

ontrol.ch

pol-kontrol.ch

Titel: Bachelor Thesis 2020
pol-kontrol.ch
Autor: Fiona Good
Matrikel-Nr.: 17-684-390
Datum: Juni 2020
Zürcher Hochschule der Künste
Fachbereich Design, Interaction Design
Mentoren: Prof. Dr. Karmen Franinovic
Luke Franzke
Schrift: Maison Roman, Maison Mono (MILIEU GROTESQUE)
Orbitron Bold (Google Fonts, Matt McInerney)

pol-kontrol.ch

Das Déjà-vu, ist eine Situation, die uns für einen kurzen Augenblick dem Alltag entzieht. pol-kontrol.ch lässt Sie in eine immersive, digitale Welt eintauchen. Selbstverständliche Handlungen werden hinterfragt, die natürliche Navigation herausgefordert und die Auseinandersetzung mit sich selbst angeregt. Ein zeitlich begrenztes Web-Erlebnis, das süchtig macht.

01

Vorwort + Danksagung

Das Déjà-vu ist ein Thema, das mich seit Sommer 2019 immer öfters beschäftigt hat, da es mir fast einmal wöchentlich passierte. In der Schule, bei der Arbeit, Zuhause beim Erledigen der banalsten Dingen. Dieses benommene, faszinierende Gefühl hat mich nicht losgelassen. Wenn ich im Nachhinein daran denke, fühlt es sich aussergewöhnlich an. Es ist vergleichbar mit einer Erinnerung an einen Traum, nur dass die Gedanken daran sehr viel intensiver sind.

Das Spannende an der ganzen Geschichte ist, dass bis jetzt keine Wissenschaftler herausgefunden haben, wie ein Déjà-vu zustande kommt. Es wurde viel geforscht und recherchiert, in Bereichen wie der Psychologie, Soziologie, der Religion und der Neurologie.

Die Bandbreite der Hypothesen ist unglaublich breit und reicht von der Wissenschaft bis in die Esoterik. Die Tatsache, dass fast jeder Mensch dieses Phänomen schon einmal erlebt hat, es jedoch kein alltägliches Thema ist, macht es umso faszinierender, da alle darüber erzählen können und eine eigene Theorie darüber haben.

Um meine Bachelorarbeit auf die Beine zu stellen, hatte ich Unterstützung von meinen beiden Mentoren Prof. Dr. Karmen Franinovic und Luke Franzke bekommen. Ich bin ihnen sehr dankbar für ihre mentale und technische Unterstützung. Ebenfalls möchte ich mich bei all meinen Testpersonen und Gesprächspartner_innen bedanken, die mir sehr intensive und intime Einblicke in ihre Gefühlswelten gewährt haben. Auch bin ich sehr dankbar über die offenen und fantasievollen Gespräche, die dank den Interviews entstanden sind.

Ebenfalls bedanke ich mich herzlich beim restlichen Interaction Design Team: Insbesondere bei Nicole Foelsterl und Matthias Kappeler, die mich bei der Konzeption des Videos unterstützt haben und bei Jürgen Späth, Joëlle Bitton, Verena Ziegler, und Florian Bruggisser für die Feedbacks zu meinen Präsentationen.

Auch bin ich Martin Dušek für seinen Einsatz für die Diplomausstellung sehr dankbar und bewundere sein Engagement und die Flexibilität während des COVID-19. Ein grosses Dankeschön möchte ich auch an Karin Luginbühl richten, die uns während unseres Studiums immer gut mit Informationen versorgt hat und selbstverständlich bedanke ich mich auch bei Corina Zuberbühler für ihre Arbeit als Studiengangleiterin des Bachelor Design.

Fürs Korrektorat und mentale Unterstützung bedanke ich mich bei meiner Familie Nicole Good, Sebastian Lenggenhager und Eileen Good.

In dieser Arbeit wird der Gender-Gap benutzt, um die Varietät der Geschlechter aufzuzeigen.

01 Vorwort + Danksagung

02 Einleitung 13

03 Forschungsbericht 15

03A	<u>Einführung + Kapitelübersicht</u>	15
03B	<u>Hintergrund + Kontext</u>	16
03C	<u>Forschungsfragen + Hypothese</u>	16
03D	<u>Das Déjà-vu + Theorien</u>	17
03E	<u>Wahrnehmung + Bewusstsein</u>	18
03F	<u>Wissenschaftliche Methoden</u>	18
03G	<u>Fazit</u>	19

04 Konzeptentwicklung 21

04A	<u>Einführung + Kapitelübersicht</u>	21
04B	<u>Methodik</u>	22
04C	<u>Interviews zum Thema Déjà-vu</u>	22
	04C01 <u>Auswertung des Interviews</u>	23
	04C02 <u>Bildmaterial des Interviews</u>	30
04D	<u>Experimente + Tests</u>	32
	04D01 <u>Fazit</u>	36
04E	<u>Prototypen</u>	36
	04E01 <u>Einschränkung Wahrnehmung</u>	37
	04E02 <u>Fazit + mein Déjà-vu</u>	38
04F	<u>Verwandte Projekte</u>	39
04G	<u>Konzept-Struktur</u>	40
	04G01 <u>Konzept</u>	40
	04G02 <u>Vertriebsstrategie</u>	42
	04G03 <u>Zielgruppe</u>	43
	04G04 <u>Fazit</u>	43

05 Projektentwicklung 45

05A	<u>Einführung + Kapitelübersicht</u>	45
05B	<u>Experimente / Prototyp – Anleitung zur Auslösung von spezifischen Gefühlen und Erinnerungstäuschungen</u>	46
	05B01 <u>Erklärungen zum Test</u>	50
	05B02 <u>Fazit</u>	55
05C	<u>Realisation Webseite</u>	55
	05C01 <u>Name pol-kontrol.ch</u>	55
	05C02 <u>Verhalten + Interaktion + Feedback</u>	56
	05C03 <u>Selbstversuch – Verhalten auf Webseiten (scrolling, swipe, click)</u>	56
	05C04 <u>Design von Webseiten</u>	57
	05C05 <u>Was haltet die User_innen auf einer Webseite?</u>	59
	05C06 <u>Technik / Umsetzung</u>	60
	05C07 <u>Struktur + Aufbau der Webseite</u>	60
05D	<u>Prototyp pol-kontrol.ch</u>	63
	05D01 <u>Usertest</u>	64
	05D02 <u>Fazit</u>	64

06 Schlussfolgerung 67

06A	<u>Meinen Beitrag</u>	68
06B	<u>Reflexion</u>	68
	06B01 <u>Projekt</u>	68
	06B02 <u>Prozess</u>	68
	06B03 <u>Lessons learned</u>	69
	06B04 <u>Zukünftige Schritte</u>	70
	06B05 <u>Schlusswort</u>	70

07 Bibliografie 72

pol-kontrol.ch

Ist es nicht eine unheimliche Situation, wenn man das Gefühl hat genau in dieser Situation schon einmal gewesen zu sein? Getriggert von einem Wort oder einem Satz, einer Handlung oder einem Objekt. Die Erinnerung fühlt sich so echt an, dass man meint, man wäre schon einmal in genau dieser Situation gewesen. Man weiss aber genau, dass es nicht möglich sein kann, dass exakt diese Konstellation von der aktuellen Umgebung, Raum, Zeit, Gerüchen und sonstigen Beeinflussungen noch nie in der Realität erlebt hat. Ist es eine Erinnerungstäuschung? Hat man genau diese Situation schon einmal geträumt? Oder spielt uns ein anderes Universum oder eine Matrix einen Streich? Fragen, die sich die meisten Menschen schon einmal gestellt haben, nach einem derartig seltsamen Erlebnis. Die meisten haben ihre eigene Theorie zum Déjà-vu, doch was genau dahinter steckt weiss bis zum jetzigen Zeitpunkt noch niemand.

Das Spiel zwischen Realität und Surrealität fasziniert mich, die Verwirrung und Täuschung die dabei entsteht. Man ist völlig perplex und konzentriert sich nur noch auf diesen Zustand. Der Grat zwischen einem unheimlichen und einem vertrauten Gefühl ist schmal, somit zeugt ein Déjà-vu auch eine gewisse Paradoxität.

Mit meiner Arbeit möchte ich den Betrachtern ein intensives Erlebnis bieten. Ein Eintauchen in eine surreale Welt, welche man immer wieder nachempfinden kann und immer wieder – bei jedem Besuch auf meiner generierten Website – aufs Neue eindrücklich ist.

In dieser Bachelorarbeit wurde das Thema Déjà-vu und deren Gefühlswelten vertieft behandelt und analysiert. Dank Analysen, verschiedenen Tests, selbst gemachten Experimenten und Prototypen versuchte ich ein Déjà-vu künstlich zu erzeugen. Nicht zuletzt entstand auch wegen der überraschenden Pandemie COVID-19 eine spannende Arbeit, die den interessierten Lesenden kurz in eine andere Welt eintauchen lässt.

Mein Produkt, die Webseite pol-kontrol.ch soll Freude bereiten. Vielleicht dient sie als kleines Hilfsmittel dem Alltag zu entkommen, vielleicht auch bietet sie einfach nur ein kurzes eindrückliches Erlebnis. Mit der Bachelorarbeit wollte ich neue Forschungsmethoden und Experimentiertechniken erlernen und mein Wissen zum Thema Déjà-vu aufbauen. Das Austauschen mit Menschen und das Integrieren der Technik in meiner Arbeit war mir ein grosses Anliegen. Die ursprüngliche Idee, mit der Provokation von verschiedenen Gemüts- und Gefühlszuständen, die ein Déjà-vu auf Knopfdruck auslösen würden, entpuppte sich als eine unlösbare Aufgabe. Aber umso spannender sind die Versuche und Experimente, die ich entwickelt habe, um ein Déjà-vu zu erzeugen. Da diese Experimente nicht erfolgreich waren, habe ich auf meiner forschenden Suche einen neuen Ansatz gefunden. Es entstand daraus eine abstrakte und erweiterte Form davon, mit diesem Thema im alltäglichen Rahmen umzugehen.

Das Thema Déjà-vu ist bis heute ein Mysterium. Es gibt unzählige Erklärungen, Theorien und Hypothesen von der Wissenschaft bis in die Esoterik und doch ist es bis jetzt keiner Forschergruppe gelungen, dieses Phänomen zu erklären. Das einzige, was für alle Menschen gleich ist, ist das ausgelöste Gefühl, welches man in der Déjà-vu Situation hat. Ein Gefühl von Vertrautheit, da man sich unwidersprechlich schon einmal in genau dieser Situation aufgehalten hat.

Das Thema Déjà-vu ist bis heute ein Mysterium. Es gibt unzählige Erklärungen, Theorien und Hypothesen von der Wissenschaft bis in die Esoterik und doch ist es bis jetzt keiner Forschergruppe gelungen, dieses Phänomen zu erklären. Das einzige, was für alle Menschen gleich ist, ist das ausgelöste Gefühl, welches man in der Déjà-vu Situation hat. Ein Gefühl von Vertrautheit, da man sich unwidersprechlich schon einmal in genau dieser Situation aufgehalten hat.

Warum kommt der Text zwei Mal vor? Eine komische Situation, nicht? Ist hier ein Fehler unterlaufen? Oder ist es gewollt so? Könnte es sein, dass sich doch noch etwas anderes im zweiten Text versteckt hat und ich denselben Text nochmals lesen soll? Oder soll ich überspringen? Das war natürlich kein Déjà-vu, aber eine Art oder Abwandlung davon. Eine kurze Verwirrung hat stattgefunden und Sie haben sich schon während dem Lesen des Textes ein paar Fragen stellen müssen.

In diesem Kapitel werden wissenschaftliche und esoterische Ansätze des Déjà-vus beschrieben, um sich ein Bild zu machen, wie viele unterschiedliche Theorien es zu diesem Thema gibt.

03B Hintergrund + Kontext
 Durch die Inspiration meines gewählten Themas Déjà-vus kam ich auf folgende Idee. Ich möchte mit meiner Arbeit in den User_innen Gefühle auslösen. Ich möchte die Betrachtenden verwirren, sie sollen zum Denken angeregt werden und sich mit sich selbst und ihrer Umgebung auseinandersetzen. Wir leben in einer leistungs- und luxusorientierten Gesellschaft, welche uns fest im Griff hat und uns unaufmerksam durch den Alltag rennen lässt.
 Diese einen schnellen Momente von Vertrautheit, Mystik und Anregung holen uns für einen kurzen Augenblick auf den Boden zurück. Man verharrt, fragt sich was das eben für ein geheimnisvolles Erlebnis war, wie und warum das passieren konnte – und zack – schon ist man wieder zurück im Alltag. Doch was muss ich machen, um das einzigartige Gefühl anzuhalten? Das Déjà-vu bei sich behalten oder es auf eine Art speichern zu können? Wer möchte ab und zu nicht aus dem Alltag fliehen und abtauchen in eine faszinierende neue und gleichzeitig vertraute oder mysteriöse Welt? Oft passiert es in unserer Gesellschaft, dass sich die Menschen durch intensive Erlebnisse in einen ähnlichen Delirium-Zustand bringen. Mit Hilfe von Drogen, exzessiven sexuellen Erfahrungen oder auch beim Träumen. Das sind zum Teil sehr gefährliche Situationen, vor allem der Konsum von Drogen, um Spass zu haben. Könnte man nicht durch Licht und weiteren äusserlichen Einflüssen einen ähnlichen Zustand erzeugen? Ohne, dass man seinem Körper Schaden zufügt?
 Mit dieser Bachelorarbeit möchte ich mich mit einem Thema auseinandersetzen, das mich persönlich sehr anspricht. Da ich fast wöchentlich Déjà-vus hatte und mich immer wieder frage, was dabei in meinem Körper passiert, möchte ich mich gerne diesem Thema widmen. Das Gefühl eines Déjà-vus ist einzigartig. Vertraut und unheimlich zugleich und jedes Mal, wenn es vorbei ist, bin ich enttäuscht, dass es nicht länger angedauert hat. Leider sind diese Gefühle auf Wunsch nicht abrufbar. Was braucht es, um solche Gefühle künstlich zu erzeugen? Vielleicht in einer abgewandelten Form?
 Jede Person mit der ich bis jetzt über das Thema Déjà-vu gesprochen habe, hat seine ganz persönlichen Erfahrungen damit. Doch alle fangen an zu strahlen, wenn wir uns darüber unterhalten und die meisten hatten ein enormes Bedürfnis darüber zu sprechen.
 Darum denke ich, ist das Verlangen diese Gefühle und Situationen zu erzeugen nicht nur meine Faszination, sondern auch der Wunsch von den Menschen in meinem Umkreis. Das Déjà-vu ist ein Thema, welches die Menschen fasziniert. Ich nutze diese BA Arbeit als Gelegenheit eine Situation zu kreieren: Die vielleicht süchtig macht?

03C Forschungsfragen + Hypothese
 Künstlich ein Déjà-vu zu erzeugen mache ich mir zur Aufgabe. Dafür muss ich mit meiner Forschungsaufgabe etwas weiter ausholen und beschäftige mich mit Alternativen zu einem Déjà-vu. Darum lauten meine Forschungsfragen wie folgt:

- Welche externen Auslöser stimulieren die Wahrnehmung auf eine ähnliche Weise wie ein Déjà-vu?
- Können mit visuellen und auditiven Faktoren gewollt bestimmte Gefühle ausgelöst werden?

Als Hypothese gehe ich davon aus, dass es möglich ist, anhand externen Auslösern oder Faktoren gewollt Gefühle auslösen. Jeder Mensch hat ein individuelles Empfinden und Wahrnehmung von Gefühlen. Wer findet eine Situation lustig oder nicht oder was macht einen Menschen traurig und einen andern

nicht? Offensichtlich hat hier jeder Mensch seine eigenen Ansichten und Toleranzen. Die Empfindungen sind auch nicht beeinflussbar. Man kann sie überspielen und zum Beispiel einfach lachen, auch wenn die Situation für mich nicht lustig ist. Somit täuscht man Drittpersonen über seine Gefühle, doch sich selbst zu täuschen funktioniert nicht.

03D Das Déjà-vu + Theorien
 Zu meiner Recherche gehören in erster Linie die verschiedenen Erklärungen und Hypothesen wie ein Déjà-vu entsteht und was es ist. Ausgewählt habe ich sechs wissenschaftliche und zwei esoterische Theorien.
 Es wird grundsätzlich als Erinnerungstäuschung erkannt, bei der die Person das Gefühl hat, in genau dieser Situation schon einmal gewesen zu sein. Was jedoch nicht sein kann, da die Person in ihrem Leben noch nie im selben Setting war. Wie kann man also eine so intensive Erinnerung haben an etwas, was man noch nicht erlebt hat?
 Das Thema wird schon seit es Menschen gibt behandelt. In der Psychologie, Literatur, Neurologie, Religion und der Soziologie wurde vor allem geforscht, doch wie schon gesagt, haben auch hier die Experten keine bestätigte Erklärung für dieses Phänomen.
 Im Buch «The Déjà Vu Experience» (Alan S. Brown 2004) wird das Thema sehr umfassend behandelt. Die wissenschaftlichen Theorien im folgenden Abschnitt habe ich aus den Texten aus diesem Sachbuch zusammengefasst.

→ Die Gedächtnistäuschung
 Eine plausible, wissenschaftliche Erklärung ist, dass der Hippocampus und der Parahippocampus verantwortlich sind für das Phänomen. Der Hippocampus ist für das erkennen unserer Wahrnehmung zuständig und der Parahippocampus ist für das Gefühl, welches wir im Moment verspüren zuständig. Wenn man sich jetzt vorstellt, dass der Hippocampus ganz kurz aussetzt, also die Wahrnehmung der aktuellen Situation, der Parahippocampus aber das vertraute Gefühl sendet, gibt es einen kurzen Fehler. Diese Fehlermeldung würden wir dann als Déjà-vu wahrnehmen.

→ Die Erinnerungstheorie
 Eine weitere Erklärung ist, dass ein Déjà-vu an eine schon erlebte aber verdrängte Situation erinnert. Eine Situation die so kurz war, dass sie nicht aktiv registriert werden konnte. Auch könnte ein Déjà-vu Fantasien sein, an denen sich das Déjà-vu bedient.

→ Die Neurologische Theorie 01
 Möglicherweise geht es auch um eine kurze Verschiebung des Lang- und Kurzzeitgedächtnis. Indem mit einem kleinen Eindruck wie zum Beispiel einem Geruch eine Erinnerung und somit auch die passenden Gefühle dazu abgerufen werden, doch der Rest nicht zur Situation stimmt, wird dann einfach stimmig gemacht und somit haben wir das Gefühl, die ganze Situation ist uns vertraut, obwohl uns nur einen kleiner Teil der Situation bekannt ist.

→ Die Neurologische Theorie 02
 Frühe Experimente führten dazu, dass das Déjà-vu mit neurochemischen Vorgängen in den Temporallappen des Gehirns zusammenhängen. Durch Elektrostimulation der äußeren Temporallappen liess sich die Wahrscheinlichkeit eines Déjà-vus auf das Vierfache erhöhen. Die Hauptaufgabe der Temporallappen sind unter anderem verbale Erinnerungen, Ortserkennung, Lesen, Sprache, Gefühle, Gesichtserkennung, soziale Regeln

und Objekterkennung. Aufgrund einer engen Verbindung zum Hippocampus ist der rechte Temporallappen zudem bei Gedächtnisthemata mit eingebunden. Ebenfalls traumatische Schädigungen des Temporallappens können vermehrt Déjà-vus erzeugen.

- Die Belastungstheorie
Man sagt auch, dass Déjà-vus oft nach Stressphasen oder grossen Belastungen auftreten. Wenn der Stress abklingt und der Mensch sich wieder entspannen kann, kommt es zum Auftreten von vermehrten Déjà-vus.
 - Die Drogentheorie
Es gibt Forschungsgruppen die beobachten, dass bei regelmässigem Drogenkonsum die Personen vermehrt Déjà-vus erleben.
 - Die Schwingungstheorie (Spiritual Science Research Foundation Inc.)
Eine esoterische Theorie besagt, dass das Déjà-vu eine Situation wieder hervorruft, welche man schon einmal in einem früheren Leben erlebt hat. Darum wirkt sie so vertraut, weil die verstorbene Seele diese Situation tatsächlich erlebt hat. Sie erklären dies wie folgt: Jeder Mensch hat eine gewisse Schwingung, eine sogenannte Aura. Davon gibt es Millionen und jede besitzt eine einzigartige Schwingung. Doch es kann passieren, dass diese Schwingungen aufeinandertreffen und sich vereinen. Wenn es diese Konstellation schon einmal gegeben hat, entsteht das Gefühl, die Situation schon erlebt zu haben.
 - Die Geistertheorie (Spiritual Science Research Foundation Inc.)
Bei einer weiteren Theorie handelt es sich um Geister. Alle Menschen haben Vorfahren, die gestorben sind und diese Geister haben die Absicht, die lebenden Menschen in die Irre zu führen. Diese Irreführung gelingt ihnen mit dem Heraufbeschwören eines Déjà-vus.
- 03E Wahrnehmung + Bewusstsein
Die Wahrnehmung und das Bewusstsein spielen beim Thema Déjà-vu ebenfalls eine grosse Rolle. Während einem Déjà-vu konzentriert man sich dermassen auf diese eine Situation, dass alles rundum ausgeblendet wird. Das ist eigentlich nichts Neues, weil wir das so oder so machen, um uns überhaupt auf etwas konzentrieren zu können. Vergleichbar mit einem Bild. Wir können das Bild nicht auf einmal ganz erfassen, bzw. alle Teile davon gleich scharf sehen. Aber grundsätzlich unterscheiden wir von Detail zu Detail und nehmen dementsprechend immer nur kleine Teile unserer Umgebung wahr. Bei einem Déjà-vu wird die Wahrnehmung verstärkt und wir erleben die Situation extrem intensiv. Dazu kommt das Bewusstsein, welches uns in dieser Situation verwirrt, indem es uns vorgaukelt, in genau dieser Situation schon einmal gewesen zu sein. Somit schwingen die Gefühle und Empfindungen unseres Bewusstseins und die Wahrnehmungen immer mit.
Die Wahrnehmung und das Bewusstsein ist bei jedem Menschen individuell und unterscheidet sich in verschiedenen Aspekten wie Sensibilität auf die Umwelt, Wahrnehmung von Situationen oder Aktionen und Reaktionen des Menschen.

