

Britta Schulte, Alexa Becker, Benedikt Haupt,
Arne Berger, Christian Pentzold:
»futurehomestories: Integrierte Forschung als Co-Creation Praxis«
– Abschlussbericht zum Projekt futurehomestories.
Hochschule Anhalt, Köthen, 2024.



Psst.

Genau das ist das, wo wir wohnen.

future

futurehomestories

whisper

flüster futures

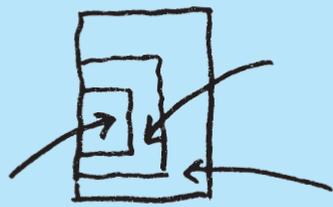
Psst.

Genau das ist das, wo wir wohnen.

futurehomestories
Smart Home Geschichten

whisper
Intuitive Kommunikation

flüsterfutures
futurehomestories goes flüsterfutures
futurehomestories Geschichten
Einladungen
Artefakte
Kurzgeschichten
Workshopzeichnungen



whisper

flüsterfutures



Technologien dringen immer tiefer in unser Leben ein. Nachdem Computer lange Zeit exklusiv für sehr spezifische Arbeitsprozesse genutzt wurden, sind sie aus unserem Alltag nicht mehr wegzudenken. Nachdem sie lange hauptsächlich in Büros und Fabriken eingesetzt wurden, sind Computer nun auch aus unseren *Zuhause* nicht mehr wegzudenken. Auch hier automatisieren sie Prozesse, machen das Leben effizienter und das Zuhause sicherer. Willkommen im Smart Home.

Aber können wir sicher sein, dass dies nicht auch neue Probleme mit sich bringt? Technologien eröffnen zwar neue Möglichkeiten, schaffen aber auch neue Probleme. Deshalb ist es wichtig, nicht nur die Entwicklung dieser Technologien zu verfolgen, sondern auch ihre potenziellen Probleme zu erkennen, zu diskutieren und gegebenenfalls Alternativen aufzuzeigen. Zudem sollten wir uns fragen, ob Effizienz und Sicherheit wirklich alles sind, was wir von smarter Technologie in unseren Häusern erwarten. In diesem Heft beschreiben wir drei verschiedene Wege, sich diesen Themen anzunähern.

EFFIZIENZ

SICHERHEIT

Genau das ist das, wo wir wohnen.

futurehomestories ist ein gemeinschaftliches Forschungsprojekt zwischen der Universität Leipzig und der Hochschule Anhalt im Kontext des Netzwerks Integrierte Forschung. Und es ist auch der Titel partizipativer Workshops, mit denen wir unsere Arbeit begonnen haben. Alexa und Benedikt haben Menschen aus der Bevölkerung eingeladen, sich ihr Zuhause der Zukunft vorzustellen und Personen zu erschaffen, die in diesen mit Technologien leben. In partizipativen Workshops haben sie diese Geschichten festgehalten. Diese Erzählungen zeigen fiktive Technologien und alternative Zukünfte: *futurehomestories*.

whisper baut darauf auf. Julia und Britta haben mit Gedichten und Bildern auf diese Geschichten geantwortet. Im mittleren Heft findet ihr *whisper*.

flüsterfutures baut auf den *futurehomestories* und *whisper* auf. Wir haben die Geschichten dieser Zukünfte an Designerinnen und Designer in Australien, Großbritannien, USA, den Niederlanden, Finnland und Schweden geschickt. Sie haben diese weitergedacht und die Ergebnisse in Form von Artefakten mit uns geteilt. Im großen Heft findet ihr die Dokumentation der *flüsterfutures*.



whisper

flüsterfutures

Psst.

FINDET SPIELRAUM

Wie entsteht ein Forschungsprojekt wie *future-homestories*? Im Gespräch mit Britta erklärten die beiden Projektleiter Arne, Professor für Mensch-Computer Interaktion und Christian, Professor für Medien- und Kommunikationswissenschaft, wie ihre jeweiligen Interessen an dem Projekt zusammenlaufen.

Dabei sprachen sie als erstes über die Methode; über Design als Methode. Design stand von Anfang im Mittelpunkt dieses Projekts, da es ermöglicht, aktiv zu gestalten. Das bedeutet sogar, dass man die Zukunft erfinden kann.

Von Anfang an war klar, dass es darum gehen sollte, von und mit Menschen zu lernen. Nicht das Smart Home als solches sollte im Mittelpunkt stehen, sondern das Zuhause — hier und heute. Was bedeutet es für die Menschen? Die Auseinandersetzung mit der Zukunft des Smart Homes soll hier beginnen.

METHODEN

Genau das ist das, wo wir wohnen.

Aber die Frage ist nicht unbedingt, ob die Zukunft dann auch tatsächlich so passieren wird, sondern das Ziel ist eher, die Zukunft als Spielraum zu verstehen. In dem Projekt ging es von Anfang an darum, Kreativität und Spekulation zu ermutigen. Nicht ausschließlich in einem professionellen Rahmen, sondern vielmehr eine alltägliche Kreativität anzustoßen: Kreativität im Alltag, mit alltäglichen Mitteln und gemeinsam mit den Menschen, die in diesen Zukünften leben sollen.

Spielraum bedeutet in diesem Fall auch, die Freiheit zu haben, sich nicht um die Machbarkeit der entwickelten Ideen sorgen zu müssen. Viele Faktoren wurden berücksichtigt, um dies zu ermöglichen. Dazu gehörte die Entwicklung von verschiedenen Werkzeugen und Methoden, um mit Menschen ins Gespräch zu kommen und Gruppen von Menschen den Einstieg in ein gemeinsames Gespräch zu erleichtern. Die Moderation, die die Gespräche möglich machte, die eingesetzten Werkzeuge — all dies hat Verständigung zwischen den beiden Wissensdisziplinen Mensch-Computer Interaktion und Medien- und Kommunikationswissenschaft erfordert.

Psst.

whisper

flüster futures

Die Zeit, Kreativität und Energie, die in dieses Projekt geflossen sind, haben zu vielen spannenden Ergebnissen geführt. Die Gespräche in den Workshops. Die *futurehomestories* als Geschichten, die hieraus hervorgegangen sind. Die *whisper* und *flüsterfutures* mit der Kunst und den Artefakten, die daraus entstanden sind. Auch wenn die Arbeit der Bürgerinnen und Bürger, der Designerinnen und Designer, der Künstlerinnen und Künstler, die diese Zukünfte geschaffen haben, erst einmal vorbei ist, beginnt die Arbeit der Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler. Denn es gibt noch viele spannende Fragen zu dem Projekt. Was können wir tatsächlich aus diesen Geschichten lernen? Welche Methoden können wir anwenden, um diese Geschichten zu analysieren und zu hinterfragen? Welche Aspekte der entstandenen Geschichten, Kunst und Artefakte sind wichtig? Denn es geht in dem Projekt nicht nur darum, schöne, spannende oder kritische Werke zu erstellen. Es geht auch darum, zu diesen Stellung zu beziehen.



Genau das ist das, wo wir wohnen.

FINDET SPRACHE

Nichts von dem, was wir in diesen Heften beschreiben, wäre ohne die Zusammenarbeit vieler Menschen entstanden. Es wäre auch nicht möglich gewesen, wenn sich nicht jede beteiligte Person offen und kreativ mit den Ideen, Wünschen, Träumen und Geschichten der anderen auseinandergesetzt hätte. Dies wurde besonders deutlich, als Britta mit den *futurehomestories* Teammitgliedern Alexa und Benedikt sprach.

INTERDISZIPLINÄR

Beide betonten die Unterschiede in ihrem akademischen Hintergrund: Ihre Erfahrungen, Methoden und Arbeitsgrundsätze sind unterschiedlich motiviert. Es hat Zeit gebraucht, um eine gemeinsame Sprache zu finden. Dennoch sehen beide die interdisziplinäre Zusammenarbeit als eine große Chance, voneinander zu lernen. Hier spiegeln sich zwei zentrale Themen wider, die uns durch das ganze Heft begleiten: Sprache und Potenzial.

SPRACHE
POTENZIAL

whisper

flüsterfutures

Psst.

Psst.

Genau das ist das, wo wir wohnen.

AAH.

Außerdem hoben sie hervor, was die Professoren als Möglichkeit zur Gestaltung betonten: das »einfach machen«.

OHH.

