



presents
reality.scout **reality.i.am**

reality.i.am

projektbeschreibung

«reality.i.am» entstand aus der Idee heraus, dass Realität im Auge des Betrachters entsteht und sich Medienproduzenten dessen sehr wohl bewusst sind.

Unser (Pseudo-) Produkt «reality.scout» will sich gezielt vom objektiven Realitätsanspruch distanzieren. Er geht von einer subjektiven Realität aus!

«reality.i.am» konzentriert sich dabei auf die Verkäufer der Realität, sogenannte Realitätsanbieter: Medien. Sie sind gezwungen, Inhalten eine Form zu geben (Design) und beschreiben dabei ihren Wirklichkeitsanspruch. Da Design aber ein subjektiver, oder gar ein verkaufsorientierter Prozess ist, kann sich die Realität einer Färbung nicht entziehen.

Der informationshungrige Konsument muss sich also in einer Vielfalt von Realitäts-designs oder schlicht Realitäten bewegen. Eine Vielfalt wie sie auch unseren Buttons widerspiegeln.

«reality.i.am» ist sich bewusst, dass der «reality.scout» kein reales Hilfsmittel ist, Realitätsdesign persönlich zuzuordnen. Aber die Annahme der Existenz eines solchen Dienstleisters, wie auch der bestätigte Verdacht eines existierenden Realitätsdesigns, soll auf Seiten des Users, medienreflexive Prozesse auslösen und im repetitiven Durchlauf, ein von Informationsanbietern praktiziertes Infodesign entlarven.

Der «reality.scout» schärft die Medienkompetenz seines Users. Die «click me» – Buttons des «reality.scouts» erheben den Anspruch, die Bildercodes des Infodesigns transparent zu machen. Durch die Wahl der designten Buttons, die verschiedenste Infodesigns repräsentieren, und durch den Vergleich des Designs der erzielten Endresultate, lernt der User, dass Information in ihrer optischen Aufbereitung nicht nur einer Interpretation, sondern auch einer Transformation unterliegt.

Dieser Prozess wird unterstützt durch das System das sich der «reality.scout» im Hintergrund zu nutzen macht. Die Buttons entsprechen dem Infodesign von aktuellen Medienanbietern. Die Bandbreite dieser, ist von «reality.i.am» nach unterschiedlichsten Kriterien bewertet worden. Ein dreifacher Klick, ermöglicht dem «reality.scout» die Schnittmenge der drei, in einem Treffer zu konzentrieren. Ein User kann also in einer Dreifaltigkeit ermitteln, wie Infodesign und Realitätsdesign zusammenhängen. (Ein dreifacher Klick auf ein identisches Logo, führt auch zum entsprechenden Infodesign des dazugehörigen Medienproduzenten)

Doch Design meint nicht nur Form, auch Inhalte werden designt. Das Repetieren des kompletten Vorgangs führt den User auf immer neue Seiten von unterschiedlichsten Medienproduzenten. Da diese Seiten tagtäglich betreffend den Tagesgeschehnissen aktualisiert werden, unterscheiden sich ihre Topstories nur minim.

Der User wird beim Wiederholen der Selektion bemerken, dass direkte Rückschlüsse von Design auf Inhalte keine Täuschung sind. Eine multiple Darstellung von Realitäten springt ins Auge. Ein Medium wird immer versuchen dem sich selbstaufgelegten Infodesign gerecht zu werden.

«reality.scout» ist ein formales Experiment. Durch aufwendiges Design versucht er Inhalte zu vermitteln, die ohne Interpretation keine sind. So wird der «reality.scout» zu einer Metapher der Medienlandschaft.

reality.i.am

Gedankenprozess: user

Tippt der User www.reality.i.am in die Adressleiste, so wird er gleich zu Beginn mit dem Begriffskomplex «Realität» in Bezug auf seine Person konfrontiert. Dies provoziert erste Assoziationen bezüglich Fragen wie «Was ist Realität?» oder «Wo entsteht Realität?».

Dieses Wortspiel wird mit dem Aufbau der Seite fortgesetzt. Das «reality.i.am» - Logo transformiert sich in «i.am.reality» und vertieft so den Rückschluss auf die subjektive Wahrnehmung der Realität und dem individuellen Wirklichkeitsbezug. Dies wird durch den erscheinenden Begriff «reality.scout» zusätzlich unterstrichen.

Die Assistentenstimme nimmt daraufhin den User an der Hand und suggeriert ihm, dass Realität designbar ist und dass es sein Ziel sein muss, sein eigenes Wirklichkeitsprofil mit Hilfe des «reality.scouts» zu finden.