- 03F Wissenschaftliche Methoden
Für die folgende Recherche und Arbeit müssen einige unterschiedliche Methoden angewendet werden, um an gewisse Informationen zu gelangen oder Experimente und Tests durchzuführen.
Eine wichtige Methode, um herauszufinden wie das Thema in der Gesellschaft ankommt und wie es in den Menschen verankert ist, sind Gespräche und Interviews hilfreich. Ich möchte explizit mit fremden Menschen sprechen und herausfinden wie offen oder eben distanziert diese auf das Thema reagieren. Eine Methode die unter anderem zusammen mit dem Interview kombiniert werden kann ist die Beobachtung. Es ist mir wichtig, während den Gesprächen herauszuspüren, wie sich die Befragten fühlen, wie sie gestikulieren und kommunizieren. Diese Methode sollte auch später eine Rolle spielen, wenn Tests und Experimente durchgeführt werden.
Eine weitere Methode sind Inhaltsanalysen die durchgeführt werden und somit auf bestehenden Informationen aufbauen und verarbeitet werden.
Ebenfalls werden viele Tests und Experimente durchgeführt um herauszufinden, was für und was gegen meine Forschungsfragen und Arbeit spricht.
- 03G Fazit
Die unzähligen Theorien und Hypothesen sind spannend und gleichzeitig etwas verwirrend.
Persönlich tendiere ich zu den wissenschaftlich belegten Theorien, weil die Untersuchungen der wissenschaftlichen Fachgruppen einleuchten. Wiederum stellt sich die Frage: Warum gibt es keine allgemein gültige und anerkannte wissenschaftliche Theorie? Somit kann man verstehen, dass die esoterische Szene auch ihre Theorien pflegen.
Die Erkenntnis, dass es keine definitive Erklärung gibt, motiviert mich, eigene harmlose Tests und Experimente auszuführen. Denn es gibt einen roten Faden: Alle Menschen, die von einem Déjà-vu berichten, beschreiben das gleichen Gefühlschaos. Das ist die einzige Konstante, an der ich mich orientieren kann.

Die verschiedenen Theorien des Déjà-vus werfen Fragen auf. Unter anderem auch, weil wir heutzutage mit der Forschung und der Technik so fortgeschritten sind und trotzdem nicht herausfinden, wie ein Déjà-vu zustande kommt. Das bestätigt einmal mehr, wie komplex das Zusammenspiel von Körper und Geist ist. Im Kapitel über die Konzeptentwicklung werden verschiedene Methoden und Experimente durchgeführt und getestet. Das Hauptziel war herauszufinden, ob es tatsächlich unmöglich ist, ein künstliches Déjà-vu zu erzeugen und wenn ja, dann wäre die Frage, wie man mit äusserlichen Auslösern déjà-vu-ähnliche Gefühle auslösen kann.

04B Methodik
 Für die Arbeit habe ich vier Methoden angewendet. Zum einen das Interview, bei dem ich explizit mit Menschen in Kontakt treten konnte, um mich mit ihnen über ihre Erfahrungen auszutauschen. Um die Antworten auf die Interviews übersichtlich darzustellen, habe ich die Methodik der Statistik angewendet. Gleichzeitig konnte die Beobachtung integriert werden, wodurch ich erfahren habe, wie sich die Person in der aktuellen Situation fühlt, wie sie gestikuliert und kommuniziert, was ebenfalls sehr spannend war. Der Deskresearch ist selbstverständlich auch angewandt worden.

04C Interviews zum Thema Déjà-vu
 Das Déjà-vu ist ein Thema, bei welchem fast alle Menschen eine Meinung dazu oder sogar ein Erlebnis damit gehabt haben. Dementsprechend sind Interviews sehr spannend. Da es keine ausgewiesene Experten_innen gibt, sind alle Menschen Experten oder Expertinnen und manche verhalten sich auch so. Ein Thema das nicht polarisiert, keine Meinung dazu ist richtig oder falsch. Es hängt von der persönlichen Vorstellung, von der Erfahrung oder vom Glaube ab.

Am Anfang sind die Leute meistens sehr kritisch, wenn ich sie auf der Strasse aus dem Nichts anspreche. Wenn man jedoch behutsam auf sie zugeht, klar und verständlich mitteilt für welchen Zweck man das Interview macht, tauen sie schnell auf. Ich habe meine Umfrage so strukturiert, dass auf alle Fälle ein kurzes Gespräch stattfinden kann, sich jedoch auch als längere Konversation gestalten lässt. Die Reaktion der Befragten war sehr interessant. Wenn ich jeweils das Wort Déjà-vu erwähnte, fingen sie an zu schmunzeln, wurden plötzlich aufmerksam oder redeten direkt drauflos. Ich denke das Thema findet gerade darum eine solche Aufmerksamkeit, weil es für fast alle Menschen ein Mysterium ist. Es ist einen Zustand, in welchem man sich gerne befindet, trotzdem aber nicht viel darüber nachdenkt oder sich nicht näher damit befasst. An meiner Umfrage haben 23 Leute mitgemacht und alle hatten mindestens ein Déjà-vu in ihrem Leben. Es wurde viel spekuliert, wie sich dieses Phänomen zusammenstellt. Für die einen ist ein Déjà-vu «ein spirituelles Tor». Für andere eine Art Computergame, bei dem man kleine Zeitverschiebungen hat, die man aufholen muss. Manche haben ein Déjà-vu vom Déjà-vu oder hatten das Gefühl übernatürliche Kräfte zu besitzen und Hellsehen zu können oder anders ausgedrückt: «Ein Déjà-vu ist wie ein kurzer Stich im Herz, im positivem Sinn gemeint.»

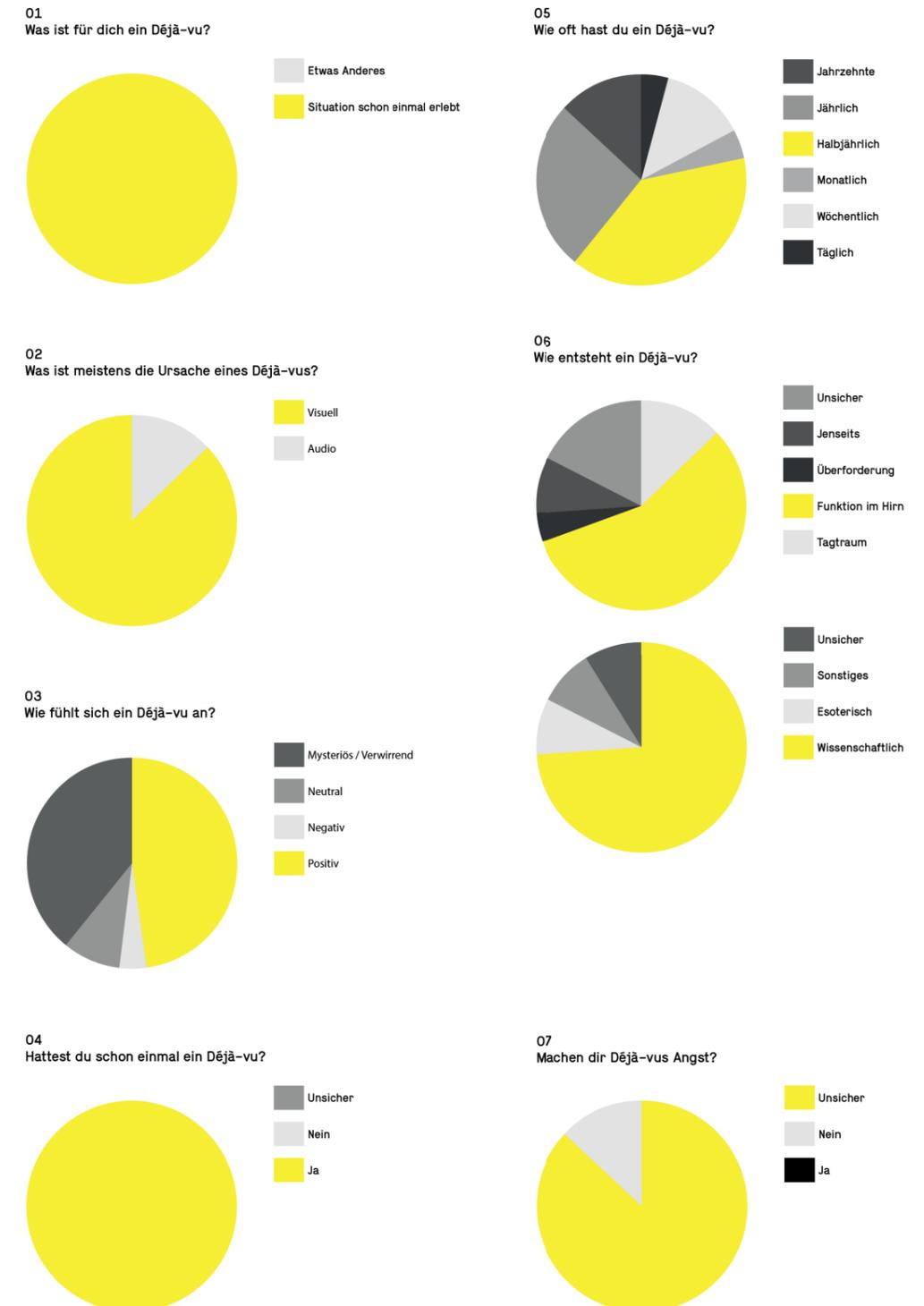
Manche sagen sie hätten extrem oft Déjà-vus, nämlich zwei bis drei Mal im Jahr, andere erzählen, dass Sie öfter Déjà-vus haben, nämlich wöchentlich. Die Personen nehmen die Anzahl ihrer Déjà-vus auf einer Zeitachse sehr unterschiedliche wahr. Für die einen ist ein Déjà-vu im Jahr viel, für die andern ist eines im Jahr wenig. Einige brüsten sich damit und sind stolz auf ihre «Fähigkeit». Andere integrieren es einfach in ihr Leben, akzeptieren es und gehen entspannt damit um. Für eine konkretere Auswertung müsste ich mehr Befragungen machen und in denen dann nach Muster suchen, die sich auf Alter, Geschlecht, Erfahrungen und Umgang stützen.

In der folgenden Tabelle werden die Ergebnisse der Umfrage dargestellt und behandelt. Die gelb markierten Textabschnitte sind Aussagen, die ich persönlich besonders spannend finde. Bei den Umfragen fielen mir ein paar Dinge auf. Zum einen über die thematischen Aspekte, zum andern über die Verhaltensweisen der Befragten.

Während den Umfragen achtete ich mich nicht nur auf die Aussagen der Befragten, sondern auch wie sie sich verhielten, während dem sie über dieses Thema sprachen. Die meisten

waren am Anfang kritisch gegenüber meiner Frage: «Guten Abend, darf ich sie schnell stören?». Trotzdem ergaben sich interessante Gespräche und je länger man redete, desto mehr fielen die Befragten in einen Mitteilungsfluss. Es kamen ihnen immer mehr Erlebnisse und Empfindungen in den Sinn, die sie mitteilen wollten. Einer hat sich herzlich bedankt, dass ich ihn an dieses schöne Phänomen erinnert habe. Er vermisse diesen Zustand, er hätte gerne öfter Déjà-vus.

04C01 Auswertung des Interviews
 Hier ist eine Zusammenfassung aus den Antworten der Interviews in Diagrammen dargestellt.



Informationen			Fragen					
#	M F	A	01 Was ist für dich ein Déjà-vu?	02 Hattest du schon einmal ein Déjà-vu?	03 Wenn ja, wie oft kommt das vor?	04 Wie fühlt sich ein Déjà-vu an?	05 Was denkst du spontan, wie ein Déjà-vu entsteht?	06 Machen dir Déjà-vus Angst?
01	F	52	Ein Déjà-vu ist der Eindruck, dass man sich in einer Situation befindet, die man schon einmal genau gleich erlebt hat.	Ja	1x/Jahr	Lustig - ich weiss, dass es eine Täuschung ist.	Soviel ich weiss entsteht es, weil ein Sinneseindruck quasi den falschen Weg im Hirn nimmt. Es kommt von dem Teil im Hirn, in dem die Erinnerungen abgespeichert werden, ins Bewusstsein, wodurch der Eindruck entsteht, man habe das schonmal erlebt.	Nein
02	F	21	Ein Gefühl etwas schon einmal genau so erlebt zu haben.	Ja schon ein paar Mal.	Nicht so oft und vor allem kann ich mich jetzt nicht mehr daran erinnern. Wie bei einem Traum... das nächste Déjà-vu muss ich mir aufschreiben...	Es verunsichert mich, weil ich dann nie genau weiss wo, mit wem und wann ich das erlebt habe. Wenn ich es wüsste, wär es ja eine Erinnerung, oder?	hmm... keine Ahnung. Ich dachte immer, dass ich mich irgendwann schon einmal genau so gefühlt habe. Also, dass das Déjà-vu mehr ein Gefühl als eine Situation ist. Aber ist es ein Tagtraum?	Angst nicht, aber es verunsichert mich.
03	F	53	Wenn ich das Gefühl habe, genau diese Szene / diesen Moment schon einmal erlebt zu haben.	Ja	Alle 1-3 Jahre mal	Im ersten Moment irritiert, dann erstaunt und auch neugierig, wie das passieren kann...! Es taucht dann jeweils die Frage auf; «habe ich das evt. mal geträumt vorher»?	Mein Unterbewusstsein fühlt sich offenbar heimlich in dieser Situation, weil viele Faktoren mir in diesem Moment vertraut vorkommen, das Gefühl da ist, all das schon erlebt zu haben. Unser Hirn erinnert sich an etwas, Emotionen kommen hoch, Innere Bilder tauchen auf!	Nein, keine Angst!
04	M	26	Etwas sehen, das man schon einmal gesehen hat, aber man hat nur das Gefühl, es sei so gewesen.	Ja	Öfters, 20-30x	Bekannt und vertraut	Zufälle	Nein, eigentlich nicht.
05	M	25	Eine Situation/ Szene, ob beteiligt oder unbeteiligt, von der man denkt man hat sie schon einmal erlebt.	1000x	Früher öfters. Jetzt eher absteigend.	Unbehagen, verwirrend, rätselhaft	Ein Riss in der Matrix. Haha! Nein, vielleicht durch eine Überforderung der Gedanken durch die Situation? Ich weiss nicht...	Für den Moment nicht gerade ernsthafte Angst, sondern eher komisch erdrückende Verwirrtheit. Doch wenn man den Gedanken und das Rätsel loslässt, vergisst man schnell und kündigt sich wieder um den Alltag.
Konzeptentwicklung	F	25	Wenn das Gefühl aufkommt, ein eben erlebter Moment bereits einmal erlebt zu haben. Man kann es nicht unbedingt in Worte fassen und ist ein kurzer, bildhafter Vorgang, der sich in meinem Kopf abspielt.	Ich habe regelmässig solche Déjà-vus.	1x/Woche	Wie ein kurzes Aufhorchen des eigenen Körpers, der etwas ungreifbares wiedererkennt. Teils wie ein kurzer Stich im Herz, aber im positiven Sinn.	Dass die Hirnregion, die sich mit Erinnerungen befasst, sich meldet...	Nein, nicht mehr. Als ich das als Kind oder Teenager die ersten Male gespürt habe, war es leicht unheimlich. Aber mit der Erklärung von Bekannten, hat sich das für alle weiteren Male gelegt.

Informationen			Fragen					
#	M F	A	01 Was ist für dich ein Déjà-vu?	02 Hattest du schon einmal ein Déjà-vu?	03 Wenn ja, wie oft kommt das vor?	04 Wie fühlt sich ein Déjà-vu an?	05 Was denkst du spontan, wie ein Déjà-vu entsteht?	06 Machen dir Déjà-vus Angst?
07	M	55	Situation / Aussage von der man meint, man hätte sie schon einmal erlebt.	Ja	1-2x/Jahr	Hab mich dran gewöhnt	Man interpretiert aus den Lebenserfahrungen, Träumen, bekannten Gefühlen/Gerüchen/Situationen hinein, dass man es schon einmal erlebt hat.	Nein
08	M	25	Ein Moment/Erlebnis bei dem man das spezielle Gefühl bekommt, dass man genau das doch schon einmal erlebt hat und sich selbst darüber wundert.	Ja	Alle paar Monate würde ich sagen...	Komisch aber doch lustig. Der Moment ist ja dadurch auf seine eigene Art einem ja bereits «bekannt».	#KHAOS	Nein. Sind lustige Zufälle des Lebens!
09	M	28	Ein saugeiles Phänomen.	Ja	17x/Jahr	Geil verstörend.	Ist nicht spontan, weil ich mich mal damit beschäftigt hab.. Angenommen ich gehe durch eine Tür und rechts läuft ein Mann an mir vorbei, den ich nicht wahrnehme (aktiv sehe) aber er in meinem augenreichweite Blickfeld liegt, nimmt mein Unterbewusstsein ihn wahr und mein Bewusstsein in dem Moment nicht... Sehe ich den Mann beim Herausgehen wieder, und schaue ihn an, sagt mir mein Gehirn, ich habe ihn schon mal gesehen...	Nein
10	M	29	Verstörendes Gefühl, weil die Situationen schon einmal erlebt.	Ja ständig	Einige Male	Ist verstörend	Wenn man das Gefühl hat, man hätte es schon einmal erlebt.	Nein, ziemlich geil!
11	F	28	Wenn ich in einer Situation plötzlich das Gefühl habe, ich hätte genau dasselbe schon einmal erlebt.	Ja	Alle paar Wochen, manchmal alle paar Tage.	Leicht verwirrend aber positiv, spannend und aufregend.	Evtl. wenn eine bestimmte Anzahl Informationen ins Gehirn gelangt, die es schon kennt/sich mit einem anderen Erlebnis decken, denken wir, wir hätten diese Situation schon genau so erlebt. Die Vorstellung, Déjà-vus kämen aus einem früheren Leben, finde ich aber viel spannender.	Nein
12	F	35	Eine Situation, von der ich das Gefühl habe, sie bereits schon einmal erlebt zu haben. Ein Fehler oder ein Verhaltensmuster, das sich in unterschiedlicher Form wiederholt. Ein Trend, der schon mal da war.	Ich habe oftmals das Gefühl, Situationen bereits erlebt zu haben, obwohl es nicht sein kann.	Tagtäglich	Ich bin freudig erstaunt - es macht meinen Alltag unterhaltsam.	Ein Fehler in der Matrix.	Ich liebe es!

Informationen			Fragen					
#	M F	A	Q1 Was ist für dich ein Déjà-vu?	Q2 Hattest du schon einmal ein Déjà-vu?	Q3 Wenn ja, wie oft kommt das vor?	Q4 Wie fühlt sich ein Déjà-vu an?	Q5 Was denkst du spontan, wie ein Déjà-vu entsteht?	Q6 Machen dir Déjà-vus Angst?
13	M	29	Ein Déjà-vu ist für mich eine Art spirituelles Tor das wenn du dich als real ansiehst einiges an metaphysischen Fragen wie auch ich wenn du dich mit oberflächlicher Quantenphysik beschäftigt hast, einiges offen lässt und ein täglicher antrieb ist um zu sein.	Ja	Déjà-vus erlebe ich wöchentlich	Ein Déjà-vu ist für mich eine Art spirituelles Tor. Ein tagtägliches Antrieb "um zu sein". Es fühlt sich immer gleich an. Es ist präsent und gleichzeitig ist man in der Zeit verschoben. Man fühlt sich sozusagen sich selbst ein paar Millisekunden voraus. Wie schon ein bekannter Schriftsteller gesagt hat: „Eine Ewigkeit dauert oft nur eine Sekunde.“	Wissenschaftlich, bzw. in der Hirnforschung ist es soweit belegt, dass es eine Art Synapsen-/ Elektronen-Fehler sei, der die Verarbeitung von Gesehenem via Nervensystem nicht ganz oder gar doppelt abspielt. Ich glaube jedoch, dass sich Déjà-vus ergeben, um uns Menschen einen Anstoß zu geben. Es ist ein Zeichen aus dem Jenseits, das wir nicht real erleben können, sondern nur spüren. Es geht darum, dass wir einen Glauben entwickeln, der uns Hoffnung macht für das Leben nach dem Tod. Ein Déjà-vu ist sozusagen eine Toolbox, die uns jetzt schon hilft, unser "Leben danach" zu gestalten.	Déjà-vus machen mir keine Angst. Ich trickse das Déjà-vu gerne aus, indem ich mit der Faust herumfuchtle oder laut singe. Mit meinen Impulsen kann ich die Déjà-vu-Reflexe übersteuern. Damit haben meine Synapsen wohl nicht gerechnet. Meine Fähigkeit im Jetzt, das Danach und Zuvor zu steuern macht Spass. Aber ich akzeptiere auch die Reflexe. Denn, wir sind nicht allmächtig und es macht Sinn, wenn wir uns hin und wieder unseren Verstand rauben lassen und einfach im hier und jetzt sind.
14	M	30	Eie Situation, welche ich das Gefühl habe, schon einmal erlebt zu haben.	Je älter desto weniger	1-2x / Jahr	Verwirrend, aufklärend, evt. erinnert man sich an etwas.	Einen Teil einer Erinnerung, die wir schon einmal erlebt und vielleicht vergessen haben. Eine Situation die ähnlich aussieht, aber doch nicht dieselbe ist.	Nein, ich denke das Hirn ist komplex und das passiert einfach.
15	M	46	A Ist eine Situation, in der ich mich befinde, und ich glaube, diese Situation bereits einmal erlebt zu haben. Was aber nicht sein kann. B Einmal geträumt zu haben. Was evt. auch sein kann. C Ist ein Satz, der jemand zu mir sagt, den ich schon einmal gehört habe.	Ja	1-2x/Jahr	Für mich ist es immer ein faszinierender Moment. Ein Zustand zwischen Realität und Fiktion.	A Es handelt sich um eine Situation, die einer ähnlichen bereits erlebten Situation gleicht. B Ein zusätzlicher Sinn, der mich an eine gleiche Situation aus einem früheren Leben erinnert. C Das Hirn macht eine Fehlschaltung: Ein Teil deines Gehirns erfasst eine Situation sehr schnell, speichert sie ab, und dein Empfinden erfährt das Erlebnis paar Millisekunden später und meint, es sei ein zweites Mal erlebt.	Nein, im Gegenteil, ich finde es faszinierend.

