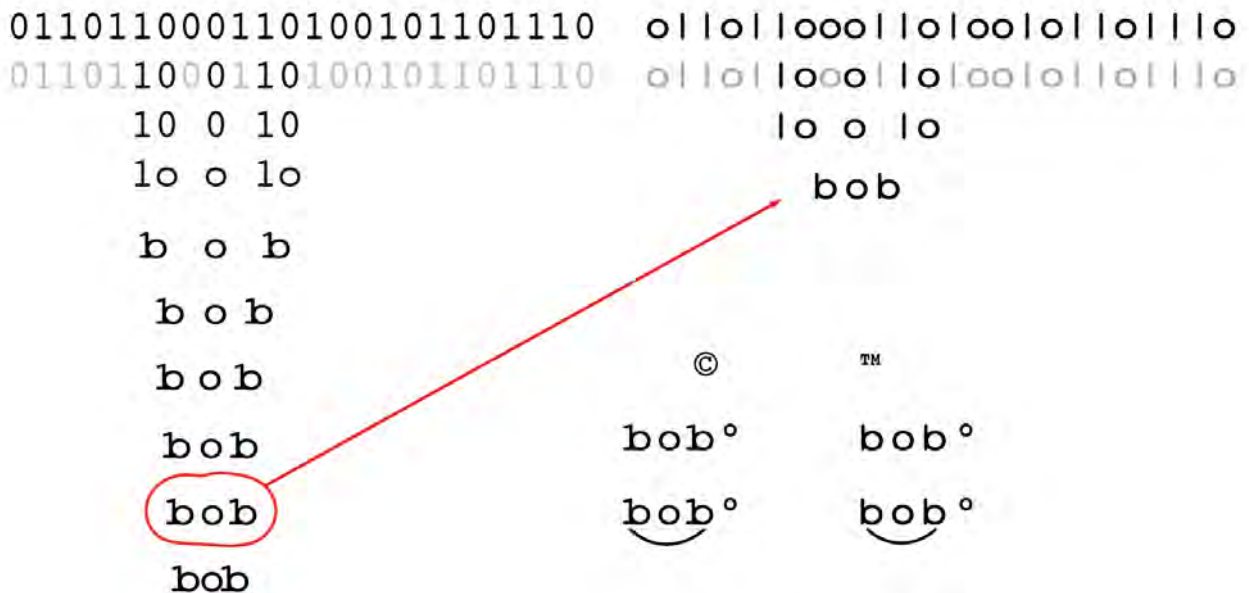
LOGO

Das Logo wird aus der Codiersprache abgeleitet. Aus den Zahlen 1 und 0 wird «bob». Der Bogen stellt die Verbindung zwischen «bob» und seinem User dar und bildet mit den aus den Zahlen entstandenen Buchstaben ein Gesicht.

ERSCHEINUNGSBILD

Schrift und die Gestaltung der einzelnen Elemente soll ein positives, fröhliches aber auch sachlich, vertrauenswürdiges und professionelles Bild vermitteln.

Als Font haben wir Quicksand Regular gewählt. Die Schrift ist freundlich, webkompatibel und gut lesbar.

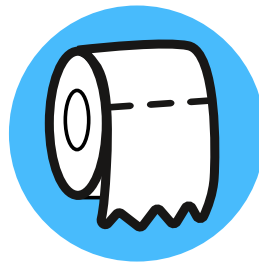


BOB-PAGE (WEBPAGE)

[HTTPS://BOB.S-E.IO](https://bob.s-e.io)

Auf der Webpage kann der Besucher sich über das Produkt «bob» informieren und kann ihn sich gleich bestellen.

Um die Funktionen schneller zu erklären, und die Page aufzulockern haben wir verschiedene visuelle Mittel eingesetzt. (Filmsequenzen, Productshots, Piktogramme, Grafiken)




[▶ PRODUKTVIDEO](#)
[MEHR ERFAHREN](#)

WER IST BOB?

Bob ist **Dein virtueller Freund & Helfer**, der Dir all die kleinen Alltagssorgen abnimmt und Deinen Umgang damit optimiert, damit Du den ganzen Tag so sorgenfrei und produktiv sein kannst, wie nie zuvor. Er überwacht all Deine Bedürfnisse rund um die Uhr und ist dabei durch die neue Perception-Infusion-Technologie nur für Dich sichtbar und dies auch nur dann wenn Du es wünschst.

FEATURES



Ernährung

Hunger, Optimaler Ernährungsrythmus, Einhaltung des Tagesbedarfs, Gesunde Ernährung, Nährstoffausgleich



Trinken

Durst, Optimaler Trinkrythmus, Einhaltung des Tagesbedarfs, Süssgetränk Kontrolle, Alkoholpromille Meldung



Gesundheit

Risikofaktorenanalyse der Umgebung, Infizierungs-Schutz, Allergien, Wundbehandlungs-Anweisung, Hygiene, Sonnenlichtkontakt



Bewegung

Körperliche Betätigung wenn Bedarf, Leistungssteigerung, Ausdauer, individuelles Trainingsprogramm, optimierte Bewegungsabläufe, Körperhaltung



Schlaf

Müdigkeit, Erholungsbedarf, optimierter Schlafrythmus, Schlafqualität, Liegeposition, Wecker



Sex

Erkennt sexuelle Anziehung, Weist auf geeignete Partner hin, Verhütungshinweis, Geschlechtsverkehr Begleitung



Atmung

Atmungsgeschwindigkeit, Genügend Sauerstoffaufnahme, Luftqualitätsanalyse, Atmungstechnik



Ausscheidung

Defäkation, Miktion, Flatulation, Aufstossen, Körpergeruch, Niesen, Husten



Schlaf

Müdigkeit, Erholungsbedarf, optimierter Schlafrhythmus, Schlafqualität, Liegeposition, Wecker



Sex

Erkennt sexuelle Anziehung, Weist auf geeignete Partner hin, Verhütungshinweis, Geschlechtsverkehr Begleitung



Atmung

Atmungsgeschwindigkeit, Genügend Sauerstoffaufnahme, Luftqualitätsanalyse, Atmungstechnik



Ausscheidung

Defäkation, Miktion, Flatulation, Aufstossen, Körpergeruch, Niesen, Husten

TECHNISCHE DATEN

Perception-Infusion-Technologie (PIT)

Durch die Verbindung mit den Synapsen des menschlichen Gehirns werden Signale ausgesendet, welche akustische, taktile und visuelle Impulse generieren, die nur vom User selbst und nicht von seinem Umfeld wahrgenommen werden. PIT funktioniert ohne externe Energieversorgung.

- ✓ In 1037 Sprachen erhältlich
- ✓ Erscheinungsform individuell wählbar
- ✓ Mit Snooze-Funktion
- ✓ Mit Kalender-Synchronisation
- ✓ Auch werbefrei erhältlich
- ✓ 5 Jahre Garantie



EDITIONS

Bob Business

Nur 1999,- **NEURO**
Nur das Outfit: 999,- **NEURO**

[JETZT KAUFEN](#)



Falls Sie sich in Ihrer Freiheit bedroht fühlen, fragen Sie Ihren Psychologen oder Perception-Infusion-Techniker.







Interdisziplinäres Modul
Semester 4
23.03. — 17.04.15

Dozierende: Margarete Jahrmann, Reto Spoerri
Studierende: Sonja Böckler, Marco Ehrenmann,
Jacqueline John, Daniel Schatt, Laslo Vetter

Zürcher Hochschule der Künste
Pfingstweidstrasse 96
CH - 8005 Zürich