Die Klarheit und Selbstverständlichkeit der Anleitung, gepaart mit dem Reiz des Persönlichkeitsausdrucks beseitigt etwaige Zweifel des Anwenders.

Wird der User aufgefordert sich für ein Realitätsdesign zu entscheiden und zu klicken, ist er erst überfordert: Die Beziehung zwischen dem Realitätsbegriff und den Buttons scheint zu diesem Zeitpunkt noch rätselhaft. Doch die Einfachheit des Klick-Prinzips und der visuelle Reiz der Buttonvielfalt, hindert den User den Vorgang abubrechen. Je mehr Zeit er mit der Auswertung der Aufgabenstellung verbringt, desto intensiver wird sein reflexiver Prozess bezüglich Realität. Er lässt sich auf das «Spiel» ein.

Da es sich bei den Buttons um modifizierte einschlägige Mediendesigns handelt, wird ihm der eine oder andere seltsam bekannt vorkommen. Eine vollständige Entschlüsselung des Systems wird ihm aber auch zu diesem Zeitpunkt nicht möglich sein.

Durch den dreimaligen Entscheidungs-vorgang und die einschlägigen Anweisungen des «reality.scout»- Assistenten, begibt sich der User in ein Gedankenkonstrukt aus Realität und Design, das sich mehr und mehr vertieft.

Das Systems wird sich dem User erst nach Abschluss der drei Auswahlverfahren erschliessen: Beim Erreichen der Seite seines persönlichen Realitätsanbieter, also einem seiner Auswahl entsprechenden Medienvertreter. Er beginnt zu verstehen, was mit Realitätsdesign gemeint ist.

Durch eine ihm empfohlene Repetition des Vorgangs wird er mehr und mehr über den Zusammenhang zwischen Design und Information erfahren. Da die Seiten der Medienvertreter in Ihrer Aktualität immer dem neusten Stand entsprechen, zeigen alle meist die selbe Headline an. Diese sind aber natürlich komplett unterschiedlich designed und auch ihre Inhalte unterscheiden sich. Wo liegen die Unterschiede zwischen den Medienproduzenten? Was ist Realität und wie wird versucht sie zu beschreiben? Wie verändert sich Realität durch ihre Beschreibung? Welche Form ist es, die meiner Realität am nächsten kommt? So wird der Vergleich der verschiedenen Medienproduzenten unter dem Aspekt des Realitätendesigns, die Entdeckung der Subjektivität in der Berichterstattung.

reality.i.am

reality.scout

manual

Vielen Dank, dass sie sich für den «reality.scout™» aus der »reality.i.am™« Produktegruppe entschieden haben.

Der «reality.scout™» ist ihr Assistent im Dschungel des Realitätendesigns. Er vergleicht ihre Persönlichkeit mit den existierenden Wirklichkeitsprofilen des aktuellen Realitätendesigns. Tagtäglich konfrontiert uns die Welt mit Realitätsangeboten. Wer sich diesem Angebot ausliefert, riskiert Zeit, Geld und Realitätsverschiebungen. Der »reality.scout™« schafft dem Abhilfe.

Die Dienstleistung, »reality.scout™«, hilft Ihnen, die Wirklichkeitsangebote zeit-sparend und effizient untereinander zu vergleichen und so ihr persönliches Wirklichkeitsprofil zu ermitteln.

Sie fragen sich, wie das möglich sein soll? Sie sind Realität – vertrauen sie nur sich selbst und ihrer eigenen Realität.

Unter Mithilfe des «reality.scout™»-Assistenten können Sie Ihre Persönlichkeit in ein Wirklichkeitsprofil übersetzen. Dieses persönliche Wirklichkeitsprofil wiederum wird mit den gängigen, aktuellen Realitätsdesign-Anbietern verglichen. Durch mehrmaliges Wiederholen des Vorgangs wird ihr persönliches Realitätendesign verfeinert und perfektioniert.

Autoren:

lan/flo.to

lan/luxorproductions361

lan/ringomedia.net

lan/rachel.camina

lan/daniel.kladiva

Datenspezifikation:

Plattform: PC/MAC

Browser: Internet Explorer 5.x

Plug-Ins: Flashplayer 4.x

Internetverbindung: Kabel/ADSL ++

Bei Fragen wenden Sie sich bitte an den Administrator unter reality@i.am.

«reality.i.am™» bedankt sich für Ihr Interesse und wünscht Ihnen viel Spass in Ihrer Wirklichkeit.