Informationen			Fragen					
#	M F	A	Q1 Was ist für dich ein Déjà-vu?	Q2 Hattest du schon einmal ein Déjà-vu?	Q3 Wenn ja, wie oft kommt das vor?	Q4 Wie fühlt sich ein Déjà-vu an?	Q5 Was denkst du spontan, wie ein Déjà-vu entsteht?	Q6 Machen dir Déjà-vus Angst?
16	F	25	Ein Déjà-vu empfinde ich als einen Zustand oder Gefühl- in den man sich, in einen gewissen Moment zurückversetzt fühlt. Das ich das Gefühl habe ein Déjà-vu zu erleben, kann ganz verschiedene Einflüsse haben. Wie zum Beispiel: Personen die mich an eine gewisse Zeit erinnern, oder an einen spezifischen Moment den ich mit ihnen geteilt habe. Sowie können es auch Gerüche, Töne, Musik-Songs oder Düfte sein, die mich in ein Gefühl eines Déjà-vus versetzten. Das Déjà-vu vermittelt mir einen vergangenen Moment ungreifbar, im jetzt noch einmal genau gleich oder erinnernd an die erlebte Situation-Momente aufleben zulassen.	Ich hatte schon mehrmals das Gefühl ein Déjà-vu gehabt zu haben. Doch kann ich mich nicht konkret an ein spezifisches Déjà-vu erinnern.	Hmm .. In sehr unterschiedlichen Zeitabständen.	Manchmal kann es ein bisschen verwirrend oder irritierend sein. Doch die Erinnerung an Empfindungen die ich bei einem Déjà-vu hatte, geben mir ein sehr positives inneres Gefühl.	Wie schon bei Punkt eins erwähnt, denke ich spielen sehr viele Faktoren unserer Wahrnehmung eine Rolle, um ein Déjà-vu zu empfinden.	Nein, sie machen mir keine Angst. Ein Déjà-vu lässt mich Zeitreisen, ich genieße es einen schönen Moment Revue passieren lassen zu dürfen.
17	M	25	Ein Glitch in der Matrix	Ja	Selten	Mich verstört es.	Etwas mit rechten und linken Hirnhälften.	Nein
18	M	46	A Ist eine Situation, in der ich mich befinde, und ich glaube, diese Situation bereits einmal erlebt zu haben. Was aber nicht sein kann. B Einmal geträumt zu haben. Was evt. auch sein kann. C Ist ein Satz, der jemand zu mir sagt, den ich schon einmal gehört habe.	Ja	1-2x/Jahr	Für mich ist es immer ein faszinierender Moment. Ein Zustand zwischen Realität und Fiktion. B Ein zusätzlicher Sinn, der mich an eine gleiche Situation aus einem früheren Leben erinnert. C Das Hirn macht eine Fehlschaltung: Ein Teil deines Gehirns erfasst eine Situation sehr schnell, speichert sie ab, und dein Empfinden erfährt das Erlebnis paar Millisekunden später und meint, es sei ein zweites Mal erlebt.	A Es handelt sich um eine Situation, die einer ähnlichen bereits erlebten Situation gleicht. B Ein zusätzlicher Sinn, der mich an eine gleiche Situation aus einem früheren Leben erinnert. C Das Hirn macht eine Fehlschaltung: Ein Teil deines Gehirns erfasst eine Situation sehr schnell, speichert sie ab, und dein Empfinden erfährt das Erlebnis paar Millisekunden später und meint, es sei ein zweites Mal erlebt.	Nein, im Gegenteil, ich finde es faszinierend.
19	M	32	Einen Glitch in der Matrix.	Ja	1-2x / Jahr	Verwirrend, ich habe auch Déjà-vus von einem Déjà-vus. Eine Situation, die ich kenne.	Unterbewusst. Das Gefühl hat Ähnlichkeiten mit bewusstseins erweiternden/ psychedelischen Drogen. Das Gefühl spiegelt sich da manchmal wieder.	Nein, es verwundert mich eher, dass es nicht öfters passiert.

Informationen			Fragen					
#	M F	A	01 Was ist für dich ein Déjà-vu?	02 Hattest du schon einmal ein Déjà-vu?	03 Wenn ja, wie oft kommt das vor?	04 Wie fühlt sich ein Déjà-vu an?	05 Was denkst du spontan, wie ein Déjà-vu entsteht?	06 Machen dir Déjà-vus Angst?
29	F	49	<p>A Ist eine Situation, in der ich mich befinde, und ich glaube, diese Situation bereits einmal erlebt zu haben. Was aber nicht sein kann.</p> <p>B Diese Situation einmal geträumt zu haben.</p> <p>C Ist ein Satz, der jemand zu mir sagt, den ich schon einmal gehört habe</p>	Ja	Aber schon sehr lange nicht mehr. So zwischen 10 - 18 Jahren, 1 mal im Jahr. 18 und 30 Jahren 1-2 mal im Jahr. Seit dem nur noch 2 x in 10 Jahren.	Für mich war es früher als Kind, ein beängstigendes Gefühl. Ich gewöhnte mich daran und war sogar stolz und freute mich, wenn es passierte. Dann hatte ich geglaubt, hellseherische Fähigkeiten zu haben. Ich meinte, dass ich nicht normal bin. Später hörte ich von andern, dass sie das auch kennen und dass es einen Namen gibt dafür., das hat mich stolz gemacht.	Es ist ein unerklärliches Mysterium, ich habe keine Ahnung, wie dies passiert.	Nein, ich finde es toll. Hätte gerne jeden Monat eines. Es lässt mich kurz innehalten und schmunzeln.
21	M	46	Eine Situation, in der man sich schon einmal aufgehalten hat. Etwas was einem sehr wohlige und bekannt vor kommt.	Ja	1-2x / Jahr	Für mich ist es eine Unsicherheit. Ich bin mir unsicher ob, ich schon einmal in dieser Situation gewesen bin oder in einer ähnlichen. Oder habe ich das geträumt? Eventuell ist es ein Fehler.	Es ist etwas was man gerne erlebt.	Nein
22	M	53	Ein Gefühl, man hätte etwas schon erlebt.	Ja, früher hatte ich es mehr als jetzt. Das letzte Mal ist echt schon lange her.	Ich denke in den letzten 7 Jahre einmal. Schön, dass du mich daran erinnert hast. Irgendwie vermisse ich diesen Zustand ein bisschen. Auf jeden Fall ist es immer etwas lustiges.	Ein «gspässiges» Gefühl.	Eine Fehlleistung vom Hirn. Vielleicht ist man in einem anderen Zustand. Vielleicht ist es auch eine Vorahnung, welche dann wirklich eingetreten ist. Oder eine Visualisierung, die das Gehirn vorher mal gemacht hat? Oder der grosse Geist? Man weiss es nicht... Oder wie in einem Computerspiel, wo man etwas wieder einholt. Vielleicht hat man es aber auch schon einmal erlebt... ich weiss es nicht. Es ist verrückt!	Nein
23	M	25	Etwas was einem vertraut ist.	Ja	1-2x / Jahr	Fühlt sich geil an.	Eine Verknüpfung im Hirn. Irgend ein Teil ist im Hirn langsamer als der andere und erzeugt so eine Verschiebung.	Nein
24	F	28	Wenn man das Gefühl hat, dass man sich an etwas erinnert und einen kurzen Moment ist es einem ganz bekannt.	Ja, haben das nicht alle Menschen?	2-3x / Jahr	Ich finde es sehr spannend aber sehr surreal.	Ich denke nicht, dass es Momente sind, die man schon einmal erlebt hat. Ein bisschen wie einen Kratzer im Vinyl.	Nein gar nicht. Es verwundert mich nicht, dass so etwas in unserem Unterbewusstsein passiert. Das ist eine so komplexe Sache.

04C02 Bildmaterial des Interviews
 Da sich die Befragten ungern fotografieren lie-
 sen, hielt ich ein paar Orte, bei denen einige Be-
 fragungen stattgefunden haben, fotografisch fest.
 Die Bildsprache sollte ein traumartiges Gefühl ver-
 mitteln. Die Interviews fanden bei regnerischem,
 kaltem Wetter statt, was passend war für dieses
 ungewöhnliche Thema.

Interview 01



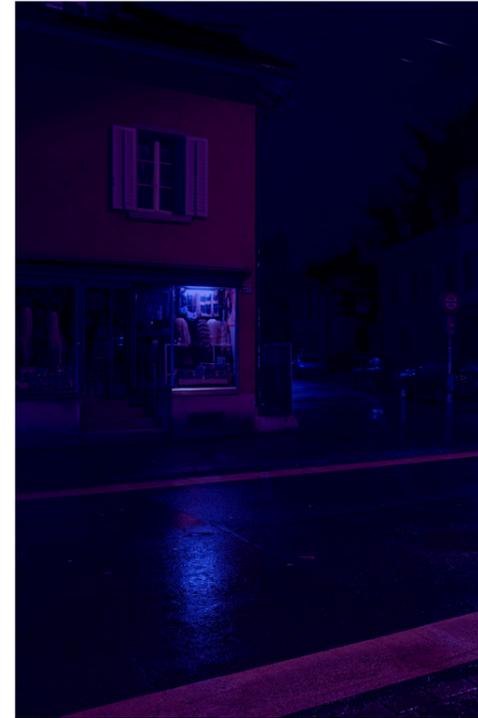
Interview 02



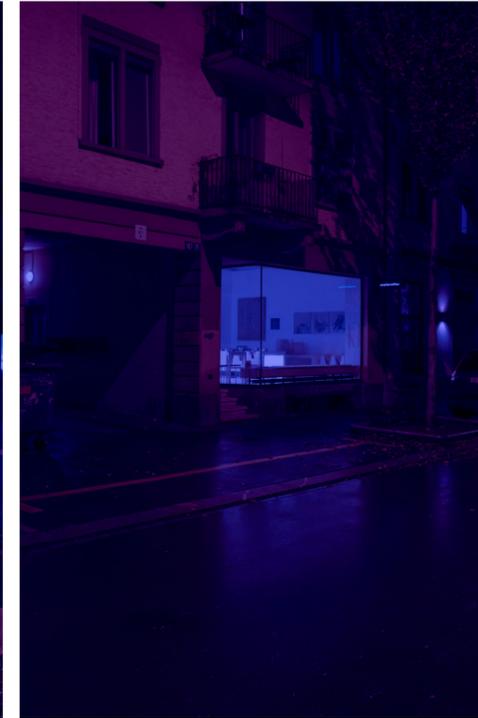
Interview 03



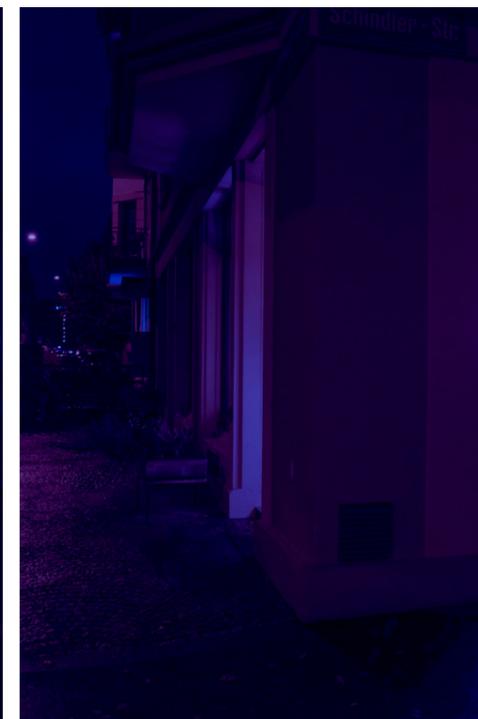
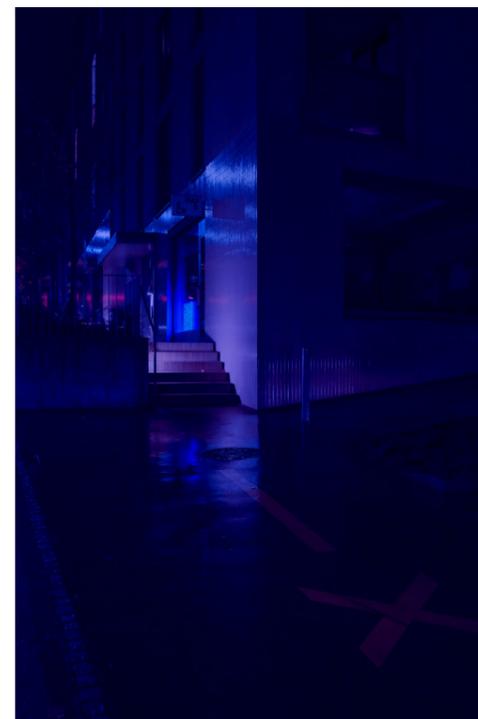
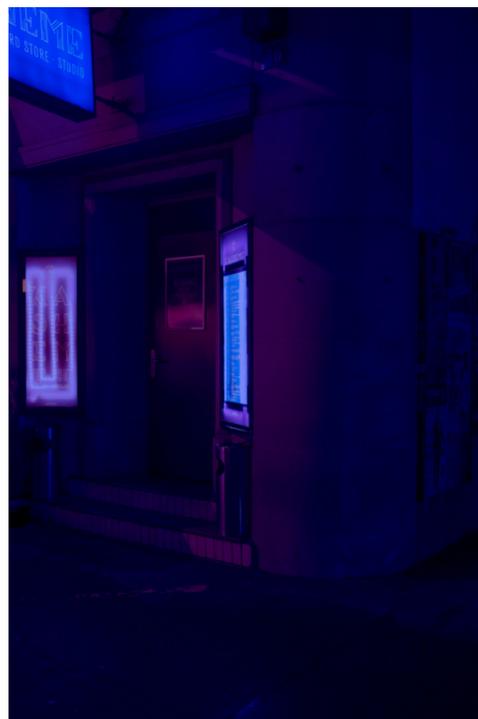
Interview 04



Interview 05



Interview 06



Interview 07

Interview 08

Interview 09

Interview 10

Interview 11

Interview 12

04D Experimente + Tests
 Der Prototyp ist für mich in erster Linie eine Form oder ein Produkt, mit welchem ich die gewünschten Funktionen testen kann. In der Entwicklung dieser Bachelorarbeit werden jedoch Tests und Experimente als erste Prototypen verwendet. Welche Methoden eignen sich am besten? Ich möchte herausfinden, womit ich den Gefühlszustand und die Wahrnehmung eines Menschen verändern kann.
 Es wurde einige Punkte analysiert und beobachtet. Das Ergebnis soll so schnell wie möglich Erfolg zeigen, das heisst, es muss sozusagen auf Knopfdruck funktionieren. Ein weiteres wichtiges Kriterium ist, dass es einfach erzeugt werden muss, ohne grossen Aufwand oder Vorkenntnisse von den User_innen. Davon auszugehen, dass die Nutzenden jegliche Vorkenntnisse haben, ist unfair denjenigen gegenüber, die dieses Vorwissen nicht haben. Mir ist wichtig, dass keine Benutzer_innen ausgeschlossen werden und alle mitmachen können, die das Erlebnis ausprobieren wollen.

→ Optische Täuschung
 Optische Täuschungen sind Sinnestäuschungen, welche sich auf die Wahrnehmung des Sehens beziehen. Es gibt verschiedene Techniken, die diese optischen Täuschungen erzeugen können. Ein paar Beispiele wären: Tiefenillusionen, Farbillusionen, geometrische Illusionen und Bewegungsillusionen. Die Auswirkung, die ein extra konzipiertes Bewegtbild auslöst, welches man eine Zeit lang anschaut und sich danach auf seine Umgebung konzentriert, ist enorm. Während dem Test kann man sich vielleicht ungefähr ausmalen was passiert, doch man ist immer wieder von Neuem überrascht, wie extrem das Ergebnis ist. Die Umgebung schwankt und dreht sich. Der fokussierte Punkt fliesst förmlich davon. Es ist eine Illusion, eine falsche Wahrnehmung der Wirklichkeit, welche eine Ähnlichkeit zum Déjà-vus hat. Inwiefern kann man die optische Täuschung beeinflussen? Was wirkt vertraut und angenehm und wann wird es unheimlich? Man verändert die Sehkraft, fokussiert das Auge auf die Nähe oder auf die Weite, doch es funktioniert nicht auf Anhieb. Natürlich verschwindet der Effekt nach kurzer Zeit wieder. Somit ist die optische Täuschung eine sehr intensive und schnell wirksame und ungefährliche Methode.

→ Lucia N°03
 Lucia N°03 ist eine von einem Psychologen entwickelte Lampe, die eine computergenerierte Choreografie zwischen Stroboskop und Konstantlicht verwendet. Diese Lampe die als Therapiezweck bei Stresssymptomen, Depressionen und bei Vitamin D Mangel. Das Licht versetzt die Betrachtenden in einen tranceartigen Zustand zwischen Wachsein und Schlaf. Man befindet sich in einer Art Traumwelt. Der Körper und Geist werden ruhig und die Patienten und Patientinnen konzentrieren sich auf das Licht, die bunten Farben und die Formen, die zum Vorschein kommen. Es gelingt den Nutzenden schnell, sich fallen zu lassen und sich in die ungewohnte Situation hinein begeben. Gleichzeitig ist man bei vollem Bewusstsein. Dazu kommen die Erfolge der Therapie. Es ist eine sehr effektive Therapiemethode und trotzdem ganz simpel.
 Der Test hat so funktioniert, wie es versprochen wurde. Lucia N°03 macht ein bisschen süchtig. Das Eintauchen in eine noch unbekannte Welt, Formen und Farben zu sehen und das Erlebnis auch für sich und mit sich alleine durchzuführen tut gut. Das Experiment löste in mir ein schönes und angenehmes Gefühl aus. Währenddessen auch Hinterfragungen und Ungläubigkeit auftraten. Es ging mir nicht in den Kopf, dass ein so intensives Erlebnis so einfach erzeugt werden kann. Etwas anstrengend war das Gefühl, man hätte in dieser kurzen Zeit

extrem viel erlebt, da die psychedelischen Formen und Farben schnell vor dem Auge vorbeiziehen. Nach dem Experiment fühlt man sich leicht, ausgewogen und zufrieden.

→ Binaurale Beats (Mindmoni)
 Wenn den beiden Ohren Schall mit leicht unterschiedlichen Frequenzen direkt aufgelegt werden, entsteht im Hirn ein neuer und pulsierender Ton und zwar genau die Differenz der beiden unterschiedlichen Frequenzen, die jeweils einzeln auf ein Ohr gespielt werden. Um Bewusstseinszustände zu verändern, kann man die unterschiedlichen Frequenzbänder der elektrischen Impulse im Gehirn messen und zuordnen. Das heisst, die Hirnströme eines schlafenden Menschen sind anders als diejenigen eines wachen Menschen. Somit kann man mit binauralen Beats im Gehirn virtuell verschiedene Frequenzen erzeugen, die eine Person in den gewünschten Zustand bringt.

Hier einen kurzer Überblick über die verschiedenen Frequenzen und deren Auswirkung:

Deltawellen	0,5 – 4 Hz (Delta)	Tiefschlaf, natürlicher Heilmechanismus des Körpers
Thetawellen	4 – 7,5 Hz (Theta)	Luzider Traum, leichter Schlaf, tiefe Meditation
Alphawellen	7,5 – 14 Hz (Alpha)	Koordination, Fokus, Konzentration, leichte Meditation, tiefe Entspannung, Tagträumen
Betawellen	14 – 40 Hz (Beta)	Spannung, Aktivität, Wachsamkeit, Logik und kritisches Denken
Gammawellen	Über 40 Hz (Gamma)	Spirituelle Erfahrung, universelle Liebe, Bewusstseinsweiterung

Die Theorie ist sehr faszinierend. Die Kopfhörer sitzen bequem auf den Ohren und ein erster Test mit Alphawellen wird durchgeführt. Die erklingende Frequenz ist angenehm. Im Hintergrund pocht ein Takt oder Rhythmus, im Kopf vibriert es. Da ich weiss, dass zwei Töne gleichzeitig abgespielt werden, je auf einem Ohr, höre ich zuerst nur auf dem einen Ohr, dann nur auf dem anderen Ohr und stelle fest, dass es tatsächlich zwei leicht unterschiedliche Töne sind, die ruhig und ohne Rhythmus abgespielt werden. Also erzeugt mein Gehirn tatsächlich dieses hörbare schnelle Pochen. Es ist etwas erdrückend und trotzdem irgendwie faszinierend. Man befindet sich in dieser extrem monotonen und kargen Klangwelt, abgeschnitten von seiner Umwelt. Für sich alleine. Doch irgendwann wird es zu viel. Meine Ohren fangen laut an zu surren. Mein Tinnitus ist leider ein sehr präsender, alltäglicher Begleiter, der sehr unangenehm auf verschiedene Tonfrequenzen reagieren kann. Die Kopfhörer werden abgelegt, doch es entsteht eine neue Frequenz, die fast noch mehr wippt und pocht als mit den Kopfhörern. Ich bin etwas verwirrt und möchte eigentlich, dass es aufhört. Nach einer kurzen Zeit richtet sich der normale Tinnistuston wieder ein und ich probiere eine andere Frequenz aus.

→ Meditation
 Die Meditation (Getüm 2020) ist in einigen Kulturen und Religionen eine spirituelle Praxis, die Bewusstseinszustände auslösen soll, wie zum Beispiel: Stille, innere Ruhe, Leere,

Panorama-Bewusstheit, Einssein, im Hier und Jetzt sein oder frei von Gedanken sein. Es gibt unzählige Methoden und verschiedene Grundlagen und Ansätze wie meditiert werden kann. Für das Experiment wählte ich eine Vorstufe der Meditation, da es schwierig ist, als Neuling einfach zu meditieren. Somit versuchte ich mich mit Asanas in Kombination mit Yoga. Zuerst wurde Yoga praktiziert, persönlich war das sehr anstrengend und ungewohnt. Danach wurde meditiert. Das war eindrücklich. Ein schläfriges Gefühl machte sich breit, doch ich konnte nicht aufhören zu denken. Ich dachte über verschiedenste Dinge nach: Über den Alltag, meine Familie, Beziehungen, Jobsuche und vieles mehr ratterte in meinem Kopf herum, das war zu viel. Mir liefen Tränen herunter. es war kein Weinen aber hatte ein sehr ausgelaugtes, unangenehmes Gefühl in mir. Somit ist mein Experiment gescheitert. Es ist definitiv nicht geeignet, um die Wahrnehmung auf die Schnelle zu verschieben. Ausserdem erfordert die Meditation sehr viel Übung, Wissen und Können, somit ist es ausgeschlossen mit dieser Technik weiterzuarbeiten.

→

Atemtechnik

Es gibt auch hier verschiedene Atemtechniken, je nachdem was man auslösen möchte. Das holotropische Atmen (Aquis 2020) wird schon seit langem von Schamanen praktiziert, doch seit den 1970er Jahren wird es als offizielle Atemtechnik verwendet. Es entstand in der Zeit als LSD verboten wurde und man eine neue Therapieform suchte. Die holotropische Atmung wurde gegen psychische Probleme eingesetzt, zum Beispiel bei Traumas und Persönlichkeitsstörungen. Da die alleinige Durchführung für Anfänger_innen ebenfalls schwierig ist, habe ich mir eine andere Atemtechnik ausgesucht. Die 4-7-8 Atemtechnik, verspricht schnell einzuschlafen und somit auch schnelle Erfolge bringen soll. Die Technik ist sehr einfach:

<u>1</u>	Durch die Nase einatmen und bis 4 zählen
<u>2</u>	Den Atem anhalten und bis 7 zählen
<u>3</u>	Durch den Mund ausatmen und dabei bis 8 zählen. Die Zunge liegt dabei hinter den oberen Schneidezähnen am Gaumen, so dass die Luft leicht zischend links und rechts der Zunge entweicht.
<u>3</u>	Die Übung 4 x wiederholen

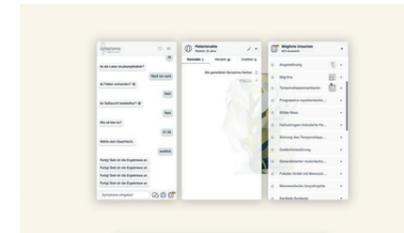
Am Anfang ist diese Übung ungewohnt. Wie lange soll ich zählen? Man konzentriert sich auf das Atmen und denkt nur noch an das Ein- und Ausströmen. Irgendwann kommt man in den Fluss und es funktioniert gut. Ich wurde müde und bekam ein dusliges Gefühl. Irgendwann war ich mit meinen Gedanken weg gedriftet. Eine hervorragende Art, sich so zu entspannen und dabei einzuschlafen. Vor allem, wenn man normalerweise Mühe hat damit.

