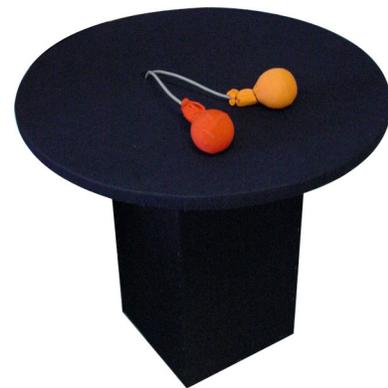




Don't touch it – Squeeze it !

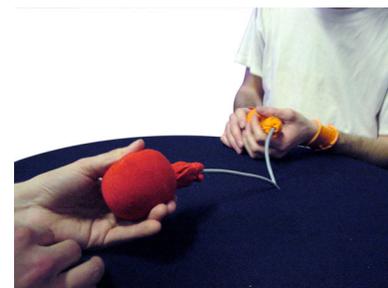
Hapti 2000 ist eine interaktive Klangskulptur, bei der zwei Bälle als Interface fungieren. Durch drücken und kneten dieser verändert sich der entstehende Klang. Die verschiedenen Farben der Bälle beziehen sich auf deren unterschiedliche Funktion im erzeugten Klang. Der rote Ball generiert einen flächigen orgelartigen Klang, während der orange Ball ein rhythmusartiges Klangmuster erzeugt. Hapti 2000 ist ein Musikinstrument, für das keine musikalischen Vorkenntnisse notwendig sind.



Alle zwei Minuten wechseln automatisch Klangfarben und Rhythmus-elemente in Form von weichen Übergängen. Der Benutzer befindet sich sozusagen auf einer Reise durch eine vorkomponierte Klangwelt, die er mit seinen Händen kneten und beeinflussen kann.

Technischer Hintergrund

Die Skulptur besteht aus einem mit Filz überzogenen Tisch, in dem ein Lautsprecher installiert ist, und den zwei Bällen, die mittels Kabel ins Innere des Tisches führen werden. Die Bälle sind in Tenniballgröße und sind mit je fünf Druckesensoren bestückt. Die Aussenhülle der Bälle ist mit Stoff überzogen, sodass ein angenehmes haptisches Erlebnis entsteht. Sämtliche Hardware ist im Sockel des Tisches untergebracht und für den Benutzer nicht sichtbar. Somit kann Hapti 2000 als eigenständiges und ganzheitliches Instrument betrachtet werden.



Gründe für die Ballform:

- spielerischer Zugang
- wird oft in Therapien verwendet
- den Klang "kneten"

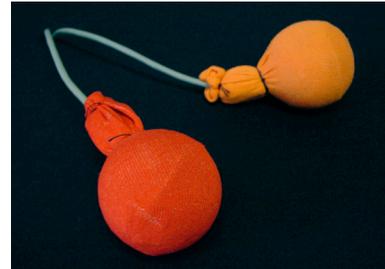
Hapti 2000 erstmals im Test

Der erste Prototyp von Hapti 2000 wurde von uns im Rahmen eines universitären Workshops unter der Leitung von Nicolaj Kirisits und Klaus Filip in der 2. Abteilung des Psychiatrischen Zentrums im Sozialmedizinischen Zentrum Baumgartner Höhe Wien ausgestellt und von den dortigen Patienten und Pflegern getestet. Folgende Ergebnisse lieferte dieser zweitägige Workshop.

Die Aufnahme hat sich besonders bei jüngeren Patienten positiv gestaltet. Für Patienten der Geriatrie schien Hapti weniger interessant zu sein. Darüberhinaus ist der erforderliche Kraftaufwand bei den Bällen des Prototyps für die Patienten der Geriatrie eine allzu große Herausforderung.

Es war eine sehr unterschiedliche Herangehensweise der Personen zu erkennen. Einige berührten die Bälle, als wären diese zerbrechliche Glaskugeln, andere wiederum drückten und quetschen die Bälle mit aller Kraft. Letzere waren es, die nach einiger Zeit wegen nachlassender Kraft in den Fingern immer wieder kleine Pausen einlegten.

Unsere Anwesenheit schien eine Patienten zu blockieren / einzuschüchtern. Sobald wir den Aufenthaltsraum, in dem sich Hapti befand, verliessen, begannen einige Patienten sich aus eigenem Interesse mit Hapti zu beschäftigen. Zuvor mussten wir die Personen einzeln einladen.



Kontakt

Bernhard Bauch
bernhard.bauch@digitalekunst.ac.at

Florian Waldner
florian.waldner@digitalekunst.ac.at

Mögliche Erweiterungen / Verbesserungen

- Version mit mehr als zwei Bällen, sodass mehrere Spieler gemeinsam spielen können. So könnte Hapti zB. in Gruppentherapien eingesetzt werden.
- Sensiblere (druck-empfindlichere) Bälle, um Hapti auch für ältere Menschen besser zugänglich zu machen.
- unterschiedliches Klangmaterial verwenden. für Patienten der geriatrischen Abteilung wären Klänge, Geräusche mit denen sie etwas verbinden bzw. sie an etwas erinnert wahrscheinlich ansprechender.