Eine gemeinsame Sprache zu finden war nicht leicht. Aber es hat beiden viel gebracht. Nicht nur in der Absprache zwischen allen Projektmitgliedern, sondern vor allem die partizipative Arbeit. Alle Geschichten, die in den *futurehomestories* entstanden sind, sind Gruppenarbeiten. Dahinter stehen zahlreiche Gespräche, Wünsche und Überlegungen. Benedikt und Alexa hatten das Glück und die Freude, sich intensiv mit diesen Themen zu beschäftigen, und beide betonen, wie viel sie aus dieser Arbeit gewonnen haben. Einige der Gedanken konnten wir als *whisper* zeigen.

Auch die Designerinnen und Designer der *flüsterfutures* haben gesagt, dass die in diesem Projekt entstandenen Artefakte reine Spekulation sind. Es gibt sie nicht zu kaufen und sie werden auch in naher Zukunft nicht erhältlich sein. Doch wie Alexa und Benedikt sagten, ist dies nicht unbedingt ein Nachteil. Denn in dem Spielraum der in diesem Projekt entstanden ist, konnten Menschen sich von den Geschichten lösen,

die uns die Werbung über Smart Homes erzählt. Stattdessen konnte jeder ganz bei sich zu Hause anfangen. Das eigene Zuhause wurde als Ausgangspunkt festgelegt und konnte frei erträumt werden. Das Ergebnis ist so vielfältig wie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer: Wohnwagen, Ziegen, genmanipulierte Bäume. Ob das unsere eigenen Träume sind, müssen wir als Leserinnen und Leser selbst entscheiden. Aber ein Anfang ist gemacht. So wie Alexa und Benedikt, so wie die Designerinnen und Designer in den *flüsterfutures* können wir uns von den Teilnehmenden der partizipativen Workshops anregen und inspirieren lassen.

Als Alexa gefragt wurde, was sie den Menschen, die über dieses Projekt lesen, mitgeben möchte, sagte sie zum Schluss ein klares »Danke.« Und dem wollen wir uns anschliessen. Danke für die Zeit und die Energie, die ihr in die *futurehomestories*, *whisper* und die *flüsterfutures* gesteckt habt. Und wenn euch, liebe Leserinnen und Leser, etwas davon anspricht, dann ist vielleicht jetzt die Zeit einfach mal zu machen.

Wohnwagen, Ziegen, genmanipulierte Bäume

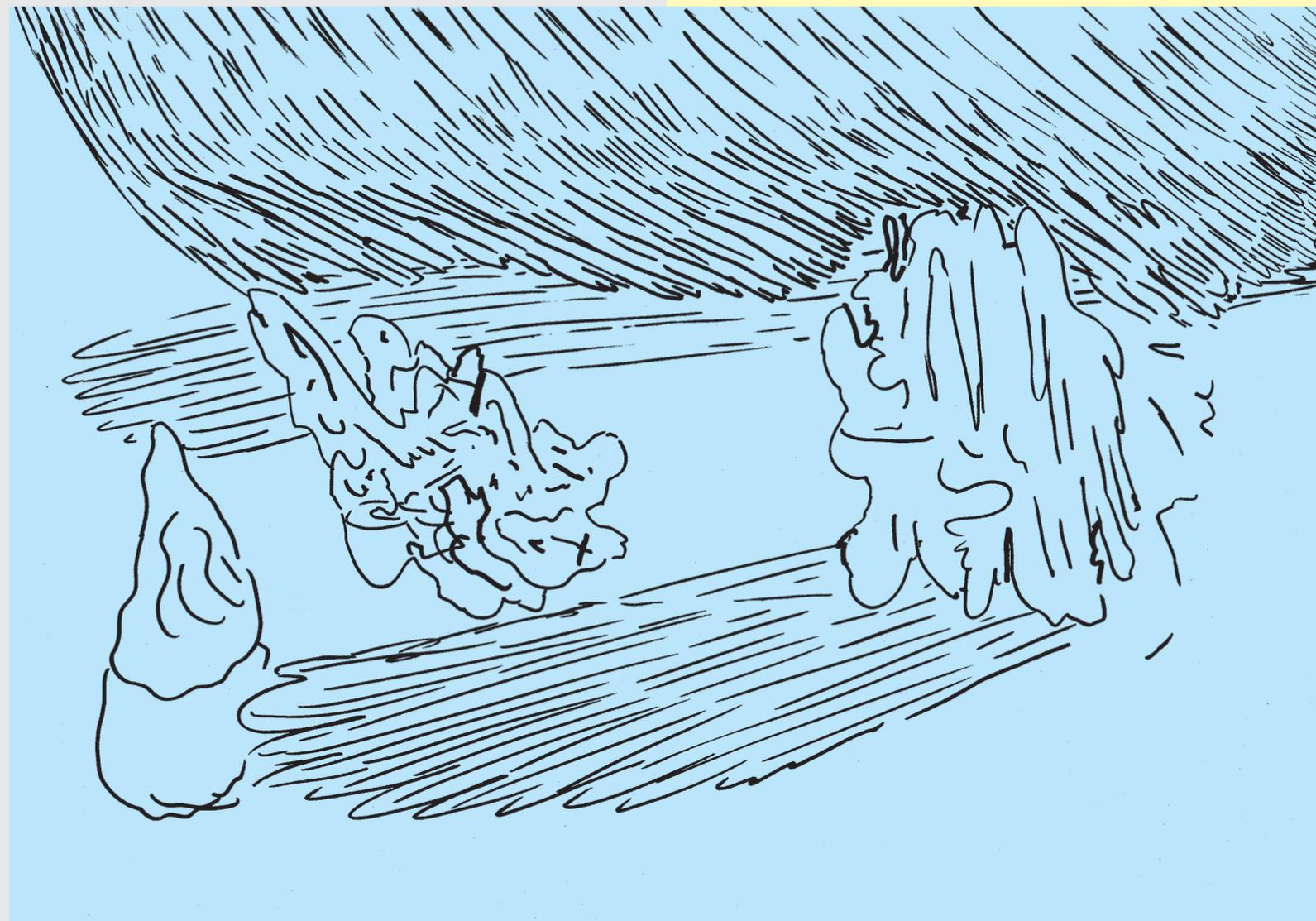
!!!

whisper

flüsterfutures

Psst.

Genau das ist das, wo wir wohnen.



whisper

flüsterfutures

Psst.

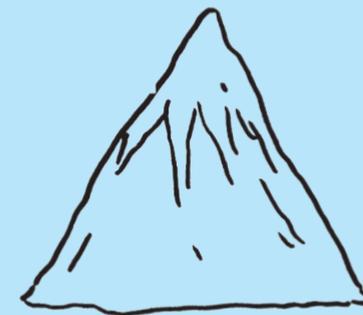
Genau das ist das, wo wir wohnen.

Wir danken allen anonymen Teilnehmenden der *futurehomestories* Workshops die sich unter der Leitung von Benedikt und Alexa so kreativ mit den Themen Zuhause und Technologie auseinandergesetzt haben. Eure Geschichten haben viele und vieles inspiriert und angestossen. Vielen Dank für die Geschichten über Esther, Günther, Hannah, Herbert, Kim, Mensch und Sven.

Wir danken weiterhin den Designerinnen und Designern und Forschenden, die sich im Rahmen der *flüsterfutures* mit den Geschichten befasst und wunderbare Übersetzungen geschaffen haben: Dr. Jesse Benjamin, Dr. Heidi Biggs, Dr. Joseph Lindley, Renee Noortman, Dr. Mafalda Samuelsson-Gamboa, Dr. Sumita Sharma, Dr. Marie Louise Juul Søndergaard, Prof. Dr. Alessandro Soro und Jordi Val Tost.

Wir danken Stephen Oram für die kreative Übersetzung in hoffnungsvolle Spekulationen.

Thank you.



whisper

flüsterfutures

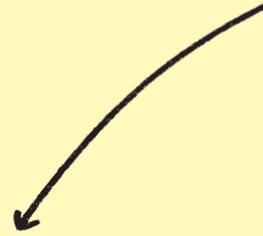
einfach machen

Genau das ist das, wo wir wohnen.

Psst.

whisper

flüsterbares



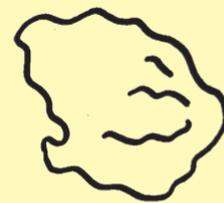
Beim smarten Zuhause denkt man heute oft zuerst an automatisierte Systeme, die im Hintergrund für uns arbeiten. Elektronische Assistenten, die wir jeden Moment ansprechen können etwas zu tun. Robotische Begleiter, die um uns herum putzen und aufräumen. Alexa, Nest, Roomba, Hue oder wie sie alle heissen.