Der Aspekt, dass man dem Körper etwas so einfaches entzieht und wieder beifügt wie Luft, und dabei einen grossen Effekt auf das Bewusstsein hat, ist spannend. In dem Punkt geht es also nicht um die Atemtechnik, sondern um essenzielle Dinge für den Körper anders zu dosieren und somit einen ungewohnten und gleichzeitig faszinierenden Zustand zu erzeugen.

→

Technologieuntersuchung

Nach den unzähligen und unterschiedlichen Berichterstattungen und wissenschaftlichen Berichten zufolge, ist es schwierig eine einheitliche Technologie ausfindig zu machen, mit der man Déjà-vus künstlich erzeugen kann. Einige arbeiten mit Hypnosen, andere erstellen digital und per 3D-Modelle durch



→

Digital Diagnose, Symptoma

Ich habe recherchiert, ob bei einem Online-Diagnose-Portal zum Thema Déjà-vu etwas angezeigt oder diagnostiziert wird. Tatsächlich sind ein paar mögliche Ursachen aufgetaucht. Die Webseite funktioniert so, dass man in das linke, erste Chatfenster seine Beschwerden getrennt mit einem Komma hineinschreibt. Dann erscheint ein Bot, der mit dir chattet. Es werden etwa dreissig Fragen gestellt, die man mit «ja», «nein», «weiss nicht» beantworten kann. Wenn die Fragen beantwortet sind, werden deine gemeldeten Symptome aufgelistet, daneben gibt es die Kategorie «vermeint» und «unsicher». Diese kann man bearbeiten. Im rechten Fenster werden die möglichen Ursachen aufgelistet, in die man sich zu den einzelnen Kategorien vertiefen kann. Bei dem Symptom «Déjà-vu» werden Ursachen wie, Autosomal rezessive spinozerebelläre Ataxie Typ 17, Autosomal-rezessive spastische Paraplegie Typ 43, Störung des Temporallappens, proximale Myopathie mit extrapyramidalen Zeichen, fokale Epilepsie, Sprechstörung, geistige Retardierung, Epilepsie, und viele, viele mehr. Es war spannend den Test auszufüllen, doch hat er mich – wie befürchtet – eher verwirrt.



→

Déjà-vu, KARMA / invisible designs lab.

«Déjà-vu» ist eine Webplattform auf der man sich verweilen kann. KARMA ist ein japanischer Musiker, der sich nichts aus der Musiktheorie macht. Er schafft seine ganz eigenen Welten und kreiert Musik anhand seiner Wahrnehmung und Intuition. Dank aufgrund seines Albums «Déjà-vu» und der Mitarbeit beim «invisible Designs lab» entstand die Idee, diese Musik auf einer Plattform dem Publikum zugänglich zu machen. Für die Besucher_innen ist es zuerst nicht klar, um was es auf dieser Webseite geht. Es gibt Musik und eine sehr simple Anweisung, was man machen soll: Das Volumen aufdrehen, ein Portrait hochladen und abwarten. Das Portrait wird erkannt und eine Animation mit Musik fängt an. Das Gesicht wird ausgeschnitten in 3D konvertiert und passend zur Musik animiert. Es ist unglaublich amüsant dem Geschehen zuzuschauen. Das Foto meines Gesichtes wird verzogen und gestreckt, kurz darauf rollen kleine vervielfältigten Gesichter aus dem Mund des grossen Gesichtes, sie verschmelzen miteinander und reissen lustige Fratzen. Es wirkt wie ein extrem wirrer, psychodelischer Traum mit sich selbst als Hauptperson. Am Ende der individuell generierten Animation kommt man langsam wieder ins normale Portrait-Setting zurück. Das entstandene Bild meines Portraits wurde verändert. Ich hatte wie auf dem Bild links drei Augen mehr und einen zweiten Mund auf der Wange. Was kann man von dieser Webseite lernen? In erste Linie ist es eine Werbeplattform und es geht darum, Alben zu verkaufen. Trotzdem ist es ein lustiges Gadget, das man mit seinen Mitmenschen teilen und besprechen kann. Auch geht es darum, sich mit sich selbst auseinander zu setzen. Sich selbst zuzuschauen, wie man Dinge macht, die im normalen Leben nicht möglich sind – und auch, dass man am Schluss das absurde Bild von sich selbst hat und mitnehmen kann, gefällt mir sehr.

Die Idee, dass die Benutzenden das veränderte eigene Portraits abzuspeichern dürfen, um sich darüber auszutauschen oder das Erlebnis in Erinnerung zu behalten, ist reizvoll. Generell ist es sehr interessant, einer Maschine etwas Persönliches, wie Daten, Informationen, Bilder und Stimmufnahmen mitzuteilen, denn die Maschine kann die Information verarbeiten und daraus etwas Neues generieren.

04D01

Fazit

Es gibt verschiedene Ansätze, um das Bewusstsein und auch ausgewählte Gefühl zu erzeugen. Doch bei meiner Arbeit ist es wichtig, dass das Ergebnis schnell und gut funktioniert. Auch sollte alle Nutzer_innen ähnlich darauf reagieren. Die Herausforderung ist also, einen gemeinsamen Nenner zu finden, welche Faktoren gut funktionieren und einfach eingesetzt werden können.

Die Erkenntnis Ein Déjà-vu auf Knopfdruck erzeugen zu wollen, entpuppt sich zur Illusion. Einige Experimente habe ich durchgeführt, um herauszufinden was es braucht, um die Wahrnehmung zu verändern. Viele Methoden, die dies versprechen, sind sehr zeitaufwändig und beim Beispiel der Meditation ist es notwendig über längere Zeit zu üben. Einige Methoden, wie zum Beispiel die optischen Täuschungen oder die binauralen Beats erzeugen schnell ein eindeutiges Ergebnis. Gleichzeitig macht es Spass, sich mit diesen Methoden auseinanderzusetzen, sich darauf einzulassen und beobachten, was mit einem selbst passiert. Herauszufinden, welche Methoden oder äusserlichen Einflüsse uns auf eine einfache, aber sehr effektive Art für einen kurzen Moment verändert ist für mich sehr anregend. Ich kann keine Gehirne am Computer anschliessen und neurowissenschaftliche Daten aufzeigen, doch ich kann das Extrakt des Déjà-vu Zustandes und die dazugehörigen Gefühle nehmen und versuchen auf eine ähnliche Art und Weise unser Gehirn zu stimulieren. Dieses geschieht mit äusserlichen Einflüssen wie Licht, Projektionen und Sound. Das Thema Déjà-vu wird als Inspiration und Metapher meiner Bachelorarbeit verwendet und die verschiedenen Eindrücke und Erlebnisse adaptiert. Die individuellen Erlebnisse, die alle Menschen für sich kreieren, sollen beibehalten werden. Die Arbeit soll die Menschen individuell ansprechen, ihnen ein einzigartiges Gefühl vermitteln und sie von Anfang an persönlich involvieren. Eine Art Déjà-vu, anders und neu verpackt.



04E Prototypen

Bei den Prototypen, die in diesem Teil vor allem Experimenten sind, versuchte ich herauszufinden, ob folgendes funktioniert: Anhand von der Einschränkung gewisser Sinne ein ähnliches Gefühl auszulösen, welches man bei einem Déjà-vu hat. Das Ziel war, durch die Prototypen und Aufgaben, die den User_innen zur Verfügung gestellt werden, sollten Gefühle auszulösen, die von einem Déjà-vu inspiriert sind. Hier geht es um die Gefühlswelt oder auch um ein Gefühlchaos, das ausgelöst werden soll. Nur um einige davon zu nennen: Faszination, Neugier, Surrealität – Realität, Vertrautheit – Unvertraute, Wohlwohl, Orientierungs- und Ratlosigkeit.

04E01 Einschränkung Wahrnehmung

→ Seheinschränkung

Was passiert, wenn man die Spiegelkante auf die Nase stellt, mit der Spiegelseite zur rechten Seite? Das rechte Auge erblickt die Realität und das Spiegelbild. Es gibt eine Verdoppelung der Umgebung. Könnte man eine Kamera und einen Bildschirm in das Spiegel-Tool einbauen, welches diese Situation filmt und mit einem Delay zufällig wiedergibt? So wie das in einem Déjà-vu auch vorkommt. Wie würde man sich verhalten? Dies wäre sicher sehr interessant herauszufinden. Da es sehr aufwändig wäre, dieses Tool herzustellen, bin ich aber davon abgekommen. Licht ist ohne Frage essenziell für das Wohlbefinden des Menschen. Dennoch ist die Dunkelheit ebenso wichtig. Unsere Sehkraft schwindet in der Dunkelheit, dadurch bewegen wir uns vorsichtiger. Bei Déjà-vus fällt man für ein paar Sekunden in eine Art Trance. Weil man so verwirrt ist, konzentriert man sich nur noch auf den Moment und die Ereignisse, die gerade geschehen. Man fokussiert sich auf den Trigger und möchte herausfinden, wieso einem die Situation vertraut vorkommt. Der Rest wird ausgeblendet, die Realität verschwimmt und wird nicht mehr wahrgenommen. Vielleicht könnte man diese Situation mit Dunkelheit simulieren. Verursacht weniger Licht vielleicht, dass man sich anstrengen muss, um die Realität richtig zu sehen? Möchte man schnell wieder zurück oder kann man sich damit auseinandersetzen und in der Situation verweilen?

Der COVID-19 Situation entsprechend, konnte ich nicht in der Werkstatt einen Prototyp erstellen, darum entwickelte ich einen Prototyp aus Materialien, die ich Zuhause hatte: Eierkarton, Klebeband, Alufolie, Gaffa, Karton und Papier.

Um die Seh- und Lichteinschränkung zu gewährleisten verwendete ich die Kegel des Eierkartons. Oben ist der Kegel offen und unten ist jeweils ein Loch, welches sich perfekt eignet um durchzuschauen. Je nachdem, wie man die Karton-Brille trägt, ist der Seh-Radius eingeschränkt. Wenn man die Brille umdreht, kann man durch zwei kleinen Löcher gucken, die das ganze Seefeld fast nicht einschränken. Ein spannender Effekt. Sobald der Sehwinkel eingeschränkt ist konzentriert man sich auf etwas Bestimmtes. Man ist fokussiert, neugierig und betrachtet seine Umwelt detaillierter. Ein ähnlicher Effekt kennt man vielleicht von einem Fernrohr oder Feldstecher.



Um die Brille ausgiebig zu testen, versuchte ich verschiedene Szenarios aus. Als Erstes machte ich ein kleines Experiment mit Filtern. Ich klebte Alufolie vor die Löcher der Brille. Ich stach viele kleine Löcher in die Alufolie, um überhaupt noch etwas zu sehen. Der Blick durch die Alufolie ist interessant, man erkennt nicht mehr viel von der Umgebung, aber man fühlt sich trotzdem sicher und wohl beim Sitzen. Die Bewegung im Raum ist fast unmöglich, da die Sicht sehr eingeschränkt ist. Doch die Aussicht hat mir gefallen, weil die Abstraktion des Raumes durch die Spiegelung des Lichteinfalls, an der Folie schöne Muster erzeugte. Eine weitere Idee war, mit Licht in die Kegel zu leuchten. Das Licht hinterliess einen Lichtstrahl, den man ohne Brille nicht sehen kann. Dies ergab eine spektakuläre und doch unheimliche Stimmung. Wenn ich das Licht schnell von einem Kegel zum anderen bewegte, hinterliess das Licht eine Art Schweif, als würde man eine Langzeitbelichtung machen. Ich war überrascht über den Effekt, denn ich wusste nicht, dass diese einfachen Lichtspiele ein solches Phänomen auslösen können. Es liegt daran, dass zwischen den zwei Augen ein schwarzer Raum entsteht, der nicht gesehen werden kann, da er durch die Brille abgedeckt ist. Das Auge, bzw. das Gehirn, möchte das Licht vervollständigen und produziert somit diesen Schweif. Ich probierte mit Farbpapier und Klebefolie ähnliche Versuche aus.

Diese Experimente machte ich zusätzlich mit einer Lichtquelle in einem dunklen Raum, die in verschiedenen Frequenzen blinkte. Das Erlebnis war intensiv, denn ich befand mich in einer Welt, die schön und unheimlich zugleich war.

→

Papierkegel

Ein anderer einfach erstellter Prototyp besteht aus zwei Papierkegeln. Die Idee war, dass man mit den Augen in zwei verschiedene Richtungen schaut. Es funktioniert erstaunlich gut. Natürlich sieht man nicht in zwei verschiedene Richtungen, aber doch hat man die Illusion zwei verschiedene Dinge zu sehen, da wieder dieser «tote Winkel» zwischen den Augen ist.

→

Nachbild

Der Test mit dem Nachbild hat gut funktioniert. Dazu braucht es ein rotes Quadrat auf weissem Hintergrund. Nach einer Minute auf das erste Quadrat starrend sieht man – wenn man weg schaut – dasselbe Quadrat, jedoch in der Komplementärfarbe. Das Referenzbild, ebenfalls in der Komplementärfarbe brauchte ich, um den Test als erfolgreich abzuschliessen. Was mir aufgefallen war, das Nachbild ist schöner als das Testbild. Es fängt an körnig zu werden, es löst sich auf und kommt wieder zum Vorschein. Es verfolgt den Blick, auch wenn ich die Augen schliesse. Dieses Nachbild ist wissenschaftlich belegt und man weiss, wie das funktioniert. Trotzdem ist es abstrakt, was man da sieht, und es verschwindet nicht willentlich wieder, sondern man muss abwarten. Dies ist vergleichbar mit einem Déjà-vu. Denn wenn man während einem Déjà-vu die Augen schliesst, bleibt es noch

für ein paar Sekunden erhalten – wunderschön und beeindruckend- und nicht beeinflussbar.

04E02

Fazit + mein Déjà-vu

Die Erfahrung mit den verschiedenen Prototypen hat mir gezeigt, dass die Auseinandersetzung mit äusserlichen Faktoren die aktuelle Situation und Gefühle beeinträchtigen kann. Lustigerweise setzte ich mich nach den Tests an den Küchentisch und wollte meine Erfahrungen in mein Skizzenbuch notieren. In dem Moment hatte ich ein Déjà-vu. Es zeigte mir genau diese Situation auf, wie ich etwas in mein Notizbuch schreiben wollte, dass ich die Notiz radieren werde, da ich nicht schön genug geschrieben habe. An diesem Punkt wollte ich die Situation austricksen und eben nicht radieren, doch ich schaffte es nicht. Ich habe es vielleicht etwas herausgezögert, aber ich konnte nicht anders, radierte die Notiz und schrieb sie neu und war voll und ganz in meinem Déjà-vu drin. Im Nachhinein war ich etwas sauer, denn ich hätte das Déjà-vu wirklich gern austricksen wollen. Meine Schwester hatte die Tests auch gemacht, doch hatte sie kein Déjà-vu danach. Wahrscheinlich war mein Déjà-vu zum Zeitpunkt nach den Experimenten eher ein Zufall.

04F

Verwandte Projekte

Die meisten erwähnten Projekte sind wissenschaftliche Forschungsprojekte. Im Bereich Design und Kunst entstanden viele Foto- und Filmarbeiten, die sich mit dem Thema auseinandergesetzt haben. Auch ein paar Installationen sind zu finden, aber diese sprechen mich ästhetisch oft nicht an. Da ich ursprünglich eine Installation als Bachelorarbeit machen wollte, dies aber wegen der Pandemie aufgeben musste, stelle ich hier folgende installative Projekte vor, die mir sehr entsprechen und mich inspiriert haben.

→

Parametrische (T)raumgestaltung – Art + Com, 2013

Um Traumpatienten oder Patienten nach einer schweren Operation oder Koma sich mental und psychisch zu reorientieren, wurde in einer Klinik das Krankenzimmer umgebaut. Die ganze Technik, die die behandelnden Personen einschüchtern wurde versteckt, beziehungsweise verkleidet, damit sie nicht mehr auffallen. Dazu zieht sich eine LED-Lichtinstallation durch das Zimmer, um damit eine angenehme Atmosphäre zu erzeugen. Die visuelle Umgebung kann individuell am Zustand der Erkrankten angepasst werden und somit seine Stimmung zu heben und sogar seine Schmerzen zu lindern.

→

Die Sixtinische Kapelle – Nam June Paiks, 1993, Wiederaufnahme Herbst 2019

Die Installation (Emily Sharpe 2019) im Tate Modern besteht aus 40 Videoprojektoren, die überlappende Bilder von Grafiken und bekannten Persönlichkeiten strahlen lässt. Darunter der Künstler Joseph Beuys und der weibliche Rockstar Janis Joplin. Die Installation hat mich persönlich wahnsinnig beeindruckt. Zuerst tritt man an eine verrückte Beamer-Installation in der Mitte des Raumes. Die Bilder, die projiziert werden sind atemberaubend, weil die Besucher_innen einen Einblick in eine nicht alltägliche Videokunst bekommt. Die Videos zeigen Beuys und Joplin in persönlichen Situationen. Ich kann nicht genug davon bekommen. Ich möchte mich hinsetzen, schauen und hören was passiert, alles in einem Atemzug einsaugen. Das Lüftungsgeräusch der Beamer vermischt sich mit den Sounds



der Videos. Man fühlt sich geborgen, auch weil es im Raum sehr warm war und trotzdem breitet sich im Betrachtenden ein Unbehagen aus. Darf man diese persönlichen Videos anschauen? Von wem stammt das Bildmaterial? Wie wird geschnitten und von wo kommt der Ton? Ich stellte mir viele Fragen. Endlich setzte ich mich hin, überlegte und liess die Installation auf mich wirken.

- Breathing Light – James Turrell, 2013
Die Tiefenwahrnehmung des Betrachters wird vollständig beseitigt. Die Installation enthält Licht, das scheinbar keine Quelle hat, Farben, die keinen festen Farbton haben, und «schwebende Formen», die sich ins Unendliche dehnen. Der Raum ist komplett weiss gestrichen, wobei alle Ecken in sanfte Kurven geformt sind, so dass die Tiefe verschwindet. Der Hauptschwerpunkt ist eine hellrosa rechteckige Kugel, deren Kanten und Ecken nicht vorhanden sind. Die Farben des Stücks ändern sich langsam und machen es zu einer Kunst, die man im Laufe der Zeit erleben kann. Die allumfassende Farbe ermöglicht es dem Betrachter, seine Körperlichkeit zu spüren. James Turrells Arbeiten bestehen in erster Linie aus Tricks und optischen Täuschungen. Doch man hat keine andere Wahl, als die realistische Wirkung seiner Kreationen auf sich wirken zu lassen und unser Gehirn bemüht sich Farben, Objekte und Kanten zu sehen und zu verstehen.

04G Konzept-Struktur

- Herausforderungen + Konzeption während COVID-19
Unglücklicherweise sind wir momentan von der COVID-19 Krise betroffen, womit das geplante Arbeiten an der Bachelorarbeit nicht möglich macht. Die Hochschule ist gesperrt, so wie die Werkstätten. Die Leute müssen vom Bund verordnet Zuhause bleiben, wodurch Interviews nur online vonstatten gehen können. Usertests und das Prototyping wird dadurch erschwert und wir müssen unser Konzept so anpassen, dass wir unserer Arbeiten auch ohne Ausstellung präsentieren können. Das heisst, das Konzept muss auf eine online-basierte Idee adaptiert werden oder es soll eine Arbeit entstehen, die man von Zuhause aus, über den Bildschirm, präsentieren kann. Die ursprüngliche Idee, eine Installation zu realisieren als praktischer Teil der Arbeit ist somit Vergangenheit.

- 04G01 Konzept
Aus den verschiedenen Recherchen, Tests, Gesprächen und Experimenten entwickelte sich ein immer klareres Bild, was für ein praktisches Projekt dazu passen könnte. Anhand der COVID-19 Situation passte ich mein Konzept so an, sodass man das Projekt am Computer oder auch am Handy interagieren kann. Der Kompromiss ist eine Webseite. Die heutzutage für fast jedermann zugänglich ist und eine sich stetig verändernde grosse Bubble, in der 24/7 unglaublich viel passiert. google.com, facebook.com, youtube.com, wikipedia.org, gutefrage.net gehören zu den weltweit meist besuchten Webseiten. Alle, die Möglichkeit haben, einen Browser zu benutzen, stossen früher oder später auf diese Plattformen – ausgenommen ein paar Länder und Orte ohne Internetanschluss. Ist das gut oder schlecht? Nichts von beidem, wenn man einen angemessenen Umgang damit pflegt. Doch das Wichtigste in meinem Projekt ist,

dass sie uns allen bekannt sind. Wir wissen wie auf den Webseiten navigiert und interagiert wird. Wir können kurz etwas nachschlagen oder auch Stunden darauf verweilen.

Wie weit ist der Grat zwischen Bekanntem und Fremdem? Surrealem und Realem? Angenehmem und Unangenehmem? Unheimlichem und Vertrautem?

Können Webseiten Gefühle auslösen? Bilder, Farben, Schriften, Interaktionen oder Geräusche? Was machen die mit uns?

In dem Sinne, möchte ich eine Webseite für alle kreieren. Oder besser gesagt, eine Webseite für den eigenen privaten Gebrauch. Eine Webseite, auf der man sich verweilen, sich mit verschiedenen Aspekten aus dem Alltag auseinandersetzen oder sich einfach in ein kleines Spiel vertiefen kann. Die Aspekte des Déjà-vus möchte ich in die Webseite einfließen lassen. Die gesagten Gefühle sollen ausgelöst werden. Die Webseite soll verwirren und ähnliche Situationen kreieren wie bei einem Déjà-vu. Eine bekannte Situation im Web, doch etwas ist anders. Eine unbekannte versteckte Navigation, in der man plötzlich nicht mehr weiss, wie man navigieren muss. Oder wie verhält man sich, wenn sich plötzlich zwei Cursor auf dem Bildschirm befinden? Angelehnt an den Netart-Webseiten aus den 90ern, soll meine Webseite einen ähnlichen Charakter haben. Klassische Elemente, wie ein Menu oder offensichtliche Icons werden nicht vorhanden sein. Es gibt Fragen, die beantwortet werden müssen, um weiter zu kommen oder um die nächste Aufgabe lösen zu können.

Nach einer intensiven Brainstorming-Session habe ich ein paar mögliche Interaktionen und Elemente gefunden, die in die Webseite integriert werden könnten. Verpixelung und Glitches entstehen oft durch einen Fehler, der irgendwo auftaucht. Meistens sind sie ästhetisch sehr ansprechend, da es eine visuelle Reaktion gibt auf eine technische Fehlerquelle. Loadings und Countdown sind meistens aufregende Elemente. Die Loadings eher negativ behaftet, da man auf der Webseite gerne fortfahren möchte und nicht abwarten, bis die nächste Seite geladen ist.

