

Crowdsurfing Major Tom

Projektidee von Robin Palme

Tom steht vor einer komplexen und bislang unbekanntem Aufgabe. Er kann nur durch systematisches Aneinanderreihen von möglichen Schritten einen Ausweg aus einem labyrinthischem Dilemma finden und damit sein eigenes Überleben sichern. Dies ist das Setting für ein Spiel in dem Tom der Avatar ist. Ihm kann von einer vernetzten Masse (crowd) ein roter Faden gegeben werden.

Technischer Aufbau:

Ein großes Multitouch-Display wird als Tisch eingesetzt. Darauf werden die Grundrisse eines einfachen Labyrinths gezeigt. Mayor Tom wird von einem rot blinkendem Punkt dargestellt. Seine möglichen Wegeoptionen werden als Punkte, in den Himmelsrichtungen korrespondierenden Farben, dargestellt.

Die Bewegungen von Avatar Major Tom im Labyrinth sind durch einen Algorithmus

bestimmt, der Schlagwörter beim Online-Netzwerk Twitter abrufen. Die Liste der Schlagwörter beinhaltet:

(N)light, longing, wood, life, black_holes
(S)infinity, water, grass, stones, letters
(O)scrap_of_no_value, Hotel_California, clouds, newspapers, God
(W)the_number_zero, wind, facebook, leaves, bottles

Wobei der Buchstabe in Klammern die Himmelsrichtung einer auszuführenden Bewegung (bei einer Anzahl von zehn Schlagwörtern) im Labyrinth des Spiels darstellt. Kleine Ergänzungen des Bewegungsalgorithmus sind im Entwicklungsprozess wahrscheinlich.

Twitter-Nutzer können somit Major Tom gemeinsam ans Ziel führen. Unterdessen steuern viele Menschen Major Tom, ohne es

selbst zu wissen. Als Bonusfunktion zeigt der Touchscreen bei Berührung der abgelaufenen Punkte die dafür verantwortlichen Twitter-Einträge in kleinen Sprechblasen an.

Künstlerischer Anspruch:

Die Wege, die Tom durch das Labyrinth zurücklegt, können als Bewegtbilder gespeichert, verglichen und analysiert werden. Sie sind Ausdruck mehrerer kultureller Praktiken und ein Abbild der Zeit ihrer Herkunft. Widergespiegelt werden neben dem Umgang mit der Installation selbst, die Nutzung von Mikro-Blogging als Kommunikationsmedium, die Praxis des Verschlagwortens und die quantitative Verwendung von Sprache. Die Ausformung des Weges im Spiel visualisiert

demnach die Ergebnisse kultureller Praktiken eines bestimmten Zeitrahmens.

Die Installation Crowdsurfing Major Tom thematisiert die grundsätzliche Einbettung des Menschen in eine vernetzte Umwelt.