? Sind dies wirklich die Technologien, die uns beschäftigen und das was sich Menschen, die in jenen Häusern und Wohnungen wohnen wünschen? Mit dieser Frage setzen wir uns in den Projekten, die in diesen Heften beschrieben sind, auf verschiedenen Wegen auseinander.

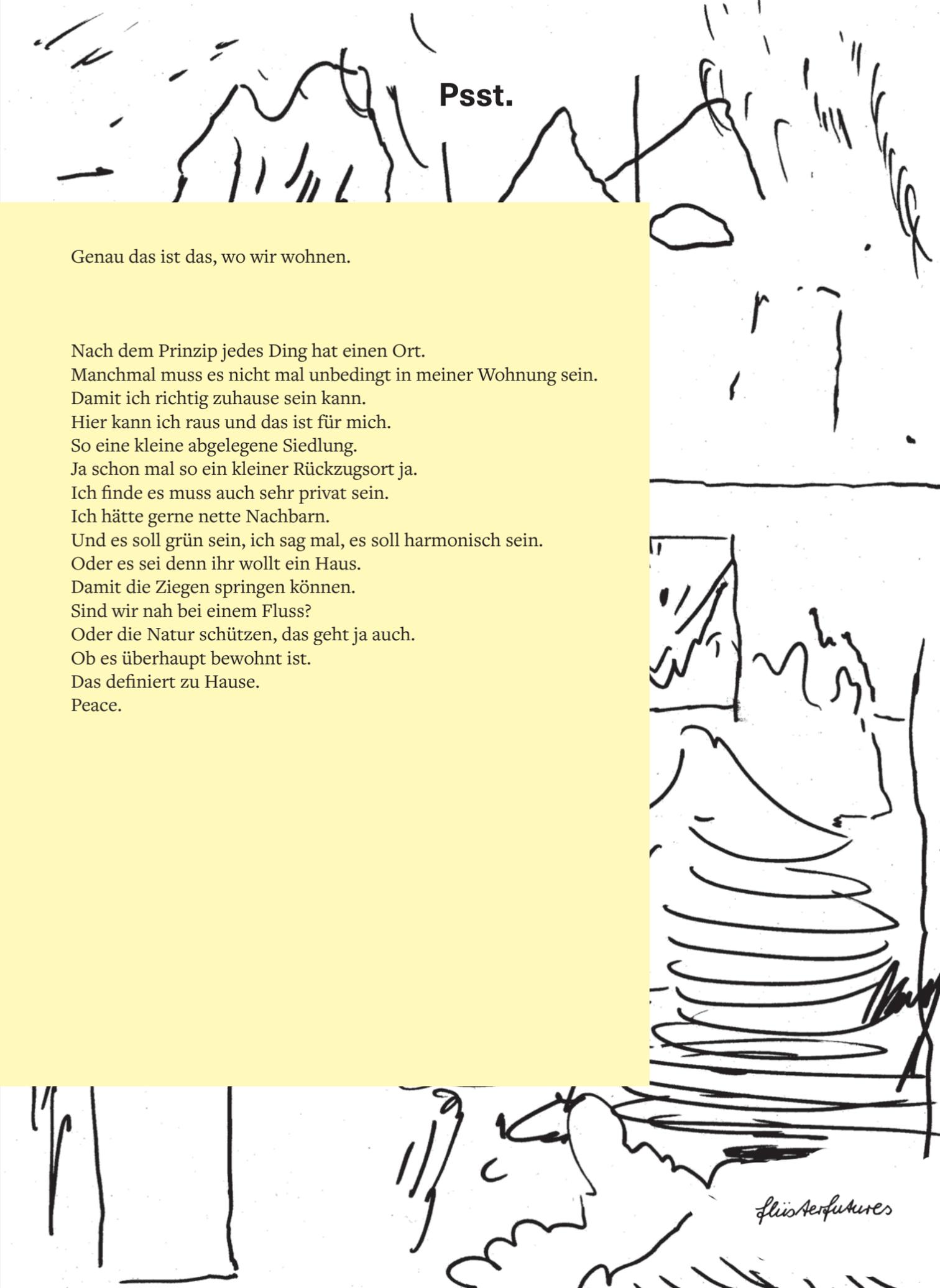
whisper entstand als eine Form intuitiver Kommunikation in verschiedenen Sprachen. Britta begann mit einem Gedicht, das aus den Worten der Teilnehmenden der Workshops entstand, und Julia antwortete mit einem Bild. Diese Art von Sprachfindung hat intuitiven Gedanken über Smart Homes Raum gegeben.

Im Gegensatz zu den Geschichten, die in den futurehomestories Workshops entstanden sind, steht bei *whisper* nicht immer die Technologie im Vordergrund. Stattdessen geht es oft darum, was ein Haus mithilfe smarter Technologie zu einem Zuhause macht.

Wir laden euch ein, euch von den Gedanken und Bildern inspirieren zu lassen und darüber nachzudenken, welche Gedanken sie in euch zu Technologien, Zuhause und Zukunft hervorrufen.



Psst.



Psst.

Genau das ist das, wo wir wohnen.

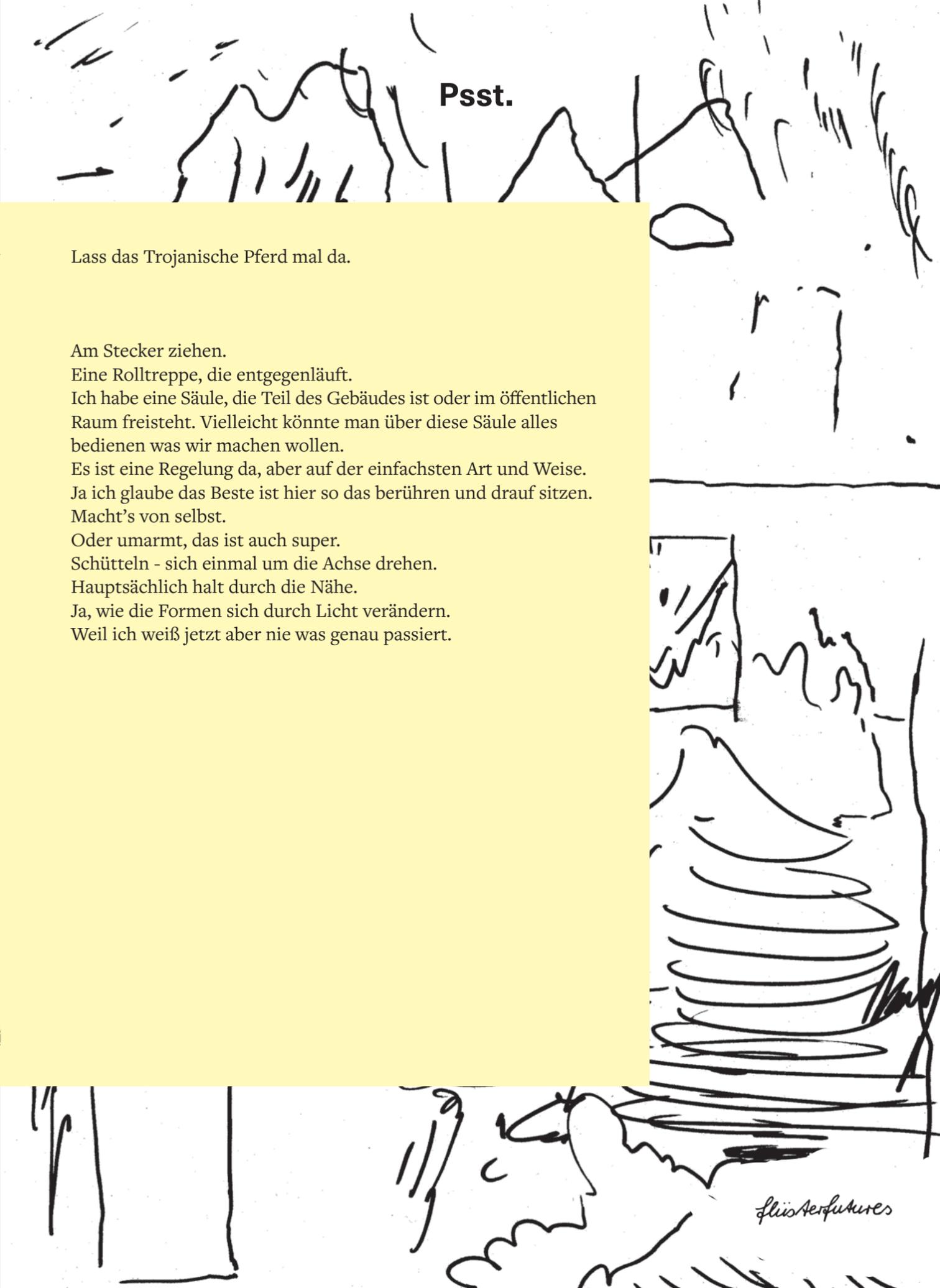
Nach dem Prinzip jedes Ding hat einen Ort.
Manchmal muss es nicht mal unbedingt in meiner Wohnung sein.
Damit ich richtig zuhause sein kann.
Hier kann ich raus und das ist für mich.
So eine kleine abgelegene Siedlung.
Ja schon mal so ein kleiner Rückzugsort ja.
Ich finde es muss auch sehr privat sein.
Ich hätte gerne nette Nachbarn.
Und es soll grün sein, ich sag mal, es soll harmonisch sein.
Oder es sei denn ihr wollt ein Haus.
Damit die Ziegen springen können.
Sind wir nah bei einem Fluss?
Oder die Natur schützen, das geht ja auch.
Ob es überhaupt bewohnt ist.
Das definiert zu Hause.
Peace.