Bei einem Countdown ist es eher anders rum, da man etwas Spannendes und Neues erwartet. Bei beiden ist es wichtig ein Feedback einzubauen, da dies die User_innen sonst im Dunkeln tappen und dadurch die ganze Interaktion langweilig wird. Anweisungen und kleine Games motivieren, eine sehr bewusste Navigation mit den Elementen auf der Webseite, zu interagieren. Oftmals erscheint ein Game in Kombination einer kurzen Anleitung, auf die man sich im Voraus konzentriert.

An Bots und computergenerierte Stimmen haben sich die meisten Leute schon daran gewöhnt und ist nichts sehr Spezielles mehr. «Okay Google», «Siri» und «Alexa» sind mittlerweile ja schon Standard in unserem Alltag. Trotzdem kann die Interaktion zwischen Mensch und intelligenten Maschinen spannend sein und man probiert auch gerne aus, die Maschinen (Tim Holman, Tobias van Schneider) auszureizen und an ihre Grenzen zu

bringen.
 Für die meisten Personen ist es ein unangenehmes Gefühl, wenn viele Augen auf sie gerichtet sind. Doch wie fühlt man sich, wenn es digital erzeugte Augen sind?
 Sound ist auf Webseiten immer wieder überraschend, doch freue ich mich meistens darüber. Wenn der Browser nicht im Voraus fragt, ob er den Zugriff auf die Lautsprecher haben kann und der Sound automatisch abgespielt wird, ist die Gefahr gross, dass man erschrickt.

Die verschiedenen Unterseiten sollten alle auf Studien und Forschungsberichten basieren, die sich auf die Benutzung vom Internet oder sich auf den Menschen beziehen. Diese Informationen können jederzeit heruntergeladen und gelesen werden.

04G02

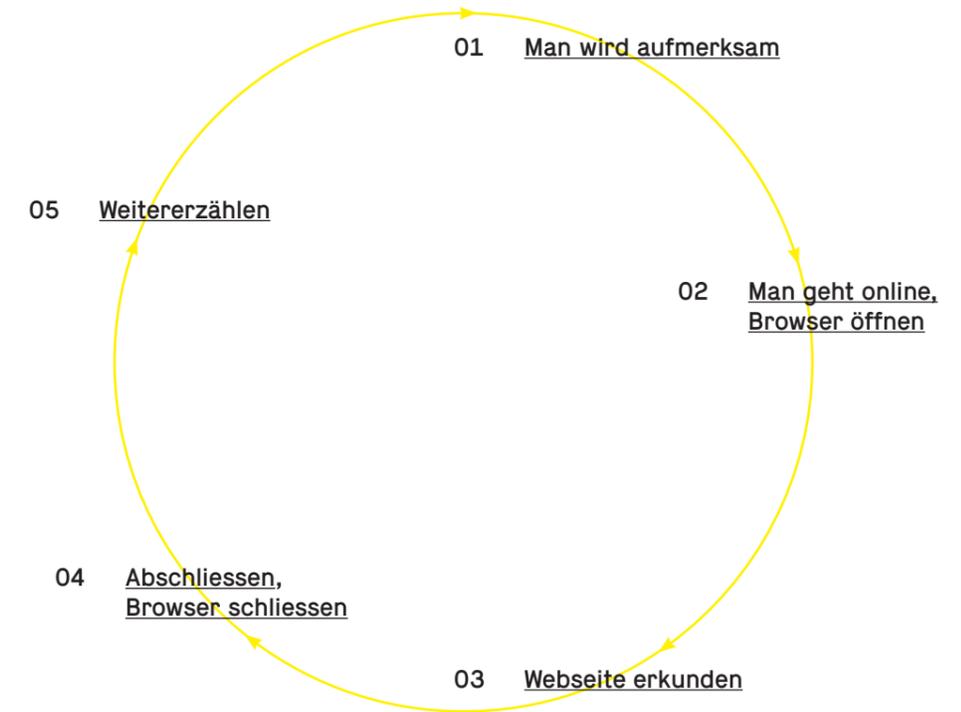
Vertriebsstrategie

Da mein Webseiten-Konzept unter anderem von der Net Art aus den 90er Jahren inspiriert ist, möchte ich auch die Kommunikation und Werbemassnahmen in einem passenden Stil umsetzen. Es soll einen Charakter von einer Untergrund-Szene haben, einem Ort an dem Kommerz keinen Anklang findet.
 Um das Projekt in den Umlauf zu bekommen, würden Sticker und Plakate im öffentlichen Raum verteilt werden. Gestalterisch passend zur Webseite mit einer vielleicht nicht ganz offensichtlichen Botschaft darauf. Auf einem Plakat könnte zum Beispiel ein Text aus einem Computer-Code abgebildet sein. Somit würde die technikorientierte Zielgruppe aufmerksam werden. Andere Plakate und Sticker beinhalten vielleicht ganz offensichtliche Browser-elemente, die auf die Webseite verlinken.
 Ein schönes Feature wäre vielleicht noch ein kleines, verstecktes Forum, in dem man sich austauschen und neue Ideen kreieren könnte.
 Eine andere Möglichkeit, die ich in Erwägung ziehe ist, dass die User_innen ihr Erlebnis mit der Webseite ihren Freunden, Freundinnen und Bekannten weitererzählen und sich das Interesse auf diese Weise verbreitet.
 Es folgt eine Visualisierung, wie sich der in sich schliessende Kreis des ganzen Ablaufes aussehen könnte.

04G03

Zielgruppe

In erster Linie möchte ich mich mit meiner Bachelorarbeit an die Dozierenden und Studierenden der ZHdK richten. Meine Arbeit soll aber auch alle Menschen ansprechen, die sich für dieses Thema interessieren. Ob mit unserer Kultur vertraut oder nicht, das spielt keine Rolle, auch nicht ihr Alter oder ihr Bildungsstand. Alle sind herzlich willkommen meine Arbeit zu lesen oder im Internet meine Webseite zu besuchen.
 Alle Interessierten, die Lust bekommen haben ihre eigenen persönlichen Erfahrungen mitzuteilen, sollen sich bei mir melden. Sehr gerne würde ich mich mit Ihnen austauschen.



04G04

Fazit

Bis zu diesem Standpunkt habe ich viel gelernt, wie, welche Methoden gut funktionieren um gezielt Gefühlszustände auszulösen. In welcher Form ein praktisch orientiertes Projekt zum Ursprungsthema Déjà-vu passen könne. Mit dem Entscheid, einen Prototypen als Webseite umzusetzen, passt für mich gut ins Konzept der Arbeit. Was ich folgend herausfinden muss ist: Mit welchen Elementen und Interaktionen kann ich meine Vorstellung des Webseiten-Konzeptes umsetzen? Es werden weitere Recherchen und Tests benötigt um dieser Frage auf den Grund zu kommen und eine definitive Struktur und den passenden Inhalt dafür zu generieren.

Im folgenden Kapitel berichte ich über die neue Projektentwicklung. Aufgrund meiner Recherchen und Experimenten habe ich erkannt, dass es nicht möglich ist, ein künstliches Déjà-vu zu erzeugen. Nun adaptiere ich meine Forschung. Ich möchte herausfinden, wie ich gezielt Gefühle mittels eines digitalen Tools auslösen kann und möchte die Reaktion meiner Testpersonen festhalten. Inspiriert von der Theorie O'Connors über das Erinnerungsvermögen, welches davon ausgeht Erinnerungstäuschungen zu erzeugen. Ich stelle diese Theorie anhand des beschriebenen Tests vor und baue bei der ersten Aufgabe seine Erfahrung ein. Dank Lucia N°03 (Dr. Engelbert Winkler 2009), die Dreammaschine (Brion Gysin, Ian Sommerville 1950) und die Mindmaschine (William Grey Walter 1940) entwickelte ich eine zweite Aufgabe mit verschiedenen frequentierten Lichtblitzen, welche im Gegensatz zur ersten Aufgabe eine Entspannung auslösen soll. In der dritten Aufgabe geht es um Erinnerungen. Die ausgewählten Bilder lösen Kindheits- und Jugenderinnerungen und somit nostalgische Gefühle aus.

Anhand meines Konzeptes, wird im folgenden Kapitel herausgefunden, welche Aufgaben in meinem Test funktionieren und in die Webseite eingebunden werden können und welche nicht.

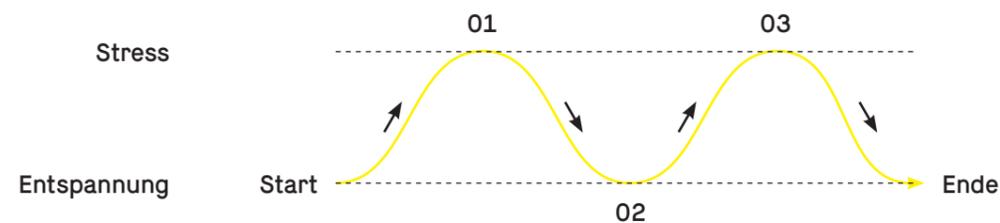
05B Experimente / Prototyp – Anleitung zur Auslösung von spezifischen Gefühlen und Erinnerungstäuschungen

Das Déjà-vu löst ein Gefühl aus und niemand kennt die Ursache dafür. Beim Gefühl der Angst ist der Auslöser dafür etwas Böses, beim Wohlbefinden etwas Schönes. Wenn etwas Lustiges geschieht, lacht man. In den alltäglichen Situationen prasseln unzählige Ereignisse und Emotionen auf uns ein. Doch was passiert bei einem Déjà-vu? Es kommt aus dem Nichts, wie der Blitz, hinterlässt es eine nicht einzuordnende Situation, ein gemischtes Chaos von Gefühlen und ist so schnell wie es gekommen ist auch wieder weg. Die Faszination und der Wunsch, die Situation nochmals Revue passieren zu wollen, klingt oftmals nach dem Erlebnis nach. Das Bekannte und Unbekannte zugleich. Das Reale und Surreale zugleich. Nach der Recherche über das Déjà-vu, nach all den spannenden Gesprächen mit bekannten und fremden Personen probiere ich einen Test zu generieren, der verschiedene Gefühle hervorrufen soll.

Es werden vier Aufgaben gestellt, die die Testpersonen in verschiedene Stress-Level katapultieren. Man geht davon aus, dass Déjà-vus vermehrt nach Stress und Erschöpfung, beziehungsweise beim Abklingen einer massiven Beanspruchung vom Gehirn, auftreten. Also probiere bei meinem Test dieses Wissen einzubauen und auf die kurze Testzeit zu adaptieren. Es soll ein Mix sein von Konzentration und Informationsüberfluss.

Hier beschreibe ich die vier verschiedenen Aufgaben, die im Test vorhanden sind.

- Erinnerungsvermögen (Akira R. O'Connor)
- Lichtblitz
- Blitzschnell triggern
- Abfrage Aufgabe 01
- Fehler-Generator



Die Idee ist, dass die Testperson vorher und nachher einer alltäglichen Tätigkeit nachgeht. Etwas Alltägliches macht wie zum Beispiel Wäsche zusammenlegen, etwas kochen oder lesen.

- Erinnerungsvermögen (Akira R. O'Connor)
Akira O'Connor ist Dozent an der School of Psychology & Neuroscience der University of St. Andrews in England. Seine Forschung beschäftigt sich mit Labor-, Online- und neurowissenschaftlichen Experimenten. Zu den Forschungsthemen gehören Gedächtnisempfindungen (z. B. Déjà Vu, Déjà Vécu), Gedächtniserwartungskonflikte, d. H. wie wir auf Diskrepanzen zwischen Gedächtnis und Erwartung reagieren.
Wie gut ist dein Erinnerungsvermögen? Kannst du dich gut auf eine einfache Aufgabe konzentrieren und kannst du das Gelernte korrekt wiedergeben, ohne etwas Neues hineinzun-

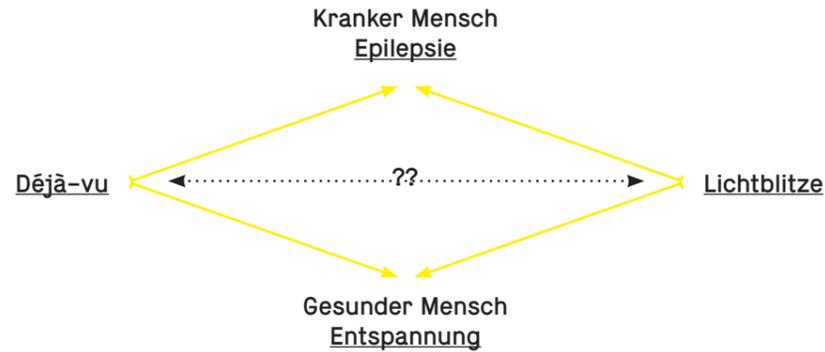
pretieren?
Es geht darum, sich Wörter, die eine ähnliche Situation beschreiben zu merken und diese nach einer gewissen Zeit wiederzugeben.

- Der Ablauf:
- Worte wie: Injektion, Stechen, Spitze, Spritze, Faden, Heuhaufen einprägen lassen.
 - Frage: Kam ein Wort mit «N» vor?
Ein wenig später (evt. nach der nächsten Aufgabe)
 - Welche Worte waren in der Liste beinhaltet?

Der Grossteil der Teilnehmenden nannte ebenfalls das Wort Nadel. Sie gingen nun automatisch davon aus, dieses Wort gelesen zu haben, da es sich sinnvoll in die Reihe einfügt. Indem die Teilnehmer_innen also ihre eigenen Erinnerungen «überinterpretierten», gaukelte ihr Gehirn ihnen ein klassisches Déjà-vu vor. Diesen Zustand visualisierten die Forscher mit Hilfe eines MRT-Scans und entdeckten dabei, dass während eines Déjà-vus die gleichen Hirnregionen aktiv sind wie bei der Entscheidungsfindung – und nicht, wie bisher angenommen, die für die Erinnerung zuständigen Areale im Hippocampus (Taele, O'Connor 2015).

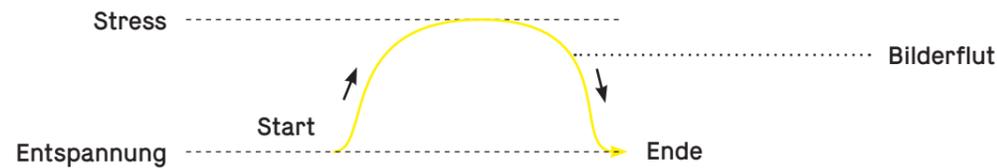
- Lichtblitz
Der Begriff Epilepsie im Zusammenhang des Déjà-vus ist während meiner Recherchen oft vorgekommen. Im Zusammenhang der Epilepsie kommt auch immer das Thema Lichtblitze vor. Blinkende Lichter die einen epileptischen Anfall provozieren können. Doch was passiert, wenn wir diese Hirnstimulation mit Lichtblitzen bei gesunden Menschen anwenden?
Schon in den 1950er Jahren wurde mit Lichtblitzen und der Wahrnehmung experimentiert und zum Beispiel bei der «Dreammaschine» oder der «Mindmaschine» eingesetzt.
Es wird in der Regel mit geschlossenen Augen «betrachtet», da das pulsierende Licht den Sehnerv durch die geschlossenen Lider stimuliert und das Aktionspotential der Nerven die Erzeugung von Alphawellen (8–12 Hz) im Gehirn fördern sollen.
Die Lichtreflexe können dabei zu herumwirbelnden Mustern, Schatten oder Symbolen assoziiert werden und schliesslich zu einem halb-hypnotischen Zustand beziehungsweise einer Art Trance führen.
Um nach der ersten Aufgabe wieder etwas zu beruhigen, darf sich die Testperson mit geschlossenen Augen auf die Lichtblitze konzentrieren.

- Der Ablauf:
- Gesicht auf den Bildschirm richten
 - Augen schliessen
 - Lichtblitze verfolgen, Muster geniessen
 - Wenn es ruhig ist, Augen wieder öffnen



- **Blitzschnell triggern**
 Die Frage ist, was löst ein Déjà-vu aus? In meiner Umfrage erzählte die Mehrheit von visuellen Auslöser. Es können aber auch Geräusche, Gerüche, kleine Aktionen, Handlungen oder Worte sein, die eine Déjà-vu auslösen. Das Sehen haben wir am besten im Griff, wir können Sehen- mit geöffneten Augen und nicht sehen- mit geschlossenen Augen. Beim Hören, Riechen, Schmecken und Fühlen haben wir keine Kontrolle darüber. Wir können aus dem Stand heraus nicht einfach nicht hören, wir hören ständig und auch unbewusst. Bei den anderen Sinnen geht es uns genau so. Deswegen beschränke ich mich aufs Sehen.
 Wenn ich mich auf Erinnerungen stützen möchte, müsste man sich an das Alter und an die Kultur der Testperson anlehnen. In meiner Generation würden dann ab den 1990er Jahren Bilder von typischen Objekten gezeigt werden. In einer schnellen Abfolge, zB. zwischen 21 - 38 Hz, sodass das Gehirn beansprucht wird. Denn das Gehirn soll sich aussergewöhnlich anstrengen müssen, denn es soll für das Experiment überlastet sein.

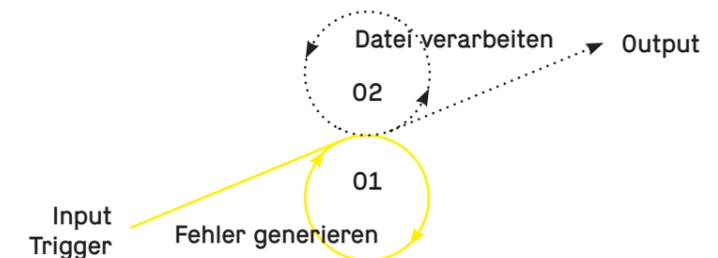
- Der Ablauf:
- Gesicht auf den Bildschirm richten
 - Sich auf die Bilder konzentrieren



- **Fehler-Generator**
 Der Fehler-Generator war eine Idee von mir, die ich technisch leider nicht umsetzen konnte. Der kurze Aussetzer, der bei uns ein Déjà-vu auslöst, diese unfassbar komische Situation löst in uns Verwirrung, Neugier und Skepsis aus. Wir wissen nicht was los ist mit unserem Gehirn. War das eben eine Fehlerfunktion? Ein Fehler im Gehirn, ein Fehler bei der Erinnerungserfassung oder ein Fehler in der Matrix?
 Normalerweise streben wir nach Schönheit und Korrektheit. Wir probieren Fehler zu vermeiden. Doch die Fehler, die man nicht beeinflussen oder vermeiden kann, haben eine faszinierende Seite. Wie zum Beispiel die Fehler, die in der Natur zu entdecken sind und auch die Fehler, die von Maschinen produziert werden.
 Ein Déjà-vu entsteht in unserem Gehirn und wir sind die einzigen, die diesen Zustand genau in diesem Moment erleben. Wir können das Déjà-vu nicht mit anderen Menschen teilen. Du kannst es weitererzählen, doch dieses einzigartige Gefühl, welches es bei dir ausgelöst hat, kennst nur du. Normalerweise werden wir von aussen getriggert und in unserem Kopf wird ein Déjà-vu generiert.

- Doch für diesen Test kehre ich den Fehler um. Du entscheidest welche Trigger es sein sollen. Ein Bild von dir? Deine Stimme? Einen Text von dir? Der Fehler-Generator verarbeitet deine Trigger und generiert daraus Fehler. Ein erstelltes, fehlerhaftes Bild, ein Text, der keinen Sinn ergibt oder eine Audiodatei, die man kaum verstehen kann.
 Der Sinn dieser Aufgabe besteht darin, die Menschen aufmerksam zu machen, dass nicht immer alles schön, verständlich und einfach sein muss, sondern dass ein Fehler etwas Spannendes ist.
 Gönn dem Alltag eine Pause, probiere die Dinge von einer anderen Perspektive zu sehen und lass dich inspirieren.

- Der Ablauf:
- Input Trigger uploaden
 - Trigger wird verarbeitet
 - Fehler werden generiert
 - Output Trigger mit Fehler für dich



- **Figma Prototyp und Test**
 Um den Test umzusetzen erstellte ich einen Figma Klickdummy-Prototypen. Das Design sollte neutral und übersichtlich sein, so, dass man sich auf den Inhalt konzentrieren kann. Die Testpersonen sollten keine Kontrolle über den Test haben. Somit werden alle Interaktionen definiert. Wie lange die Aufgaben gezeigt werden, was man drücken kann und im besten Fall, sollten alle Teilnehmer gleich oder ähnlich auf die Tests reagieren. Figma wählte ich, da es mir als geeignetes Tool für diesen Test erschien. Im Programm ist es möglich, interaktiv

und flexibel zu gestalten. Ebenfalls ist es ein Programm, welches im Lehrplan integriert ist und die ZHdK-Studenten damit gearbeitet haben.

05B01 Erklärungen zum Test

Für meinen Test habe ich bekannte Personen angeschrieben, die alle in der Schweiz, vorwiegend in der Stadt Zürich wohnhaft sind. Die Testpersonen sind zwischen 23 und 55 Jahren alt. Ich möchte gerne beweisen, dass es mir mit dieser Übung gelingt, bei den Testpersonen eine Erinnerungstäuschung zu produzieren, die die gleiche Hirnfunktion beansprucht wie eine mögliche Theorie von O'Connor. Dazu möchte ich herauszufinden, ob die Übungen verschiedene Gefühle auslösen. Bei der Einführung geht es mir darum, die Personen zu verwirren. Beim Start der Internetseite, erscheint eine dezent in schwarz-weiss gestaltete Instruktionsseite, auf der nur eine kurze Einleitung geschrieben steht. Bei der Einführung des Tests ist mir wichtig zu erreichen, dass sich die Personen ohne Vorurteil oder Vermutungen in den Test begeben. Sie sollen auch nicht ahnen, um was es gehen könnte. Das ist auch der Grund, warum ich einen «kühlen» Name «G01-Generator» ausgewählt habe.

Erinnerungsvermögen

Ziel dieser Aufgabe geht es mir darum, bei den Personen Stress auszulösen. Die Testperson muss sich anstrengen und konzentrieren, das Gehirn wird aktiviert. Die Nutzenden sollen in einen Zeitdruck kommen. Da die Aufgabe nicht klar kommuniziert wird, stellt sich die Person selber Fragen und schwebt, zu all dem Stress alles richtig machen zu wollen, in der Ungewissheit. Nachdem die Instruktion gelesen und auf den Next-Button gedrückt wurde, erscheint eine helle Seite, auf der man im ersten Augenblick nichts sieht, denn der Hintergrund ist so grell, dass die Augen sich zuerst daran gewöhnen müssen. Unsere Augen sind sehr anpassungsfähig und gut darin, schnell auf solche Situationen zu reagieren. Trotzdem ist es untypisch für eine webbasierte Ausführung, da normalerweise solche Phänomene, beziehungsweise störenden, behindernden Aktionen und Situationen vermieden werden, um den effizienten User-Flow nicht zu stören. Die erste Aufgabe besteht darin, Wörter zu lesen, die in einer Reihenfolge gezeigt werden. Man versucht sich alle Wörter zu merken, denn nach 20 Sekunden erscheint die Frage: «Ist Ihnen ein Wort mit dem Anfangsbuchstaben «N» aufgefallen?». O'Connors Idee zielt darauf ab, dass bei der ersten Aufgabe, die Testpersonen bereits mit einem «N» konfrontiert werden. Was er damit beabsichtigt wird bei der Aufgabe 01.1 beschrieben. Die Wahrscheinlichkeit, dass man die sich gemerkten Wörter wiedergeben muss, ist gross. Doch auch das wäre nur eine Vermutung der Testperson, was heisst, dass man automatisch während des Stresses sich selber unbewusst noch mit den eigenen Bedenken und Gedanken, die durch den Kopf schwirren, abgelenkt. Den Testpersonen gelingt es nicht, die Gedanken zu kontrollieren – schon gar nicht in dieser Stresssituation. Ein anderer Stressfaktor ist, dass die Person nicht weiss, wie viel Zeit sie hat, um sich die Wörter zu merken. Der Gedanke daran, lässt sie auch ablenken und dazu kommt noch die Ungewissheit, was nach dieser Aufgabe ansteht.

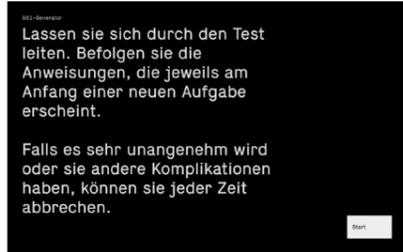
→ **Blitzlicht**
Das Ziel dieser Aufgabe besteht darin, dass sich die Teilnehmenden in erster Linie zu entspannen, indem sie die Augen schliessen und das Licht auf sich einwirken lassen. 20 Sekunden lang wirkt ein Blitzlicht auf die Testperson ein. Die normale Reaktion wäre, dass man Farben und Muster sieht. So, als würde man an einem sonnigen Tag mit geschlossenen Augen als Beifahrer_in in einem Auto durch eine Allee mitfahren. Die Augenlider zucken ab und zu und man lässt die verschiedenen rhythmischen Schatten auf sich wirken. Mal ziehen sie etwas langsamer, mal wieder schneller auf unsere Lider vorbei. Nach der Phase mit den Blitzlichtern hat man kurz Zeit, um sich zu erholen und nachzudenken was man gesehen und dabei gefühlt hat.

→ **Blitztrigger**
Bei dieser dritten Aufgabe geht es darum, Emotionen auszulösen. Nach der Entspannungs- und Erkundungs- Aufgabe müssen die User_innen folgende Frage beantworten: «In welchem Jahrzehnt sind sie geboren?» Man wählt das Geburtsjahr aus und wartet gespannt, wie es weiter geht. Ein kurzer Flimmer-Screen macht die Überleitung in eine nicht aufhören wollende Bilderflut von Objekten, Kleider, Spielsachen und Gerichten. Ich habe es so programmiert, dass die Fotos aus dem entsprechenden Jahrzehnt der Kindheit oder Jugend der Testperson dargestellt werden. Selbstverständlich habe ich mich vorerst nur auf die europäische, beziehungsweise schweizerische Kultur beschränkt. Die Testperson soll sich in diese ihr bekannte Bilderwelt vertiefen und das Ziel ist, dass nostalgische Gefühle und Erinnerungen geweckt werden. Die User_innen haben die Möglichkeit mit ihren Gedanken abzutauchen

→ **Abfrage Aufgabe 01**
Bei dieser Aufgabe müssen die Personen ihre Merkfähigkeit beweisen können. Nach der Auswertung dieser Aufgabe werde ich im Resultat erfahren, wer von den Testpersonen eine Erinnerungstäuschung erlebt hat. Zwischen der dritten Aufgabe und dem Testende, wird man kurz zur ersten Aufgabe zurückkatapultiert. Die Testpersonen haben sich die Wörter von Aufgabe eins nicht grundlos merken sollen. Hier kann man nun sein Talent zeigen, denn man wird gefragt: «Bitte zählen Sie die Worte auf, die sie sich in Aufgabe 01 merken sollten.». Wer hat alle richtig aufschreiben können? Werden hat noch weitere Wörter in die Abfolge hineininterpretiert? Das Ziel dieses Tests wäre, dass die Testpersonen meinen, dass das Wort «Nadel» vorgekommen ist. Diese Erinnerungstäuschung hat mit folgenden zwei Tricks zu tun:

- Nach dem Lösen der Aufgabe 01 wurde die Frage nach dem «N» gestellt. Die Testperson erinnert sich an diese Frage und meint, dass ein Wort mit «N» vorkommen könnte und schreibt evt. «Nadel» auf.
- Das Wort «Nadel» wird hineininterpretiert, da es perfekt zur vorgegeben Wortreihe passen würde. Somit gaukelt uns unser Gehirn eine Erinnerungstäuschung vor und in dieser Situation werden die gleichen Hirnregionen beansprucht wie bei einem Déjà-vu.

05C **Testergebnis und Berichte**
Der Test war für alle Testpersonen verständlich und einfach aufgebaut. Alle wussten, was zu tun ist und keiner hatte Fragen zum Aufbau des Testes. Die Testpersonen haben mir ein positives Feedback abgege-



ben und was mich sehr freute war: Alle wollten mehr Aufgaben lösen, als ich ihnen vorgegeben hatte. Das bestätigt, dass sie in einen Flow kamen und die eigenartige Situation genossen haben. Zudem wurde erwähnt, dass sie durch meine Aufgaben sich in einem interessanten Zustand wiedergefunden hatten. Wie ich erwartet habe, könnte man dem Test noch mehrere Aufgaben anfügen.

Bei Aufgabe 01 wurde das Ziel erreicht. Die Testpersonen fühlten sich unwohl und sehr gestresst, als sei diese Aufgabe richtig zu lösen und sehr wichtig, wie bei einer Prüfung. Alle wollten das Beste herausholen, hatten sich selber unter Druck gesetzt und wollten beweisen, wie gut sie sind.

Zur Frage «Ist Ihnen ein Wort mit dem Anfangsbuchstaben «N» aufgefallen?» Nur eine Person von acht Personen antwortete mit «Ja». Alle anderen sagten «Nein» was richtig war und wie O'Connor vorausgesagt hat.

Bei der zweiten Aufgabe mit dem Lichtblitz war das Ziel sich zu entspannen. Eine Person meinte, es sei spannend, dass man trotz geschlossenen Augen die feinen Nuancen von hellen und dunklen Schatten unterscheiden konnte. Eine Teilnehmende meinte: «Habe mich in einer Disco gefühlt, nur ohne Musik. War angenehm entspannend und doch aufregend. Das hat mir gefallen. Würde es nochmals machen.» Grundsätzlich wurde der Test als ein entspannendes Erlebnis wahrgenommen und wären nicht abgeneigt diese Übung gerne zu wiederholen und fortzuführen.

Bei der dritten Aufgabe musste die Testperson den Jahrgang angeben und dementsprechend blitzten Bilder und typische Objekte in einer sehr schnellen Abfolge auf, die aus der Kindheit der Benutzenden stammen. Dies wirkte auf die Testpersonen sehr emotional. Die Teilnehmenden beschrieben, dass sie es sehr spannende fanden und dass sie auch schmunzeln mussten. Sie genossen es, dank den vielen Bildern in Erinnerungen zu schwelgen.

Fast alle haben sich während dieser Aufgabe gefragt, was passieren würde, wenn sie etwas Falsches angeben würden. Wird man kontrolliert? Wird man bestraft? Getraut man sich den Test nochmals zu machen und etwas anderes anzugeben? Mensch gegen Computer oder Mensch mit Computer? Es folgen die Antworten der Testpersonen.

Information			Fragen							
#	M	A	01	02	03	04	05	06	07	08
01	M	46	Die Wörter haben in mir ein leichtes Unbehagen ausgelöst. Die Wörter stehen für krasse Dinge...	Ja, Nadel	Ich war erstaunt, dass ich trotz geschlossenen Augen «hell» und «dunkel» unterscheiden konnte. Irgendwie war es ein starkes Gefühl. Vielleicht wie wenn man fliegen würde. Kein anderer Gedanke hatte Platz im Kopf. Ich war ganz bei den rhythmischen «Bewegungen»	Eigentlich nichts konkretes und doch irgendetwas... Schwierig zu sagen.	Ich habe mich gefragt, was passiert wäre, wenn ich etwas falsches angeben hätte.	Crazy Bilder... Ich fand es amüsant.	Injektion, Nadel, stechen, Spritze?	Ich finde den Test interessant. War etwas enttäuscht, dass er schon zu Ende war. Mir ist nicht klar, was konkret getestet werden soll. Anmerkung: Den «Start» oder «Weiter Button» war bei mir nicht direkt sichtbar, ich musste runterscrollen. Vielleicht wäre eine Position weiter oben, und direkt sichtbar besser.
02	F	22	Ich hatte Stress. Stress, die Wörter nicht merken zu können. Schlecht zu sein.	Nein	Ich fühlte mich wie als Kind im Auto und wir fahren zwischen Bäumen durch. Da hat man auch einen solchen Effekt. Sehr angenehm, man kann sich vertiefen.	Flackerndes Licht. Formen, Kreise, Vierecke, Schlangen und bunte Farben die sich schnell bewegen.	Ich musste zuerst studieren, welche Zahl ich drücken muss und habe mich gefragt, was bei den Anderen passiert.	Es war sehr emotional. Ich verschmelzte mit den Bildern und schwelgte in Erinnerungen. Es war lustig, dass die Bilder doppelt waren. Ich hatte das Gefühl für jedes Auge ein Bild.	Spritze, Haut, Injektion, Nadel	Ich möchte mehr! Schade, ist es so schnell vorbei. Am Schluss wäre einen Vergleich mit Anderen interessant. Oder einfach ein Ergebnis, wie man abgeschnitten hat.
03	F	25	Das war anstrengend und ich war gestresst. Wie lange geht das? Wie viele Wörter sind das? Konzentriere dich!	Nein	Zuerst komisch. Ich wusste nicht was passiert. Die Augen vor dem Bildschirm schliessen ist ungewohnt. Man hat keine Kontrolle.	Viele Farben und Muster. Ich musste mich zuerst daran gewöhnen, das einfach auf mich wirken zu lassen. War schön. Wie wenn man schnell durch ein Tunnel fährt.	Finde ich nicht schlimm mein Alter anzugeben. Ich fragte mich, was bei den Anderen passiert. Würde ich gerne auch ausprobieren.	So lustig! Das hat Spass gemacht. Einige Bilder und Erinnerungen klangen auch danach noch nach und ich machte mir Gedanken darüber, wie es dazumal war.	Spritze, Injektion, Nadel, Heuhaufen	Ein cooler Test. Ich hätte gerne weiter gemacht und andere Dinge ausprobiert.
04	F	50	Ich habe mir Mühe gegeben, wollte mir alles merken, eines habe ich dann doch vergessen... glaube ich. Man fühlt sich wie in einem Test.	Nein	Habe mich in einer Disco gefühlt, nur ohne Musik. War angenehm entspannend und doch aufregend. Das hat mir gefallen. Würde es nochmals machen wegen dieser Nummer.		Ich konnte mein Jahrzehnt nicht anwählen. Das hat mich genervt. Warum hat sie mich jetzt vergessen? Dabei ist es doch das coolste Jahrzehnt! Ich habe dann eines von den blauen Feldern angeklickt. Es war eine Erinnerung an die Kindheit. Ich konnte mich an ein paar Dinge erinnern. Vor allem die Farben waren passend.	Waren alle Bilder doppelt? Wegen Deja-Vu? Was wäre bei den andern Jahrgängen gewesen? Hätte mich auch interessiert.	Injektion, spritze, Heuhaufen, faden	Es war zu kurz, hätte gerne mehr gemacht. Es lässt mich mit vielen Fragen stehen. Um was geht es? Was willst du damit testen? Willst du etwas testen? Ist etwas unangenehm, der leere Raum, der danach entsteht. Du müsstest hier nochmals erklären, was die Aufgaben waren, ich kann mich nicht an die Nummern erinnern..

Information			Fragen							
#	M	A	01	02	03	04	05	06	07	08
			01 Was ist dir bei Aufgabe 01 (Wörter merken) durch den Kopf? Was hast du dir gedacht? Wie hast du dich gefühlt? Wie war es für dich?	02 Was ist deine Antwort auf: «Ist ihnen ein Wort mit dem Anfangsbuchstaben «N» aufgefallen?»	03 Was ist dir bei der Aufgabe 2 (Blitzlicht) durch den Kopf? Was hast du dir gedacht? Wie hast du dich gefühlt? Wie war es für dich?	04 Was hast du bei der Aufgabe 2 gesehen?	05 Was haltest du von der Frage: «In welchem Jahrzehnt sind sie geboren?»	06 Was ist dir bei der Aufgabe 3 (Bildflut) durch den Kopf? Was hast du dir gedacht? Wie hast du dich gefühlt? Wie war es für dich?	07 Bitte zähl die Worte auf, die du dir in Aufgabe 01 merken solltest.	08 Was haltest du von dem Test? Hast du Anmerkungen? Wie ist das Gefühl im Nachhinein?
05	F	25	Ich habe die gefallenen Worte in einen Zusammenhang gebracht: Ich sah einen Kuhstakk, Heu, eine Spritze und Blut vor mir... Es kam mir eine Kindheitserinnerung in den Sinn eint bei Ueli im Stall: da habe ich versehentlich beim Kühe füttern die eine Kuhnase mit der Heugabel getroffen... Ich würde es also nicht gerade als eine schöne Stimmung beschreiben... eher Worte, die auch in einen Krimi gehören	Meine Antwort war Nein. Ich musste zweimal überlegen, ob nicht doch das Wort «Nadel» dabei gewesen ist... Mein Verstand sagte nein, aber trotzdem zweifle ich bis jetzt mit der Antwort. Aber vermutlich, weil das Wort «Nadel» mit «Spritze» verwandt ist...	Das Flimmern vor geschlossenen Augen war wie ein Zustand nach einem super hektischen Tag, wenn man die Augen schliesst, und die Augenmuskeln noch zittern, bis sie sich entspannen.	Es war schwarz und ich sah helle, weisse Rechtecke und teils weisse Flecken/kurze dicke Streifen...	Finde ich gut	Beim «Film»/den Bildern der 90er: schwer zu sagen... es war so wie ein «Ah ja, so hat Werbung/Mode etc. in meiner Kindheit ausgesehen». Mir fiel auf, dass der Fokus der Medien eher noch auf Print lag...	Heuhaufen Injektion Spritze irgendein Verb mit «I»?	Ich glaube das wird total spannend. Ich verstehe noch nicht ganz, worauf du genau hinaus willst, aber meine spontane Assoziation ist das Thema der Reizüberflutung im Zeitalter der Digitalisierung und wie die verschiedenen Generationen damit umgehen. Das mit dem Augen schliessen finde ich total alltagsnah. Wenn man den ganzen Tag am Computer arbeiten muss, fühlt man sich beim Einschlafen manchmal ähnlich oder träumt mit solcher «Hektik»/hat keinen ruhigen, entspannenden Schlaf.
06	M	40	Semantische Wortabfolge, Narrative Geschichte. Angenehm zu schauen, schöne Typo gutes Tempo. Wohlwollend.	Injektion, Heuhaufen, stechen	Ich konnte es jetzt nur bei Tageslicht testen, nicht in einem dunklen Raum.	Disco, Mit dem Auto durch eine Galerie (offener Tunnel) und die Sonne scheint rein.	Ich vermute die Artikel sind aus den Siebziger Jahren, ich kann mich mehr mit Artikeln aus den Achtziger identifizieren.	Kenn ich etwas, löst es in mir etwas aus? Leider nein weil ich glaube ich bin Mitte siebziger auf die Welt gekommen und diese Artikel sind definitiv aus dieser Zeit. So für mich leider keine Grosse Emotionale Reise.	4	Sehe zur Zeit nicht den Zusammenhang der einzelnen Aufgaben nicht. Vermutlich zu distanziert. Daher eher verwirrt. Bei den letzten zwei Aufgaben bezieht es sich auf mich und meine Erfahrung und eindrücke. Bei der ersten Aufgabe geht es um eine Abfolge Wörter die eine Geschichte erzählen oder etwas auslösen bei mir. Im Bezug auf das Thema deja vu. Finde ich die erste Aufgabe sehr spannend. Und man könnte da auch mit Rhythmus Schwankungen und anderen Wort abfolgen noch spannende Effekte und Stimmungen erzielen.

Sehr interessant waren die Antworten bei der Aufgabe 01.1. Zweidrittel der Teilnehmenden haben bei der Aufzählung tatsächlich «Nadel» auf notiert. Die beiden Aufgaben 02 und 03 haben die Personen so verwirrt und aus dem Konzept gebracht, sodass sie nicht mehr imstande waren, sich an die erste Aufgabe zu erinnern. Denn sie haben dort noch zur Antwort gegeben, dass kein Wort mit einem Anfangsbuchstaben «N» vorgekommen sei.

05C01

Fazit

Der Test hat sich meiner Meinung nach sehr gelohnt. Zu meinem Erstaunen war der Test sehr erfolgreich. Es ist mir gelungen, mit den drei Aufgaben die Personen auf den Weg bringen, wie ich es mir gewünscht hatte. Es hat sich gezeigt, dass die Analysen mich auf den richtigen Pfad geleitet haben und ich mit dem neuen Wissen imstande war die Aufgabe 02 und 03 richtig anzupacken. Mit diesen beiden Aufgaben habe ich die gewünschten Gefühle der Testpersonen getriggert. Zuerst war die Idee, pro Screen eine Zeit einzustellen, was die Testperson zusätzlich stressen soll, da man nicht weiss, wann die nächste Aufgabe gestellt wird. Diejenigen, die schnell lesen früher fertig sind und danach abwarten müssen. Langsame Leser könnten in dieser Zeit nicht alles lesen und verstehen dadurch die Aufgabe nicht. Schlussendlich war mir das zu riskant und ich baute Buttons ein, worauf «Next» oder «Start» stand, um das Tempo der Anweisungs-Screens individuell zu steuern.

05D

Realisation Webseite

Für die Umsetzung der Webseite habe ich zuerst eine Analyse erstellt, um folgende Fragen zu beantworten: Wie wird im Web navigiert? Was kennen wir und was ist selbstverständlich für uns im Umgang mit Webseiten? Danach pickte ich mir die für mein Projekt funktionierenden Elemente heraus und erstellte ein kleines Set. Dies ist im folgenden Abschnitt ersichtlich. Für die Umsetzung musste ich mir dementsprechend mehr Wissen über Webseiten und deren Programmierung aneignen.

05D01

Name pol-kontrol.ch

Der Name meiner Webseite soll prägnant und trocken klingen, wenn nicht sogar technisch. Das Wort pol hat technische sowie poetische Bedeutungen, die beide gut zu meinem Projekt passen. Zum einen ist es der Aus- oder Eintrittspunkt der Kraftlinien beim Magneten oder elektrischer Stromquelle. Zum andern verwendet man das Wort Pol als Endpunkt der Erdachse und seine Umgebung, der Nordpol und der Südpol. Der poetische Aspekt der Bedeutung meines Namens lehnt sich an die Aussage von Schillers Werk «Spaziergang», worin er den ruhenden Pol erwähnt. Er bezieht sich darin auf eine Person, die Ruhe ausstrahlt und die die Übersicht behält. Das Ziel meiner Webseite ist, dass die User_innen ihren ruhenden Pol kontrollieren können. Denn die Seite löst ein Gefühlschaos aus und will dich aus dem Gleichgewicht zu bringen. Das kontrol ist eine Kombination vom deutschen Wort Kontrolle und dem englischen control. Dies

ist eine Anspielung auf die Kontrolle, die nicht die Nutzenden über die Webseite haben, sondern umgekehrt. Sie werden herausgefordert, weil die Steuerung so programmiert ist, dass sie nicht funktioniert wie gewohnt.

05D02

Verhalten + Interaktion + Feedback

Da man am zweidimensionalen Bildschirm nicht physisch agieren kann, ist unsere Schnittstelle zum Digitalen eine Maus oder unser Finger. Um diese Schnittstelle funktionierend zu gestalten, müssen Interaktionen stattfinden. Interaktionen, die mit einem Feedback an die Benutzenden zurücksenden. Für die User_innen ist es unangenehm, wenn erwartende Interaktionen nicht funktionieren.

Wir haben mit dem stetigen Umgang mit dem Web dazugelernt. Mittlerweile verhalten und navigieren die meisten Menschen selbstverständlich im Internet.

Bezüglich den Feedbacks ist es wichtig, diese klar und deutlich zu strukturieren und für die Nutzenden verständlich zu machen. Bevor eine Interaktion passiert müssen die Nutzenden erahnen müssen, wo interagiert werden kann. Während dem Ladevorgang ist es für die Nutzer_innen hilfreich, wenn ein Feedback angezeigt wird, wie eine Loadingbar oder Real-Time-Bewegungen. Nach der Interaktion müssen die Nutzenden erfahren was passiert wurde, besonders bei Fehlermeldungen und Nachrichten, muss bestätigt werden, dass es funktioniert oder eben nicht funktioniert hat.

Auf meiner Webseite werden aber gewisse Dinge mit Interaktionen anders gestaltet oder anders belegt. Normale Navigationen im Browserfenster werden verändert und sollen den Nutzenden auf eine gewisse Art und Weise verwirren. Ein alltägliches Beispiel ist, das natürliche und unnatürliche Scrollen, was für alle intuitiv einstellbar ist. Doch wenn man sich an seine Einstellung gewöhnt hat und an einem anderen Computer navigiert, an dem in die andere Richtung gescrollt werden muss, ist das im ersten Augenblick sehr verwirrend und es kann den Nutzenden nerven. Aber das Gehirn gewöhnt sich relativ schnell dran und macht nach einer kurzen Zeit keinen Unterschied mehr. Somit werden unsere natürlichen Interaktionen hinterfragt und fordert die Nutzenden heraus.

Im virtuellen Raum fehlt jegliche Mechanik, Form, physischer Raum und Haptik. Alles muss bewusst erschaffen werden, damit wir begreifen können. Also um überhaupt eine Webseite erstellen und gestalten zu können, geht es darum zu verstehen, wie normalerweise auf einer Webseite navigiert wird. Wie verhalten sich User_innen auf einer Webseite, die sie kennen und wie auf einer Webseite, die sie nicht kennen? Gibt es offensichtliche Elemente, die immer wieder verwendet werden? Was wird von der Mehrheit verstanden und was nicht?

05D03

Selbstversuch – Verhalten auf Webseiten (scrolling, swipe, click)

Ich habe einen Selbstversuch gemacht, wie ich mich auf fremden und bekannten Webseiten be-

wege und navigiere.

Für den Test stellte ich ein paar Richtlinien und Aufgaben auf:

- Zuerst schauen und dann navigieren
- Wie reagiert man, wenn nichts passiert?
- Wie verhält sich der Cursor?
- Wo fokussieren die Augen?
- Was macht Spass?
- Was ärgert?