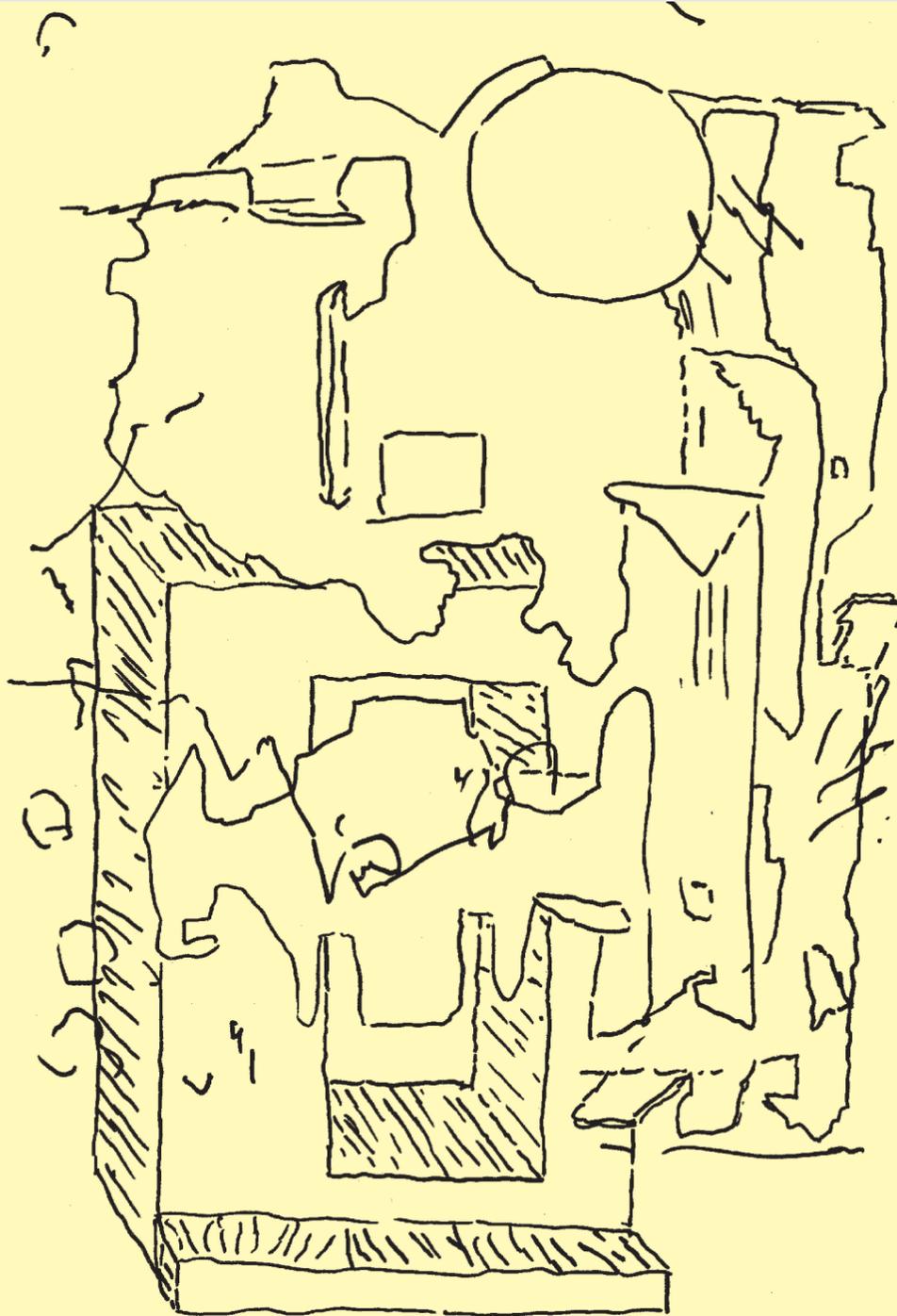
flüsterfutures



Lass das Trojanische Pferd mal da.

Am Stecker ziehen.
Eine Rolltreppe, die entgegenläuft.
Ich habe eine Säule, die Teil des Gebäudes ist oder im öffentlichen Raum freisteht. Vielleicht könnte man über diese Säule alles bedienen was wir machen wollen.
Es ist eine Regelung da, aber auf der einfachsten Art und Weise.
Ja ich glaube das Beste ist hier so das berühren und drauf sitzen.
Macht's von selbst.
Oder umarmt, das ist auch super.
Schütteln - sich einmal um die Achse drehen.
Hauptsächlich halt durch die Nähe.
Ja, wie die Formen sich durch Licht verändern.
Weil ich weiß jetzt aber nie was genau passiert.





Vielleicht probieren wir es mal mit Licht.

Licht ist im Raum.

Da steckt bei beiden irgendwie dieses Bedürfnis nach einer klaren Struktur, die wenig invasiv ist und gleichzeitig etwas Transparentes oder etwas Lichtes so.

Ja ganz einfach. Ein Lichtschalter ist bei mir an der Tür. Der macht das Licht an und aus.

Das ist ja jetzt nicht nur Licht an, aus oder Musik an, aus.

Diese Wohnung auszuleuchten, ist ein riesen Drama

Gerade, wenn man wieder daran denkt an Stimmung und Licht.

Einmal so Atmosphären-technisch durch Licht.

Wir haben Licht. Wir haben Farben.

Ein Licht an dem Ding wechselt von einer Farbe zu einer anderen.

Dann vielleicht zum Beispiel Bescheid sagen ok es ist noch zwei Stunden Tageslicht.

So sollte es sein, dass wir in der Nacht Licht haben.

Reagierte der auf Gegenstände oder auf Dunkelheit?

Bevor ich erst darüber nachdenken muss, kriege ich jetzt das Licht heller, in dem ich rufe oder in dem ich laut denke.

Das ist doch für Licht praktisch.

Einfach nur ein Licht.

Psst.