Ich habe mein Verhalten beim Besuchen von Suchmaschinen über Firmenwebseiten, Portfolios und alte Net Art Seiten beobachtet. Man gibt die URL ein, es lädt und im bestenfalls wird die Webseite angezeigt. Der erste Ärger kommt auf, wenn die Webseite nicht mehr existiert oder man bei einem Error landet. Dann schliesst man die Seite und geht zur nächsten. Vorausgesetzt die Webseite wird angezeigt, verschafft man sich zuerst einen kurzen Überblick. Wo ist das Menü, was suche ich und checke ab, was man vielleicht sonst noch auf der Webseite erfahren kann.

Gerade auf künstlerischen, interaktiven Webseiten war es zum Teil anspruchsvoll zu navigieren, da entweder nichts passierte oder man nicht wusste, wie navigiert werden sollte. Dann fährt man mit der Maus umher und fängt mal an zu klicken oder zu scrollen. Meistens passiert dann etwas. Wenn nichts passiert, ist es ärgerlich und man fragt sich, ob man nicht verstanden hat, um was es geht oder ob es wirklich nicht funktioniert. Wenn die Interaktion funktioniert, macht es umso mehr Spass damit zu interagieren. Ladebalken nerven, Verzögerungen von Inhalt oder Flash-Player, die man zuerst installieren muss, um den Inhalt zu sehen. Spass machen umso mehr, wenn es eine Interaktion gibt, mit der man experimentieren kann.

05D04

Design von Webseiten

Das Design von Webseiten ist mittlerweile so ausgeklügelt, wie die Strukturen und Interaktionen. Die meisten Nutzenden wissen wie ein Button gekennzeichnet ist, Texte werden kurz gehalten, um ermüdende Augen und Unaufmerksamkeit zu vermeiden. Texte sind in einer gut leserlichen Grösse dargestellt und Textfelder, in die man schreiben kann, sind interaktiv und speichern Informationen. Das Design soll für die User_innen zugeschnitten sein. Nicht aufdringlich, aber auch nicht unauffällig, sondern einfach schlicht und adäquat. Benutzer_innenfreundliche Webseiten sind aufgeräumt und durchdacht. Sie leiten den Nutzenden durch den Inhalt der Webseite, ohne dass das Gefühl des Kontrollverlustes aufkommt.

Die User_innen sollen nicht überlegen müssen, wie sie ans Ziel kommen, sondern sollen sich intuitiv lösen, dass sie keinen Gedanken daran verschwenden müssen, wie man durch die Webseite navigieren sollte.

Doch das Spannende ist, herauszufinden wie es ist, wenn der Inhalt einer Webseite eben nicht klar und einfach dargestellt ist. Die Nutzenden sollen sich trotzdem navigieren und vertiefen können. Einfach auf einen ungewohnte Art.

Um auszumachen welche Elemente und Auslöser für mein Projekt passen würden, recherchierte ich nach Webseiten und Web-Archiven, die ich durchforstete und aktuelle Webseiten.

Hier eine Zusammenstellung von ein paar Elementen und Ideen, welche mich für meine Webseite inspiriert haben und auf der Webseite vorkommen könnten.

- Pop-up-Fenster
Pop-up-Fenster kommen oft unerwartet und verlangen die sofortige Aufmerksamkeit der User_innen. Oft sind es Anmeldeanfragen für Newsletter, Glückwünsche, News und Chatfenster. Ein Pop-up als Browserfenster ist lustig in der Handhabung. Es kann aber auch nervig sein, denn oft ist es Werbung oder Viren die erscheinen und die man den aktiv wegblicken muss. Offizielle Pop-up-Fenster nehmen wir sehr wichtig und lesen sie aufmerksam durch. Vor allem, wenn es Warnhinweise sind.
- Play-Button
Ein Play-Button sorgt dafür, dass es offiziell losgeht. Man macht sich bereit und ist gespannt was passiert – vor allem, wenn man nicht weiss, um was es geht.
- Spiegelung / Verdopplung im Browser
Einen in der Mitte geteilten Browser sieht man nicht oft. Es ist ehrlich gesagt auch nicht sehr hilfreich. Doch der verdoppelte Cursor verwirrt. Die Augen switchen dazwischen umher und wissen nicht genau auf welche Seite sie sich zu konzentrieren haben. Man fragt sich auch, welcher ist der «richtige» Cursor?
Alles ist doppelt. Zwei Menüs, zwei Infos, zwei Kontakte. Kommen mit der Interaktion von Elementen überall dieselben Inhalte zum Vorschein? Dies auszuprobieren ist verlockend und regt an herauszufinden was für ein Geheimnis sich hinter der Technik versteckt.
- Endloser Homescreen
Ein Homescreen, der sich immer wieder wiederholt. Im ersten Moment ist man perplex und versteht nicht, warum wieder derselbe Inhalt dargestellt wird. Man scrollt hinunter und probiert jedoch kleine Unterschiede zu den vorherigen sehr ähnlichen Inhalten zu finden. Hier spricht man von einer experimentellen Webseite.
- Cursor Play
Sobald man merkt, dass man auf der Webseite etwas Interaktives mit dem Cursor machen kann, fängt man an zu spielen. Man probiert verschiedene Dinge aus. Je nach dem, was die Webseite anbietet, ist es toll, wenn man das selbst generierte Bild speichern kann.
Maschine, die mit den User_innen kommuniziert. Ersichtlich ist ein Textfenster, in das man hineinschreiben kann. Nach der Bestätigung generiert das Programm eine Antwort. In meinem Beispiel war es ein Passworttester, der einen Kommentar zu meinem Passwort gegeben hat.

Der Test war etwas befremdlich aber sehr amüsant. Auf solchen Seiten kann ich lange verweilen. Wie kann der Computer eine so passende Antwort generieren?

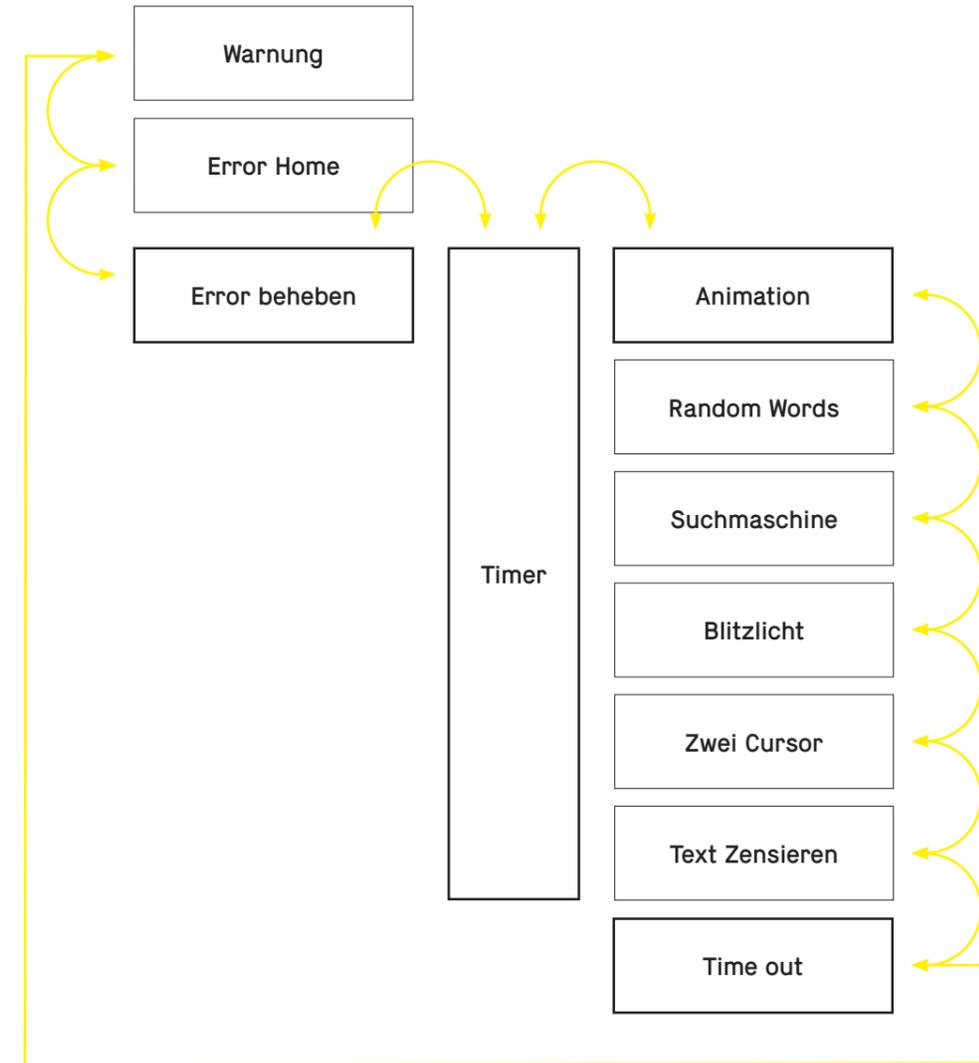
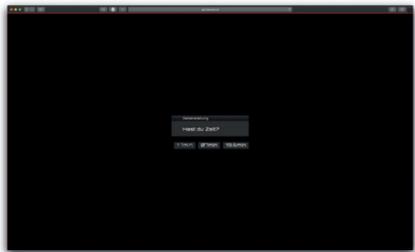
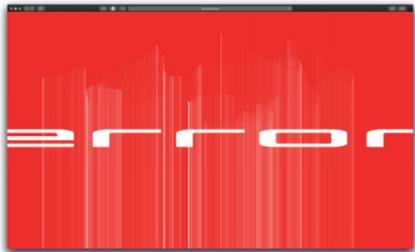
- Laufschrift / Banner / Aktionen
Laufschriften und Banner muss man einfach lesen. Generell, wenn sich etwas bewegt muss man hinschauen. Doch was steht auf der Laufschrift? Ist es eine wichtige Information und wieso schaut man hin? Sind nicht Aktionen auch sehr anziehend? Ist der Gedanke, beim Einkaufen sparen zu können nicht sehr attraktiv?
- Gamification
Sich durch einen 3D generierten Raum zu navigieren macht Spass. Man kann viele Dinge entdecken. Doch was ist die Aussage? Gibt es eine Geschichte dazu?
Was macht ein banales Spiel mit einem? Wie lange rollt man die WC-Papierrolle ab? Wieso?
Wie lange spielt man ein Spiel, das den User_innen nichts bringt und keinen Sinn macht?
- Animierte-Navigation
Sobald man anfängt zu scrollen, bewegen sich Dinge. Eine Welt, Projekte oder Informationen fliegen an uns vorbei. Das ist ein spielerischer Umgang mit Information.
- Gesichtserkennung
Sich durch einen 3D generierten Raum zu navigieren macht Spass. Man kann viele neue Dinge entdecken. Doch was ist die Aussage? Gibt es eine Geschichte dazu?
- Täuschungs-Effekte
Mit einfachen Tricks können Täuschungs-Effekte erzeugt werden.
Was ist mit Spiegelungen? Liest man die Texte noch? Wäre man weniger am Bildschirm?
- Lade-Modus
Was macht einem ungeduldiger, als eine Webseite die nicht ladet? Das ist der Horror aller Benutzenden.
- 05D05 Was haltet die User_innen auf einer Webseite?
Oft ist es heutzutage die Unterhaltung. Unterhaltung von sozialen Medien, News oder Streaming- und Unterhaltungs-Plattformen wie Netflix oder Youtube. Ein weiterer Grund ist natürlich auch das online Einkaufen. Es können Stunden vergehen, bis man die gewünschten Produkte gefunden und bestellt hat. Games und Informationen wie z.B. Flüge verfolgen, Google oder Wikipedia sind weitere Gründe, warum User_innen auf einer Webseite verweilen.
Mittlerweile sind es Stunden, die wir am Tag im Internet verbringen.
Ich möchte meine Webseite so gestalten, dass die User_innen neugierig werden und mehr erfahren und erleben möchten.

05D06 Technik / Umsetzung
 Für die Umsetzung der Webseite probierte ich zuerst mit Webflow, einem CMS welches sehr ausbaufähig ist. Es ist ideal für Leute, die nicht programmieren können. Andere Studenten setzten ein App mit Unity um, doch für eine Webseite die im Browser angezeigt wird, sei dies nicht sehr geeignet. Mein Mentor Luke Franzke, hat mir empfohlen die Webseite von Grund auf mit P5JS, CSS und HTML aufzusetzen. Für mich war das eine grosse Herausforderung, da ich noch nie eine Webseite programmiert habe. Anhand Tutorials und den Tipps von Luke Franzke habe ich Schritt für Schritt die Webseite aufgegleist.

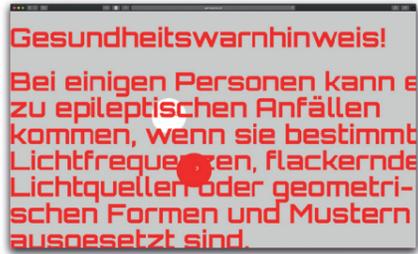
05D07 Struktur + Aufbau der Webseite
 Die Webseite soll auffallen und die User_innen motivieren sich hier zu verweilen, aber auch zu verwirren. Selbstverständliche Dinge, Navigationen oder Verhalten werden verändert, sehen komisch aus oder man denkt es wäre vertraut, was es aber nicht ist.
 Um die Webseite spannend zu gestalten, sollten immer wieder kleine Aufgaben gestellt werden. Aufgaben die zum Teil vielleicht anspruchsvoll aber lösbar sind.
 Die Aufgaben basieren auf wissenschaftlichen Studien wo man jede Studie nachlesen und herunterladen kann.
 Die Aufgaben werden in 5 Kategorien geteilt, Aufregend, Angenehm, Unwirklich und Beunruhigend. Diese richten sich an das Buch «Déjà-vu Experience» von «Alan S. Brown».

→ Pre-Homescreen Error
 Der Homescreen ist der erste Blick auf die Webseite. Die Entscheidung ob man auf der Webseite bleiben möchte oder nicht, dauert ein paar Sekunden. Darum ist es wichtig etwas zu zeigen, das die Neugier der User_innen auslöst, um sich näher mit der Webseite zu beschäftigen.
 Die erste Seite wird eine Error Seite sein. Eine Seite, die alle Personen, die gewohnt sind im Browser zu navigieren, kennen die Enttäuschung, wenn man den gewohnten Inhalt nicht ersichtlich ist.
 Diese Error-Seite ist jedoch anders. Sie verwirrt und zeigt dem User und der Userin auf den ersten Moment, dass er falsch ist, doch sobald er mit der Maus interagiert kann er den Error beheben und kann somit auf der Webseite weiterfahren.

→ Homescreen / Timer
 Einen offiziellen Homescreen gibt es nicht. Doch die zweite Seite, wo man verlinkt wird ist einen Screen auf dem ein Pop-up geöffnet ist welchen einen fragt, ob man Zeit hat. Gefolgt von drei verschiedenen und komischen Zeitangaben, welche auch verlinkt sind zu einer Studie, wie viel Zeit wir im Internet verbringen seit den 90ern. Man wählt eine Angabe. Der Timer wird kleiner oben rechts im Browser angezeigt und zählt zurück Richtung 0.



Die User_innen sollen zuerst nicht ganz verstehen um was es geht, trotzdem eine Zeitangabe wählen. Nach der abgelaufenen Zeit, erscheint ein Pop-Up-Fenster, welches den Nutzenden mitteilt, dass die Zeit abgelaufen ist und man ab in 12 Stunden wieder auf die Webseite kann.



→

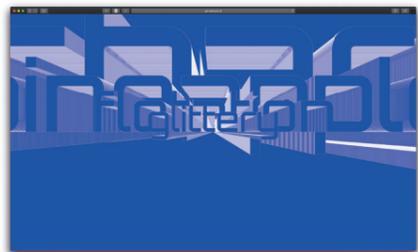
Warnung

Ein Pop-up-Fenster öffnet sich wieder. Man wird gewarnt, vor Lichtempfindlichkeit für Epileptiker. Da es Aufgaben gibt, bei der ein Blitzlicht oder schnelle Animationen gibt, die solche Anfälle auslösen könnten.

→

Animation

Als nächstes wird man gefragt, ob man klicken möchte. Wenn man klickt startet als kurze Einleitung eine Teaser-Animation, die schnell abgespielt wird und nervös macht.



→

Random Words

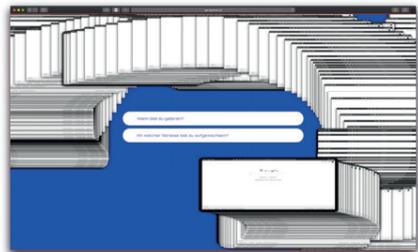
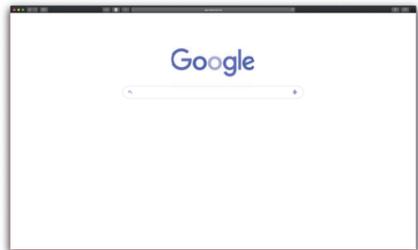
Nach der Animation erscheint ein leerer Screen. Man muss also herausfinden, dass man klicken muss. Sobald man klickt, erscheinen random generierte Wörter, die von einer Computerstimme vorgelesen werden. Es sollen Gefühle ausgelöst werden wie Spass und Belustigung, gleichzeitig aber auch eine Faszination und Verwirrung. Diese Aufgabe kann man so lange ausführen wie man will. Falls man weiter gehen möchte, drückt man einfach den Weiter-Button.

Diese Aufgabe basiert auf einer Studie wie der Mensch die Beziehung zur Maschine pflegt. Wie Maschinen auf uns wirken und deren Umgang.

→

Suchmaschine

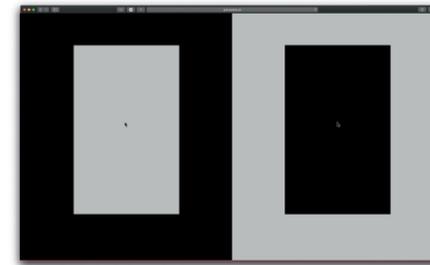
Um das Gefühl des Bekannten und Unbekannten hervorzurufen erscheint eine Suchmaschine die, die meisten kennen. Google.com. Aber nicht im typischen Kleid, sondern in anderen Farben. Im Suchfenster steht: «was suchst du?». Man kann hier ein beliebiges Wort eingeben. Nach dem Ladevorgang entwickelt sich das Google-Sucherfenster zur Maus und es erscheinen zwei weitere Suchfenster mit: «Wann bist du geboren?» und «An welcher Adresse bist du aufgewachsen?». Nach dieser Eingabe entsteht eine Animation aus Googlemaps, welche auf dein Kindheitsort zoomt, nach einer kurzen Zeit kommen Bilder von Dingen die man in der Kindheit gekannt und gebraucht hat. Diese Animation soll nostalgische Gefühle auslösen und sentimental stimmen. Nach der Animation wird man gefragt, ob man ein Standbild aus der Animation herunterladen möchte. Welches für alle Nutzenden ein individuelles Ergebnis gibt. Diese Aufgabe basiert auf unserem Erinnerungsvermögen und führt zu einer solchen Studie.



→

Blitzlicht

Ein Pop-up-Fenster öffnet sich wieder. Man wird gewarnt, dass die nachfolgende Aufgabe mit Blitzlicht funktioniert. Wenn die bestätigt wurde, erscheint ein Neues Pop-up, bei dem aufgefordert wird das Gesicht auf den Screen zu richten und die Augen zu schliessen. Wenn der Ton vorbei ist,



→

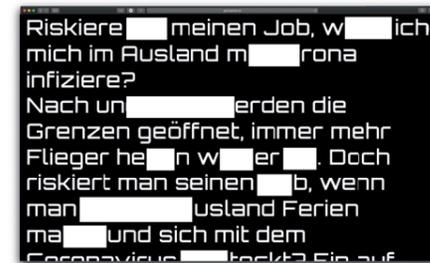
Zwei Cursor

Wäre man effizienter, wenn man zwei Cursor auf seinem Bildschirm hätte? Könnte man sich überhaupt darauf konzentrieren? Und wie würde man sich entscheiden, wenn man keine Wahl hat? Komische Fragen, ergeben komische Antworten. Die folgende Aufgabe befasst sich mit Entscheidungen und der Aufmerksamkeit eines Benutzers. Es werden Fragen gestellt, mit jeweils zwei Antwort-Buttons. Doch die beiden Cursor bewegen sich synchron und drücken immer auf beide Antworten. Somit hat man vielleicht am Anfang das Gefühl, dass man eine Wahl hat. Hat man aber schlussendlich nicht. Eine andere Aufgabe ist, dass es zwei Bilder gibt, links und rechts im Browserfenster. Wenn man darauf drückt wird weiter geschaltet. Jedoch sind auf der einen Seite schöne, angenehme Bilder und auf der rechten, eher unangenehme Bilder. Blendet man die Unangenehmen einfach aus? Schaltet man schnell weiter? Basierend auf einer Studie wie sich die Navigation im Web entwickelt hat, lässt einem etwas Klarheit verschaffen.

→

Texte zensieren, schwärzen

Wie schnell sehen und erkennen wir uns Dargestelltes? Können wir einen Text lesen, der zu mehr als 50% zensiert ist? In welchem Ausmass ist es amüsant und wann wird es mühsam? Die folgende Aufgabe ist einen Newstext zu lesen. Der Text wird jedoch immer wieder von Störern beeinflusst, sodass das Lesen erschwert wird.



05E

Prototyp pol-kontrol.ch

Ich hatte grossen Respekt vor dem Gedanken, einen funktionaler Webseiten-Prototypen zu erstellen, da mir das Programmieren eher fremd als vertraut war. Ein technisches Mentoring mit meinem Mentor Luke Franzke, hat mich gut in das Thema eingeführt. Ich kriegte Tipps von Software und Techniken, die ich verwenden kann. Eine gute Struktur, Wireframes und der Inhalt unterstützt eine klare und zielorientierte Umsetzung einer Prototypen-Webseite. Ich vertiefte mich in die Welt des Programmierens. Zuerst entstanden kleine Interaktionen mit P5JS um zu sehen, wie das Konzept der Sprache funktioniert und wie es eingesetzt wird. Nach und nach richtete ich die Seite ein. Einen ersten Github-Account wurde erstellt und ein paar Seiten funktionieren bereits. Das Internet war in diese Entwicklung meinen besten Freund, das es immer wieder sehr gute Tipps und Tricks auf Lager hat. Während unseres Studiums, hatten wir in einem Modul einen kleinen Einblick in die Welt des Programmierens bekommen, was jedoch bei weitem nicht ausreicht um einen sehr komplexen Prototyp zu erstellen. An verschiedenen Punkten, an denen ich an meine Wissensgrenze gekommen bin, habe ich mir technische Unterstützung von Freunden geholt. Eine URL und einen Host wurde gekauft und einen FTP-Server eingerichtet, damit die Webseite online geschaltet werden kann.