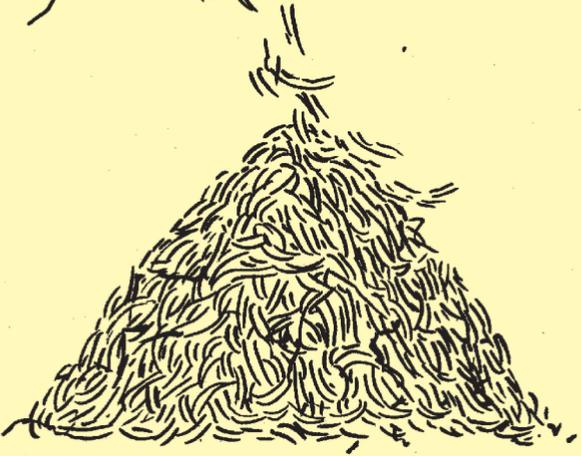
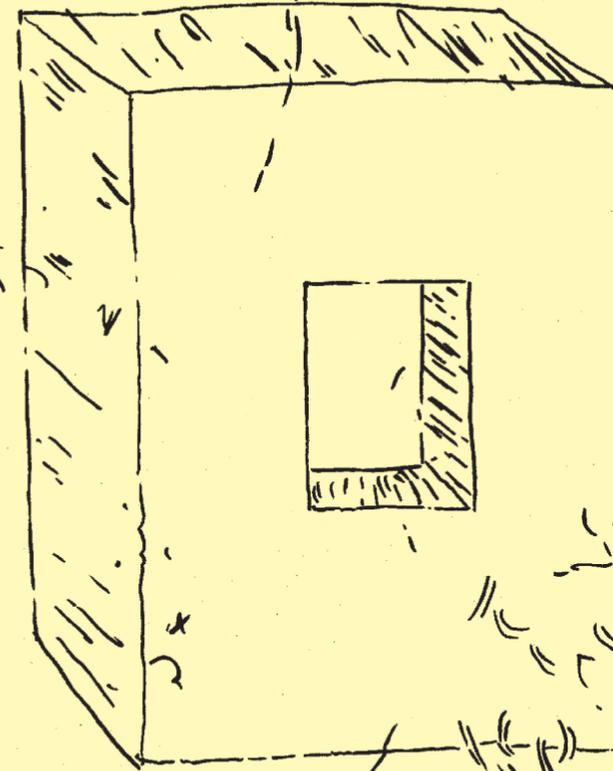
flüsterfutures

Wir haben

Wacht.

Wir haben

Frühling.



Psst.

flüsterndes

Psst.

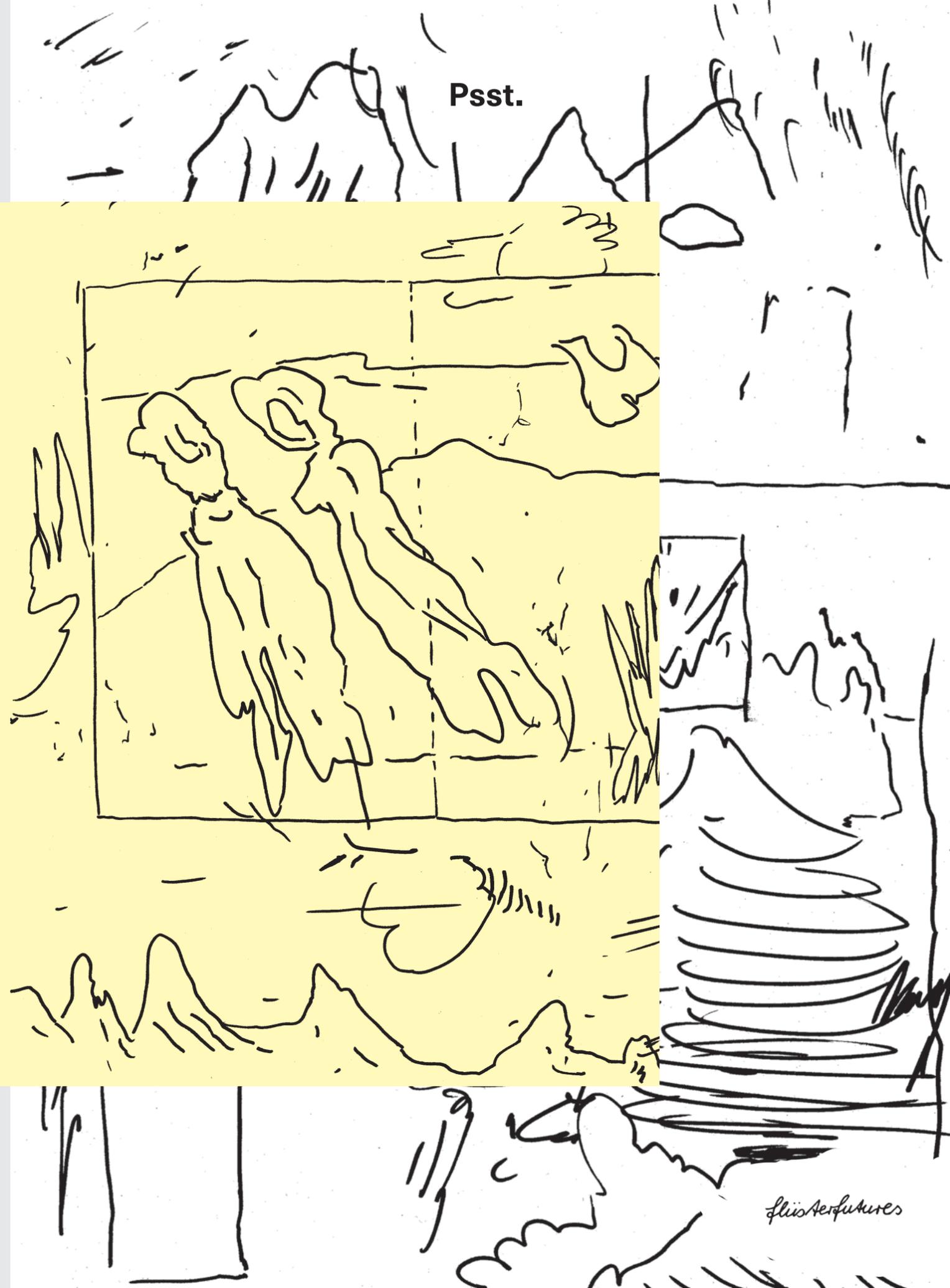
Alles ist smart.

Smart ist modern.
Smart ist Luxus.
Smart ist alles zusammen.
Smart ist Musik.

Glaube so smart ist er dann auch nicht.

Smart ist wenn's irgendwie einen Song aussucht der dazu passt.
Smart zählt.
Smart ist selbst entscheiden welche Sensoren es ein und ausschalten muss für den Task.
Smart ist Spielerei, die nur schön zu haben ist.

Es ist doch nicht so smart.



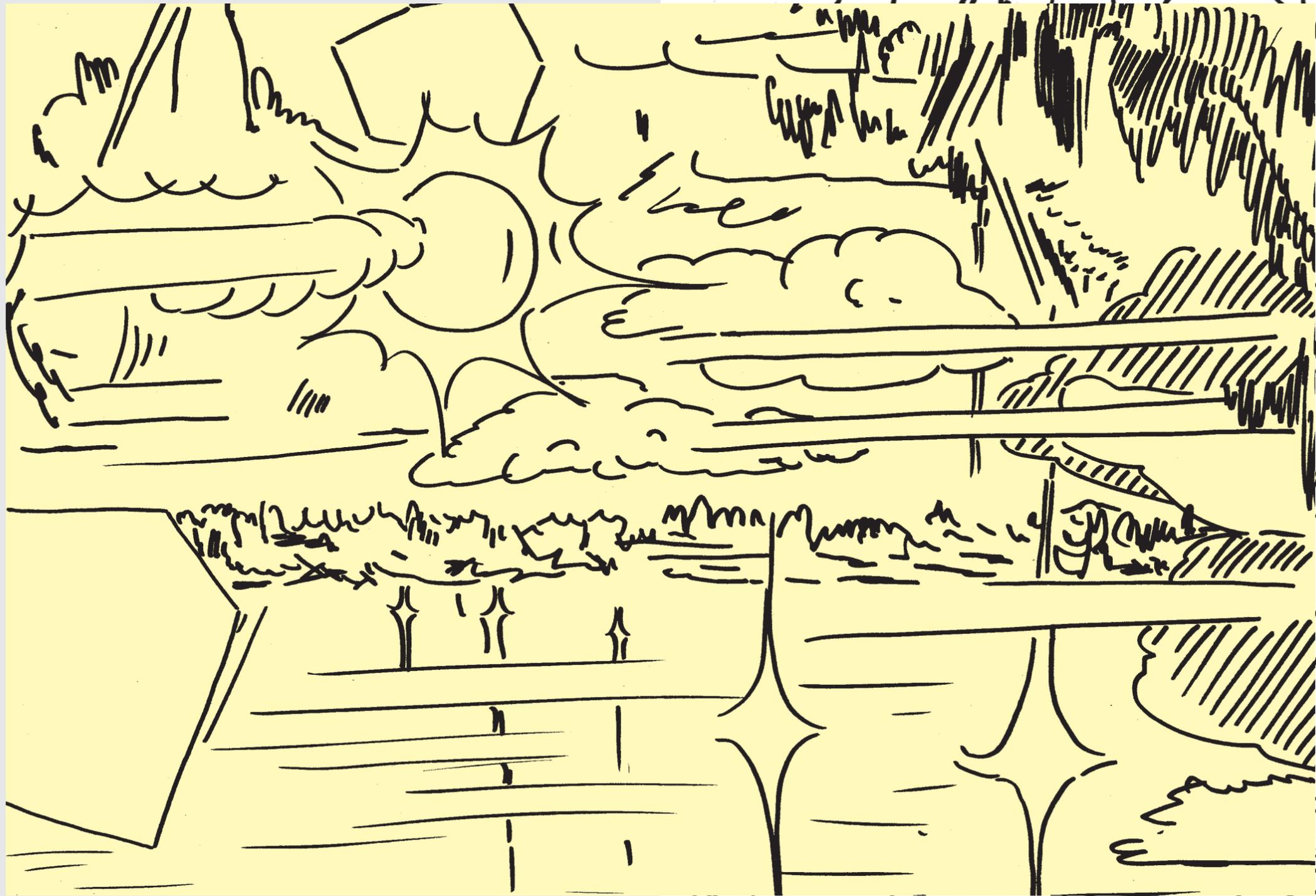
Alleine leben ist nicht die Zukunft.

Ich habe auch einen Ort, an dem man sich wohlfühlt, wenn ich mit der Familie unterwegs bin oder mit Freunden.
Also ich möchte mich einem Menschen nah fühlen.
Entweder wir finden dann zusammen oder er ist in seiner Ecke und ich in meiner.
Und wer hilft uns hoch?
Und ich verbinde damit auch die Gemeinschaftsaktivitäten, die man dann ausführen kann.
Ist das was was man für Kinder braucht?
Wenn jeder von der Nachbarschaft da anders auf uns einstürzte als Familie und gute Ratschläge gab, die vielleicht gut gemeint waren.
Wenns keiner sieht, kann man sich ja nicht besser fühlen.
Allerdings haben wir jetzt auch irgendwie die anderen Personen vergessen, die da noch wohnen.

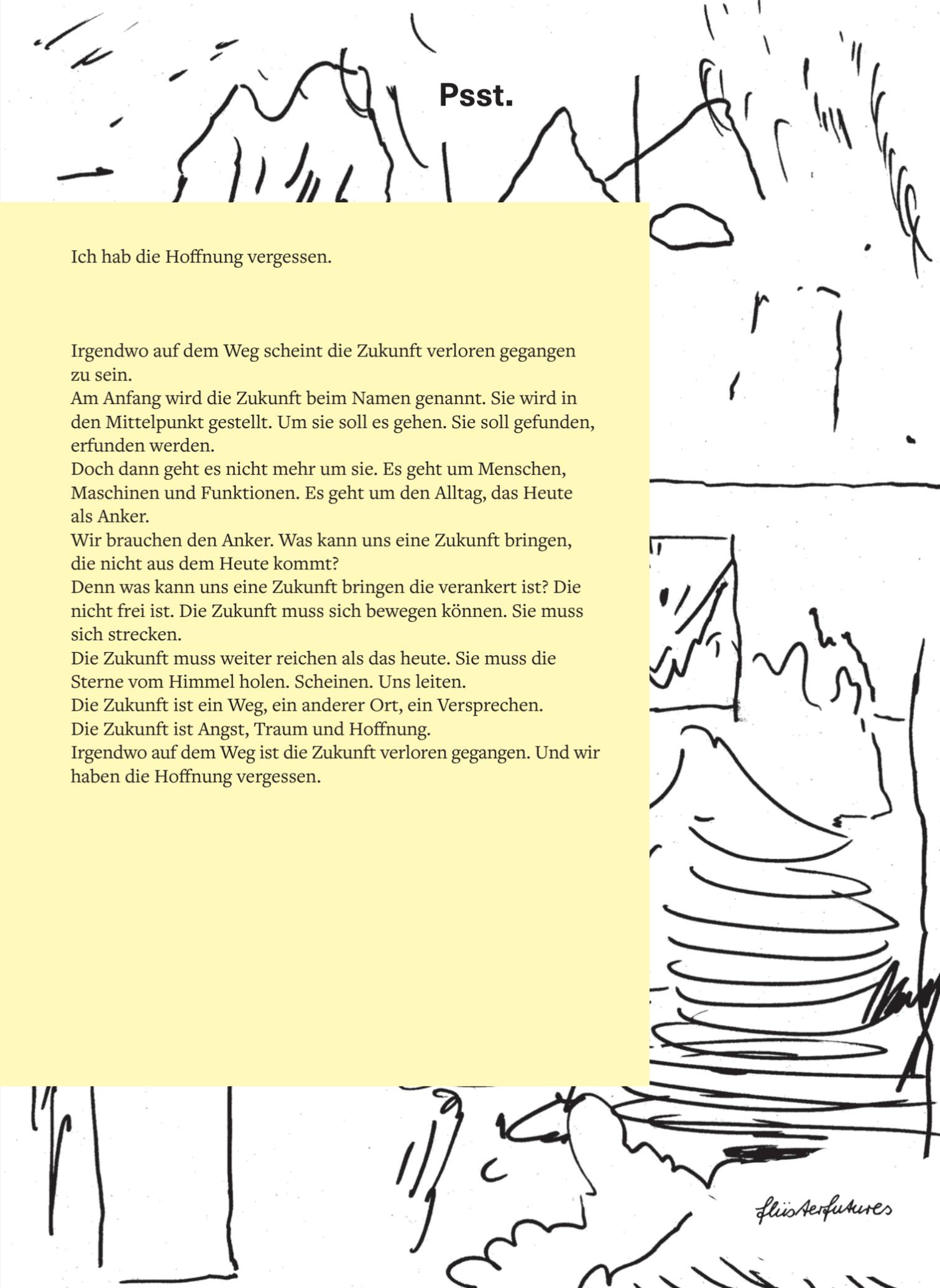
Psst.

flüsterfutures

Psst.



flüsterfutures



Psst.

Ich hab die Hoffnung vergessen.

Irgendwo auf dem Weg scheint die Zukunft verloren gegangen zu sein.

Am Anfang wird die Zukunft beim Namen genannt. Sie wird in den Mittelpunkt gestellt. Um sie soll es gehen. Sie soll gefunden, erfunden werden.

Doch dann geht es nicht mehr um sie. Es geht um Menschen, Maschinen und Funktionen. Es geht um den Alltag, das Heute als Anker.

Wir brauchen den Anker. Was kann uns eine Zukunft bringen, die nicht aus dem Heute kommt?

Denn was kann uns eine Zukunft bringen die verankert ist? Die nicht frei ist. Die Zukunft muss sich bewegen können. Sie muss sich strecken.

Die Zukunft muss weiter reichen als das heute. Sie muss die Sterne vom Himmel holen. Scheinen. Uns leiten.

Die Zukunft ist ein Weg, ein anderer Ort, ein Versprechen.

Die Zukunft ist Angst, Traum und Hoffnung.