05E01

Usertest

Meine Testpersonen habe ich mir aus meinem Umfeld ausgewählt. Ich habe die Gruppe zusammengestellt aus älteren und jüngeren Personen darunter.

Ihre Meinungen und Feedbacks waren für mein Projekt sehr wichtig, um klar zu erkennen, welche Elemente inhaltlich funktionieren und welche nicht. Die Benutzerstudien, die ich gemacht habe zeigten, dass die User und Userinnen ziemlich schnell eine Faszination für die einzelnen Aufgaben entwickelt haben.

Auf der ersten Seite, mit dem Warnhinweis begannen sie zuerst zu lesen und wurden aber durch die sich bewegenden Buttons abgelenkt. Nicht alle haben den Text infolge dessen durchgelesen. Einige fanden die Interaktion um den OK-Button zu drücken witzig, weil er sich schwer fangen lässt. Andere hat es genervt, weil es etwas Zeit und Geschick braucht, auf die nächste Seite zu kommen. Auf der Fehlermeldung-Seite hat die Personen beruhigt, da die Interaktion sehr leicht und fein funktioniert.

Auf der Wortgenerator-Seite wurde lange verweilt und kommentiert, dass sie zuerst verwirrt waren, weil eine Computerstimme zu hören war. Die Interaktion faszinierte und war zugleich lustig.

Ein weiterer erwähnter Punkt war die Ausbaufähigkeit des Prototypen. Momentan beschränkt sicher der Prototyp auf vier funktionierende Unterseiten. Die User und Userinnen hätten gerne noch weiter mit der Webseite interagiert und sind gespannt, wie es weiter geht.

Das Feedback war grundsätzlich positiv.

Weitere Anpassungen wären zum Beispiel: Die Lautstärke der Sounds anzupassen und vielleicht präzisere Anweisungen zu geben, um den Fluss der Interaktion nicht zu stören.

05E02

Fazit

Meine Umsetzung des Prototypen hat mir grundsätzlich Spass gemacht. Die Auseinandersetzungen mit einem neuen Thema, bei technischen Problemen Lösungen zu suchen und zu finden, sind bei mir keine alltäglichen Aufgaben. Dementsprechend hatte ich Spass an der Umsetzung. Auch die Frustration gehört selbstverständlich zu der Entwicklung eines Projektes. Es gibt Auf's und Ab's die mich durch das ganze Projekt begleitet haben. Frustrierend waren Situationen, bei denen ich mit meinem Wissen am Ende war, zum Beispiel beim Programmieren. Man probiert Unmengen von Lösungsansätze aus, doch keine führt zum Ziel. Oder sehr dumme Situationen wie, man überschreibt Dateien, die man eigentlich noch braucht. Das passiert oftmals in Stresssituationen, worin man nicht genügend aufgepasst hat und dann an solchen eigentlich kleinen Handlungen scheitert. Das ist sehr ärgerlich.

Was ich lernen muss ist, mir rechtzeitig einzugehen, dass ich Unterstützung brauche. In gewissen Situationen getraue ich mich nicht zu fragen und kann dann die Ausführung nicht so machen, wie ich es mir vorgestellt hatte. Aber im Grossen und Ganzen hat das Projekt gut funktioniert und ich bin froh, dass die Bachelorarbeit schöne Formen angenommen hat.

Bei der Umsetzung nahm die Programmierung einen grossen Teil der Zeit ein. Wenn man eine Webseite von null an programmieren möchte, braucht man viel Zeit. Die Programmiersprachen sind unheimlich komplex und müssen zuerst begriffen werden. Wichtig war auch, dass ich viele Interaktionen und Elemente aktiv ausprobiert habe. Manchmal dachte ich, wenn eine bestimmte Interaktion auf dem Bildschirm passieren würde, müsste ich anders reagieren. Somit haben sich die vielen Tests gelohnt.

Für die Umsetzung einer Webseite ist eine gute Strukturierung das A und O. Nach der Konzeption sollten Wireframes erstellt und danach die Interaktionen getestet werden. Manchmal sind auch Klick-Dummies sehr hilfreich, um gewisse Interaktionen zu testen. Genügend Zeit ist die beste Freundin einer Programmiererin, da es eben meistens doch anders kommt.

Ein paar Déjà-vus, eine fast überstandene Pandemie und eine Bachelorarbeit später – fühlt sich gut an! Die Faszination, die ich persönlich für die Situation eines Déjà-vus habe, ist nicht vergangen, im Gegenteil, mein Interesse daran ist durch die Arbeit noch grösser geworden. Gerne möchte ich mich weiterhin mit dem Thema Déjà-vu und deren dazugehörenden unseren Gefühlszuständen auseinandersetzen.

Die gestellten Fragen am Anfang meiner Arbeit konnte ich auch am Schluss nicht beantworten: «Ist Déjà-vu eine Erinnerungstäuschung? Hat man genau diese Situation schon einmal geträumt? Spielt das Universum oder die Matrix uns einen Streich?»

Berührt haben mich die verschiedenen Konversationen mit unterschiedlichsten Menschen über mein Thema. Es wurde über Gefühle besprochen, die in einem alltäglichen Rahmen nicht stattfinden.

Bevor ich mich in das Thema Déjà-vu eingelesen habe, dachte ich, dass es ganz bestimmt eine plausible Erklärung dafür gibt und ich sie einfach nicht weiss, da dieses Thema nicht alltäglich besprochen wird.

Es hat mich beruhigt, dass auch die Wissenschaft das Thema noch nicht erforschen konnte. In der Zukunft werde ich gespannt die Neuigkeiten in der Déjà-vu-Forschung verfolgen. Ist es nicht schön zu wissen, dass die Wissenschaft im Dunklen tappt, dass es einen weiteren unerforschten Teil in unserem Gehirn gibt? Ist es nicht schön, dass nicht alle Geheimnisse schon gelüftet sind, obwohl das Déjà-vu die Menschheit täglich begleitet?

Trotzdem kann ich sagen, dass sich die Recherche über das Déjà-vu und meine Ableitung zu den verschiedenen Gefühlswelten gelohnt hat. Die Illusions-Tests, das Nachbild und auch die Auseinandersetzung, wie man gezielt Gefühle auslösen kann, hat mein Wissen bereichert.

06A Meinen Beitrag
pol-kontrol.ch soll den Alltag auflockern und den User_innen eine Situation kreieren, die einen kurz in eine andere Welt eintauchen lässt. Eine Situation bei der man gewohnte Handlungen hinterfragt und nicht mehr als selbstverständlich wahrnimmt. Die User_innen sollen in verschiedene Gefühlswelten eintauchen können und kurz aufgewühlt werden. Der Wunsch, die User_innen zu sensibilisieren, aus Gewohnheiten ausbrechen zu können und gleichzeitig ein bisschen zu verwirren war das Ziel und hat schlussendlich in einem kleinen Rahmen geklappt. Somit möchte ich meinen Mitmenschen ein Tool auf den Weg geben, mit dem sie immer wieder ihre Handlungen und Gewohnheiten hinterfragen können. Eine unbewusste und bewusste Auseinandersetzung mit sich selbst, die im Alltag noch etwas nachklingt.

06B Reflexion

06B01 Projekt

Mein Ziel und mein Wunsch war am Anfang eine Installation umzusetzen. Einen Raum zu gestalten der die Besucher_innen mitreisst und sie sich in die Rauminstallation vertiefen und mit sich selbst und der Situation auseinandersetzen können. Ein Erlebnis kreieren, das physisch interagiert und erlebt werden kann. Eine Kombination aus Projektionen, Licht, Sounds und weiteren Faktoren die unsere Umgebung beeinflusst. Jedoch das Thema war dasselbe. Déjà-vu ähnliche Gefühle auslösen, anhand äusserlichen Faktoren. Die Frage war, ob und wie das funktioniert. Meine Experimente und Tests waren dementsprechend eher Produkt- und installativorientiert. Trotzdem probierte ich die Erkenntnisse auf eine COVID-19 angepasste Plattform zu adaptieren und weiterzuentwickeln. pol-kontrol.ch ist für alle Personen zugänglich, die einen Browser und Internet zur Verfügung haben und interessiert an immersiven Web-Erfahrungen ist. Man kann die Webseite schnell abrufen und anfangen zu bedienen. Die Menschen ansprechen und neugierig darauf machen. Das Ziel wäre auch, dass man die Webseite seinen Freunden und Bekannten weiterempfiehlt und somit viele User_innen ihr individuelles Erlebnis damit machen können.

06B02 Prozess

Es war hilfreich, dass wir regelmässig Abgabetermine für verschiedene Kapitel und Aufgaben hatten. Auch das Free Flow Seminar, welches vor dem offiziellen Bachelor stattgefunden hat, war hilfreich. Ich war lange sehr unsicher und wusste nicht, in welche Richtung es mich zog. Was will ich erreichen mit meiner Arbeit? Welches Thema interessiert mich oder möchte ich vertieft behandeln? All diese Fragen- und noch viele mehr, stellte ich mir täglich. Ich konnte meine Gedanken aber nicht wirklich fassen. Als wir uns endgültig entscheiden mussten, legte ich mich auf das Déjà-vu fest, da dieses Thema für mich sehr präsent war. In dieser Lebensphase durchlebte ich fast wöchentliche Déjà-vus. Es passte gut, denn mein Wunsch war damals schon, dass ich mich ernsthaft damit auseinandersetzen wollte und so machte ich mir

dieses Thema zur Hauptbeschäftigung, dank meiner Bachelorarbeit. So hatte ich dann genügend Zeit dafür. Ebenfalls die Gespräche mit meinen Mitmenschen ermutigten mich für dieses Thema. Zu hören, dass alle Menschen um mich herum ein Déjà-vu-Erlebnis hatten und gerne und offen darüber erzählten war beeindruckend. Es entstanden unheimlich lustige Gespräche, in denen wir die Fantasie wild laufen lassen konnten. Was mir immer wieder bei Projekten in den Rücken fällt, ist der Zeitplan. Ich kann gut unter Druck arbeiten. Ich kann meine Arbeit auch gut einteilen, jedoch wäre es ein bisschen entspannter, wenn ich jeweils früher beginnen würde. Es passiert mir auch oft, dass ich mein Tempo überschätze, d.h. dass ich die Zeit, die ich geplant habe, nicht ausreicht. Ich hoffe, dass ich dies einmal im Griff haben werde.

Bevor die Pandemie ausgebrochen ist, hat die Interaktion mit Testpersonen und Austauschpartnern einwandfrei funktioniert und konnte alles wie geplant durchgeführt werden. Als die Pandemie ausbrach, wir nicht mehr in die Schule durften und unser ganzes Konzept umgestellt werden musste, war das eine sehr anspruchsvolle Zeit. Die Umstellung, das Einrichten des Homeoffices inmitten einer kleinen Wohnung mit Mitbewohnerin. Trotz grösseren und kleineren Problemen arrangierte man sich. Das Tröstende war, es ging ja allen gleich dabei. Trotzdem würde ich sagen, dass diese neuartige Situation den ganzen Prozess am meisten beeinflusst hat.

Es gab nachträglich ein paar Stolpersteine, die meinen geplanten Prozess in die Quere gekommen sind, doch im grossen und ganzen habe ich das erreicht, was ich wollte. Ich habe viele Tests und Experimente durchgeführt um herauszufinden, ob es mir gelingt, mit äusserlichen Faktoren ein Déjà-vu zu erzeugen. Unterschiedlichste Geschichten und Erlebnisse habe ich gehört und gesammelt, von fremden Menschen, die mir ihre Theorien offenbart haben. Nicht zu vergessen ist die Auseinandersetzung mit der Technik, die für mich anfangs neu war und ich mich ziemlich hilflos gefühlt habe und jetzt einiges mehr weiss, als noch vor ein paar Wochen.

Die Hilfestellungen meiner Mentoren machten ebenfalls einen wichtigen Teil des Prozesses aus. Sie haben mich in dem ganzen Verlauf unterstützt und gaben mir während der Pandemie wenigstens ein bisschen Routine. Für die motivierende und technische Unterstützung bin ich wahnsinnig dankbar!

06B03 Lessons learned

Eine Bachelorarbeit lässt die Studenten_innen für ein paar Monate intensiv an einem selbst gewählten Projekt arbeiten. Mir war nicht bewusst wie frei wir in der Themen- und Methodenwahl und in der Umsetzung sein können. Dies war bereits ein erstes Lernfeld für mich, mich auf ein Thema festzulegen und fast ohne Richtlinien die Verantwortung für meine Auswahl zu übernehmen. Ein anderer Punkt, der mich herausforderte war, dass ich die BA Arbeit alleine schreiben und um-

setzen musste. An der ZHdK haben wir uns vor allem viel Teamarbeit gemacht. Umso wichtiger war die Selbstdisziplin. Dieses Wort war über diese Zeit grossgeschrieben, sich in einen alltäglichen Rhythmus zu betten war am Anfang sehr schwierig. Regelmässig am Morgen aufzustehen und dann nicht die Wohnung zu putzen oder auszumisten, sondern sich einen ruhigen Platz in der Wohnung einrichten, wo man konzentriert arbeiten kann. Ob an einem Tisch, auf dem Sofa, auf dem Teppich oder Balkon, draussen auf einer Bank oder im Wohnzimmer einer Freundin. Es wurde alles in ein kleines Büro verwandelt.

Ich musste lernen, mich auf das Wesentliche zu konzentrieren und war jeden Tag froh, einen portablen Laptop zu besitzen, den ich stetig bei mir haben konnte. Es fielen zusätzliche Arbeiten an, Freunden und Familien im Alltag zu helfen und weiterhin etwas Geld zu verdienen. Diese Zeit war anspruchsvoll, aber ich denke ich würde nicht viel anders machen, während dem Schreiben einer Bachelorarbeit- in einer Pandemiezeit.

Sehr viel habe ich beim Programmieren meiner Webseite gelernt. Hier habe ich mich beim Erstellen der Seite vertiefen können.

Die Recherche mit den zahlreichen experimentellen Webseiten haben mir eine neue Welt eröffnet. Ich habe mir nicht nur neues Wissen angeeignet, sondern habe auch persönlich bereichernde Momente erlebt. All die spannenden Interviewgespräche, die Feedbacks zu meinen Experimenten und die Webseite haben mein Selbstwertgefühl aufgebaut.

06B04

Zukünftige Schritte

Wie wahrscheinlich jedes Projekt, ist auch meine Arbeit ausbaufähig. Die Webseite könnte um das Vielfache erweitert und ausgebaut werden. Es können noch mehr und andere neue Aufgaben und Experimente integriert werden. Ein weiterer Faktor, der mich interessieren würde, wäre eine Art Community zu gründen. Die würde den Leuten ermöglichen sich über ihre Déjà-vu-Erlebnisse auszutauschen und miteinander teilen. Auch die Integration in die sozialen Medien könnte ich mir gut vorstellen. Wenn auf der Webseite neue Aufgaben dazu kommen, diese mit den User_innen geteilt und mit ästhetischen Bildern und Videos unterstrichen wird.

Wenn man den technischen Aspekt betrachten könnte das kreative Programmieren auch eine interessante Schnittstelle sein. Durch das Austauschen der Codes würden sicher wieder neue, spannende Aufgaben entstehen. Ebenfalls wäre die Reichweite des Projektes sicher noch grösser, wenn man den User_innen nicht nur ästhetisch, sondern auch von der technischen Seite begeistern kann.

06B05

Schlusswort

Ich bin etwas traurig gestimmt, wenn ich daran denke, meine Klasse und Dozierenden, ebenfalls das Toni Areal aufgrund des COVID-19 in dieser Situation so verlassen zu müssen. Ohne Ausstellung, ohne physische Abschlusspräsentation und

ohne Sommerfest. Wenn wir uns nach den Lockerungen wieder sehen, sind wir keine Studenten mehr und haben uns tatsächlich anfangs letztes Semester das letzte Mal gesehen. Die Werkstätten und der Austausch mit meinen Mitstudenten war für mich immer sehr wohltuend und bereichernd. Es sammelt sich an diesem Ort so unglaublich viel Wissen, von welchem ich gerne auch während der Bachelorarbeit mehr profitiert hätte. Auch die Bachelorarbeiten von meinen Mitstudent_innen hätte ich gerne näher verfolgt. So wie wir es von den letzten paar Jahren gekannt hatten. Man trifft sich im Atelier, tauscht sich aus und holt oder gibt, wenn nötig Tipps und Tricks weiter. Dieser Austausch hat mir gefehlt. Darum freue ich mich selbstverständlich alle wiederzusehen und bin gespannt auf meine neue Arbeitsstelle, die ich mit frischem Elan antreten werde.

Nun hoffe ich, dass Sie Freude beim Lesen meiner Arbeit gehabt haben und bin gespannt auf Ihre Rückmeldung.

01 Bücher/Paper			
Titel	Autor	Verleger	Datum / Ort
The Déjà Vu Experience	Alan S. Brown	Taylor & Francis Books	2004, New York
Déjà Vu: An Illusion of Prediction	Anne M. Cleary, Alexander B. Claxton	Department of Psychology, Colorado State University	2018, Colorado
Can déjà vu result from similarity to a prior experience? Support for the similarity hypothesis of déjà vu	Anne M. Cleary, Anthony J. Ryals, Jason S. Nomi	Fort Collins, Colorado State University, Colorado	2009, Colorado
What is déjà vu?	Julia C. Teale, Akira R. O'Connor	School of Psychology and Neuroscience, University of St Andrews, Fife, UK	2015, St. Andrews

02 Artikel			
Titel	Autor/Künstler	Link	Datum
Liste der meistaufgerufenen Websites	Alexa Internet	https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_der_meistaufgerufenen_Websites	2020
(T)raumgestaltung	ART + COM	https://artcom.de/project/parametrische-traumgestaltung/	2013
Holotropes Atmen	Aquis	https://de.wikipedia.org/wiki/Holotropes_Atmen	2020
Dreamachine	Brion Gysin, Ian Sommerville	https://de.wikipedia.org/wiki/Dreamachine	1950
Illusion	Corrado	https://de.wikipedia.org/wiki/Illusion	2020
Lucia N°03	Dr. Engelbert Winkler	https://lucia03.ch/home	2009
The Sistine Chapel's system upgrade: Nam June Paik's immersive video to be recreated for Tate	Emily Sharpe	https://www.theartnewspaper.com/feature/system-upgrade-for-nam-june-paik-s-sistine-chapel	2019
Meditation	Getüm	https://de.wikipedia.org/wiki/Meditation	2020
Déjà-vu, KAMRA	invisible designs lab.	invisible designs lab.	2015
Breathing Light	James Turrell	http://jamesturrell.com/work/breathing-light/	2013
Binaurale Beats	Mindmoni	https://mindmonia.com/de/binaural-beats/	2019
Trügerische Erinnerungen	Neue Zürcher Zeitung AG	Neue Zürcher Zeitung AG	2002
Your Blue AfterImage Exposed	Olafur Eliasson	https://olafureliasson.net/archive/artwork/WEK101381/your-blue-afterimage-exposed#slideshow	2001
Spirituelle Ursachen für ein Déjà-Vu	Spiritual Science Research Foundation Inc.	https://www.spiritualresearchfoundation.org/de/deja-vu-ursache	-
PaP – The Passive Aggressive Password Machine	Tim Holman, Tobias van Schneider	https://trypap.com/	-
Mind Machine	William Grey Walter	https://de.wikipedia.org/wiki/Mindmachine	1940

03 Experimentelle Webseiten	
Titel	Link
nathan	https://nathan.tokyo/
dominic	https://dominic.bz/
internetlivestats	https://crypton.trading/#
internetlivestats	https://www.internetlivestats.com/
badbonn kilbi	http://kilbi.badbonn.ch/2019/de/
uncannyvalley	https://uncannyvalley.studio/
buero-farbe	https://buero-farbe.de/
gianlucamarta	https://gianlucamarta.net/
durimel	https://www.durimel.io/nel
omotesando	https://omotesando.eu/
kilbi.badbonn	http://kilbi.badbonn.ch/2018/de/
secret-friend.	http://secret-friend.xyz/
xn--pckta2mb5b	http://xn--pckta2mb5b.club/
colorpush.wetransfer	https://colorpush.wetransfer.com/
alteredqualia	https://alteredqualia.com/xg/examples/deferred_skin.html
arngren	http://www.arngren.net/
omfgdogs	https://www.omfgdogs.com/#
theuselessweb	https://theuselessweb.com/
findtheinvisiblecow	https://findtheinvisiblecow.com/

neverthink	https://neverthink.tv/area51
isitchristmas	https://isitchristmas.com/
trashloop	http://www.trashloop.com/
papertoilet	http://papertoilet.com/
pointerpointer	https://pointerpointer.com/
make-everything-ok	http://make-everything-ok.com/
v1.windows93	http://v1.windows93.net/
crossdivisions	http://crossdivisions.com/
apilliamoon.kroutsef	http://apilliamoon.kroutsef.com/
patience-is-a-virtue	http://www.patience-is-a-virtue.org/
blankwindows	http://www.blankwindows.com/
elgoog	https://elgoog.im/
partridgegetslucky	http://www.partridgegetslucky.com/
hackertyper	http://www.hackertyper.com/
jodi	https://www.jodi.org/100cc/havoc/pemo1.html
99percentoffsale	https://www.99percentoffsale.com/
dogs.are.the.most	http://dogs.are.the.most.moe/
beesbeesbees	http://beesbeesbees.com/
gregroque	http://gregroque.com/#contact
takeawalkonthewildside	http://takeawalkonthewildside.rietveldacademie.nl/page/calendar
ericandre	http://ericandre.com/fun/monkey/
katharinewimett	https://katharinewimett.nl/jennicam_live/
theroommovie	http://www.theroommovie.com/
love	http://love.xxx/
werkleitz	http://hub.werkleitz.de/hub-colloquium/
ghost	https://ghost.earth/
flightradar24	https://www.flightradar24.com/51.57,-1.77/8
thedamnpopup	http://thedamnpopup.com/
delirium-magazin	https://delirium-magazin.ch/section/category/home
maxbittker	https://maxbittker.com/
olafureliasson	https://olafureliasson.net/uncertain
vtr-music	http://www.vtr-music.com/
everypixel	https://www.everypixel.com/
uni-muenchen	http://iasl.uni-muenchen.de/links/NATippe.html
hoverstat	https://www.hoverstat.es/
brutalistwebsites	https://brutalistwebsites.com/
siteinspire	https://www.siteinspire.com/
webdesignmuseum	https://www.webdesignmuseum.org/
craigjackson	http://craigjackson.io/

04 Video Inspiration	
Titel	Link
Dark Web: Senses – NOWNESS	https://vimeo.com/32831374
Gawking Red	https://vimeo.com/228345892
3 statues and a cloth sim	https://vimeo.com/219510726
Google: I/O 2019 Animation	https://vimeo.com/338693908
Boston Bun "Time Bomb"	https://vimeo.com/115165254
Boston Bun – Flasher (Official Video)	https://www.youtube.com/watch?v=qthZfLY74Lw
h0mAge to aLex bAg	https://vimeo.com/411222611

pol-kon