Irgendwo auf dem Weg ist die Zukunft verloren gegangen. Und wir haben die Hoffnung vergessen.

flüsterfutures

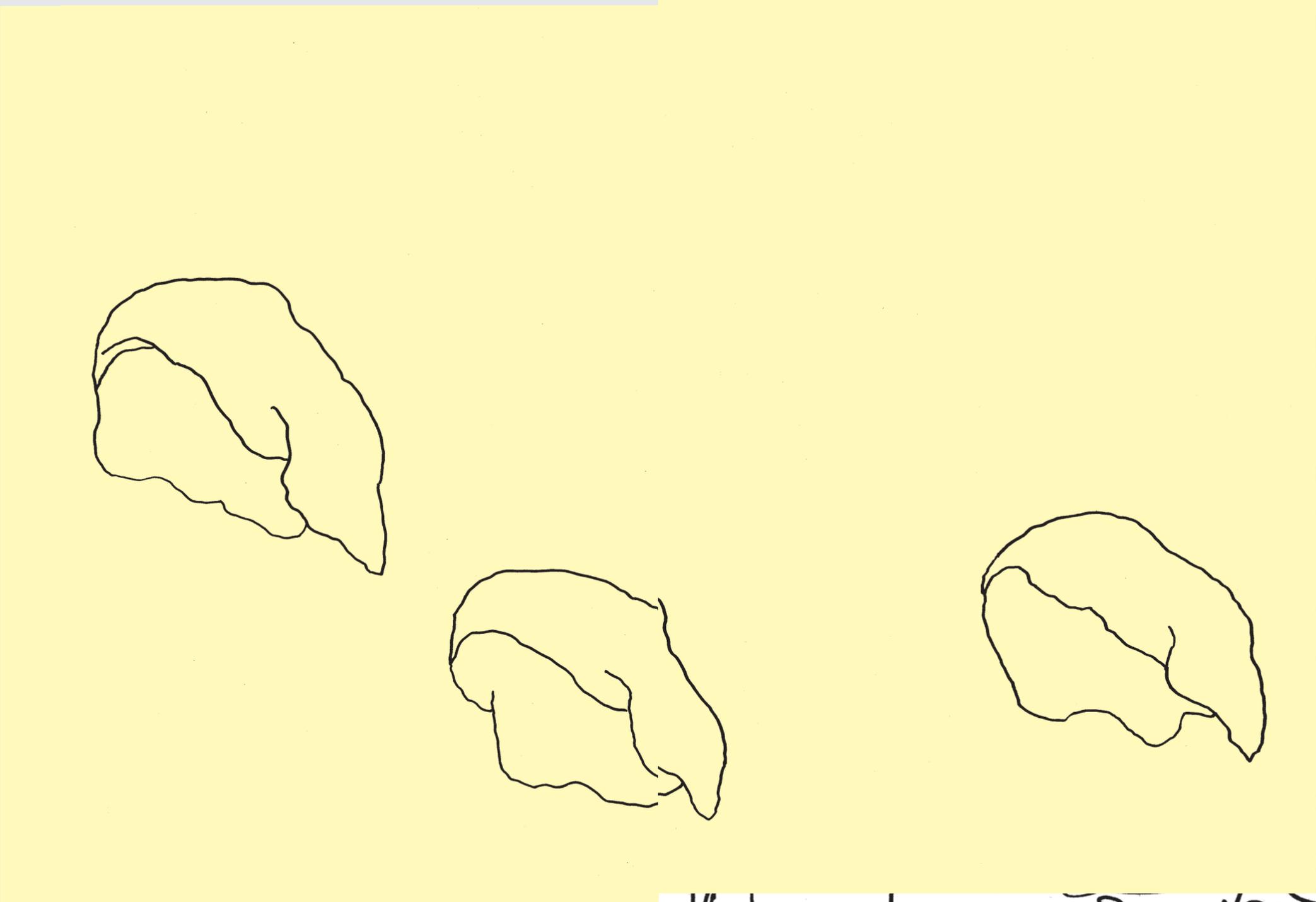


Kann ja auch eine Pflanze drin integriert sein.

Naturbedürfnis.
Halt effektiv arbeiten.
Gleichzeitig trotzdem.

Psst.

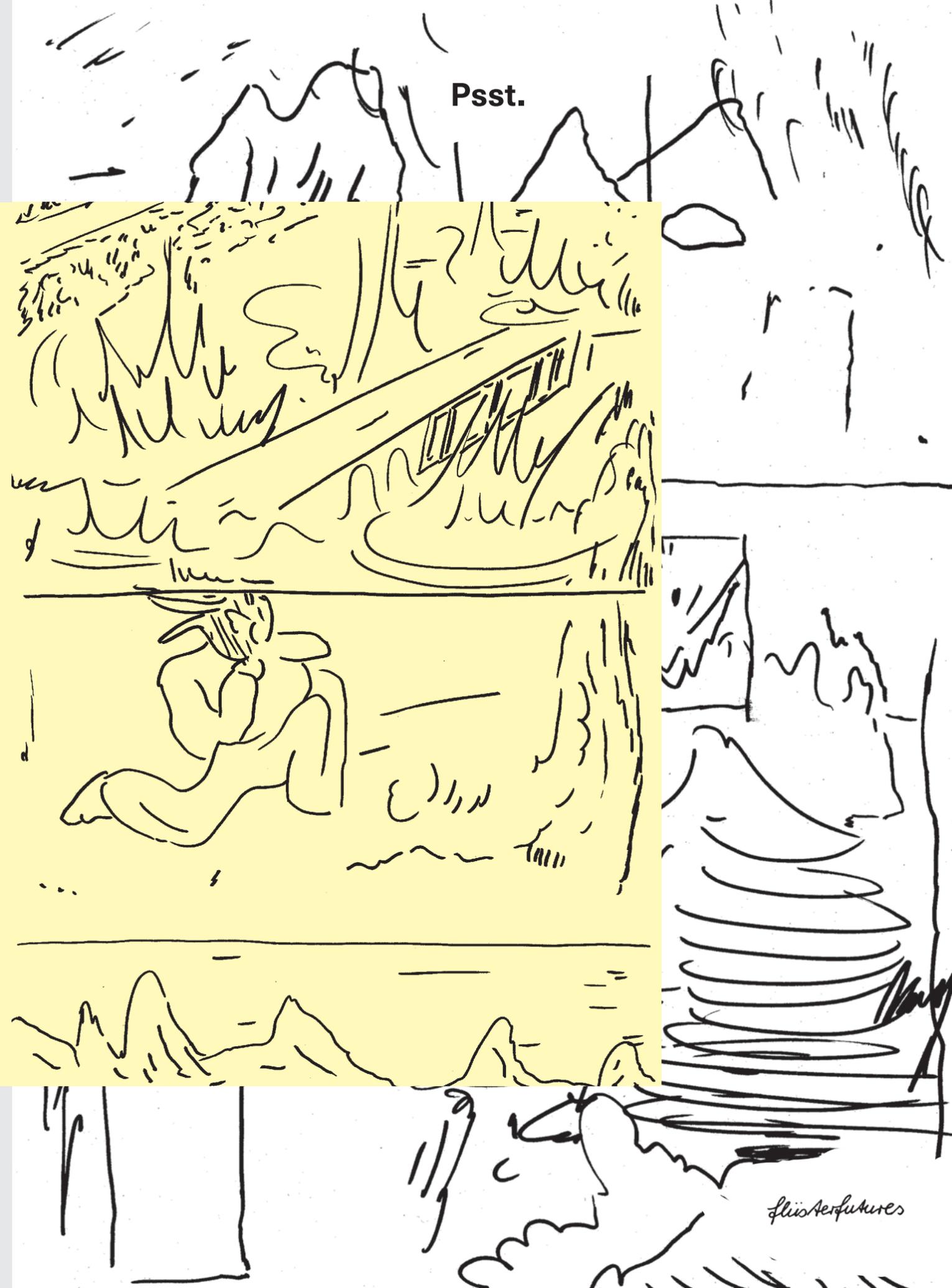
flüsterfutures



flüsterfutures

wir selbst bewegen uns nicht

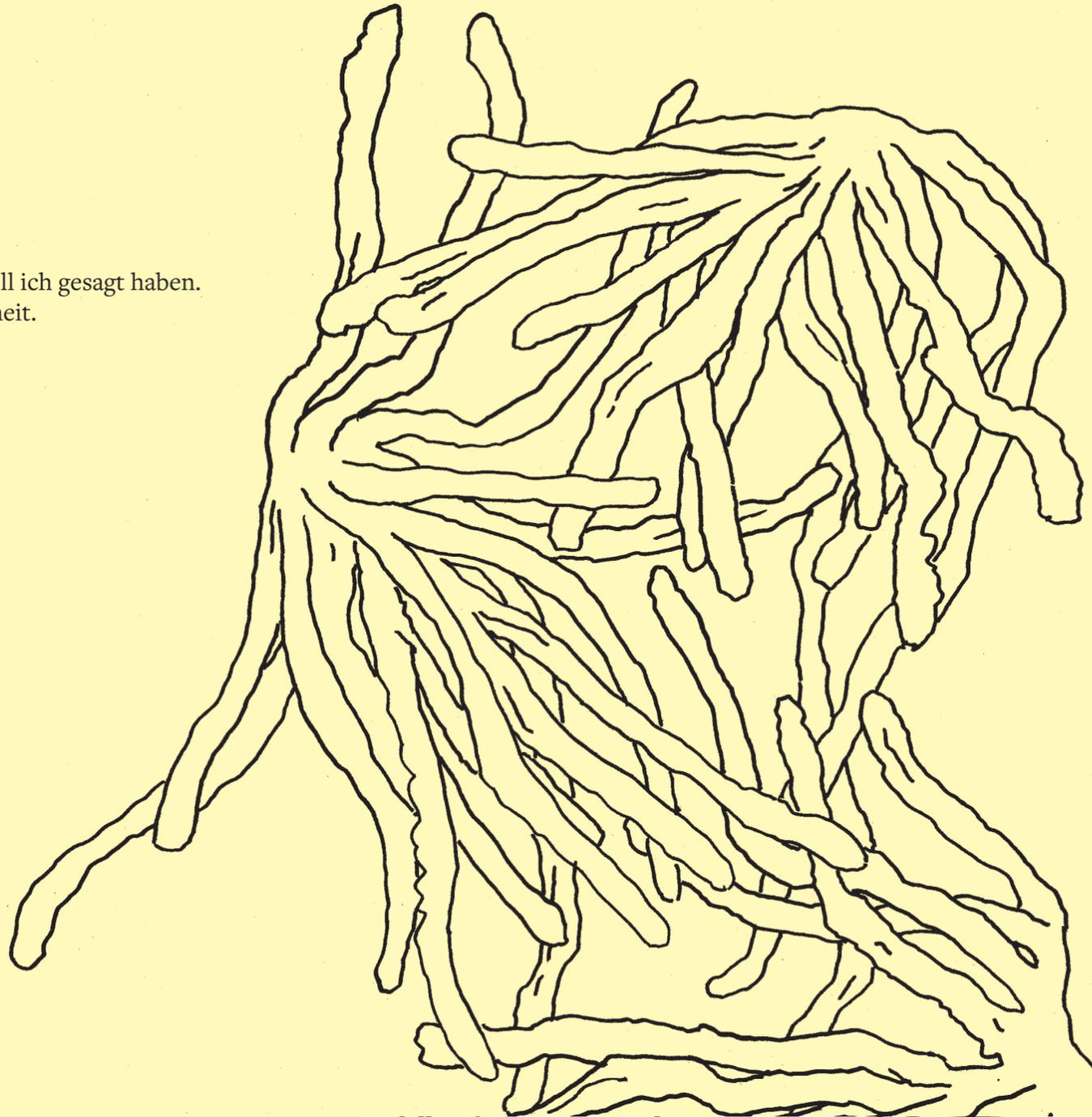
nimm weg was mir zu viel ist
gib mir erfahrungen
sieh' mich
mach mich besser



flüsterfutures

Unabhängigkeit,
Bewegung,
Einfachheit

Bewegung wird erkannt.
Da ist dann mehr Bewegung im Haus.
Bewegung ist nicht nur die Beine, das will ich gesagt haben.
Durch mehr Bewegung bessere Gesundheit.



Psst.

flüsterfutures

Für seine Gesundheit ist daher ein smarter Stuhl nötig.
Wenn sie sich an den smarten Schreibtisch setzt,
wird sie freundlich begrüßt.
Zum Glück hat er einen intelligenten Stuhl mit Antischall-Blase.

Wir haben jetzt neue Ideen.

Das Problem ist wir müssen, wir wollen ja auch etwas Innovation
reinbringen.

Also das geht ja sehr in so eine Innovations-Richtung.

Wir befinden uns in einer hochinnovativen Welt.

Psst.

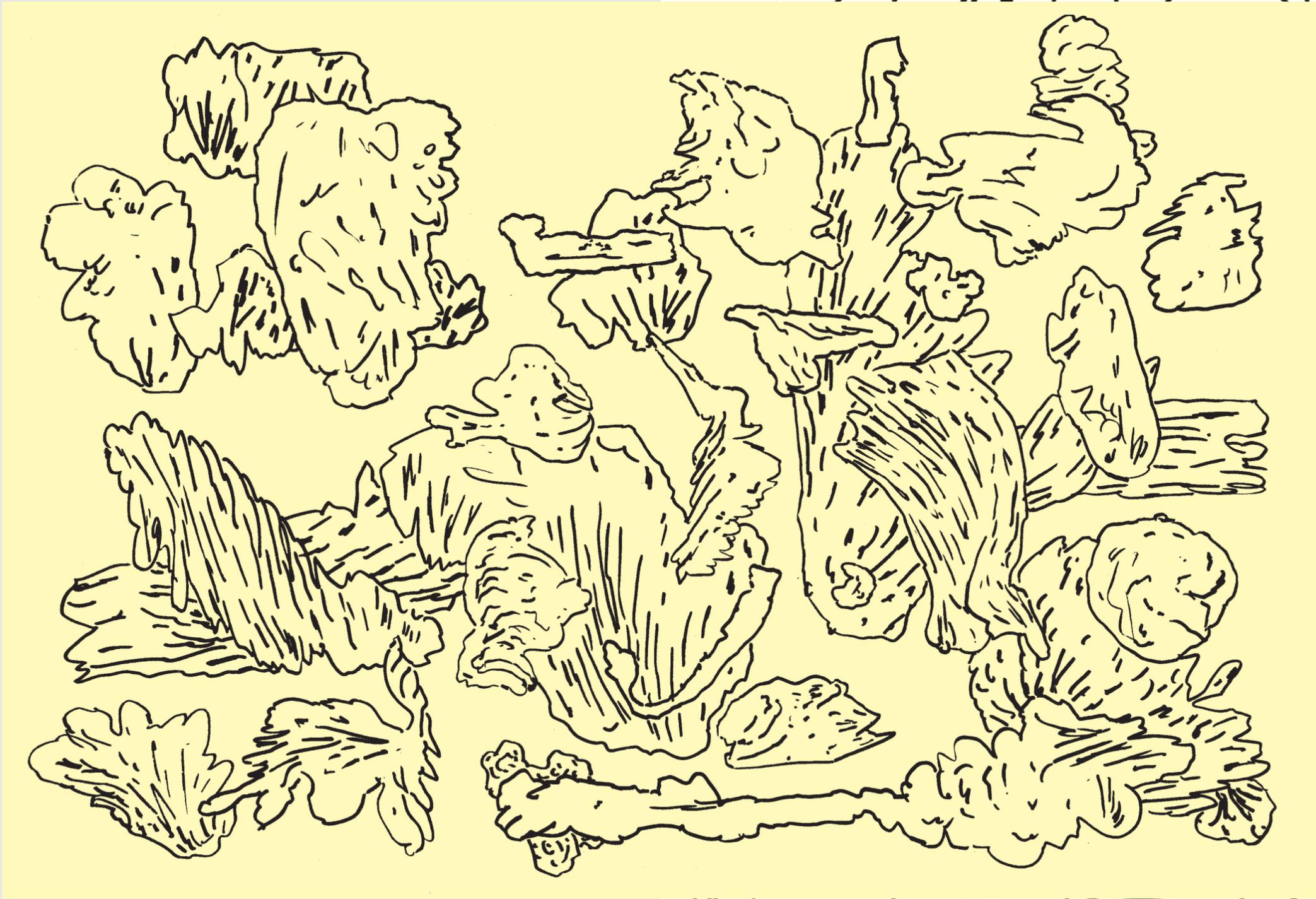
flüsterfutures



Wir befinden uns in einem Mehrfamilienhaus. In diesem Wohnprojekt leben Menschen verschiedenen Alters zusammen. Wir haben Rückzugsräume, aber auch der gemeinschaftliche Aspekt soll im Vordergrund stehen. Eine der Bewohnerinnen ist Marlies, 70 Jahre alt und sie wünscht sich eine gemeinschaftliche Aktivitäten, um Wissen und Erfahrungen weiterzugeben und sich austauschen zu können. Das tut sie im Gemeinschaftsgarten. Das Objekt vereinfacht das »Kümmern« um den Garten und macht es zum Gemeinschaftsprojekt, von dem alle profitieren und alle möglichst niederschwellig teilnehmen können. Dazu ist der Garten mit Sensoren ausgestattet, die beispielweise Bescheid geben, wenn gegossen werden muss. Relevante Informationen und daran schliessend Handlungsmöglichkeiten zum Zustand des Gartens werden angezeigt und übermittelt. Eine Zeitleiste zeigt den aktuellen Reifegrad an und zeigt, wann das jeweilige Gemüse, Obst, ... geerntet werden kann. Eine farbige Bedürfnisliste zeigt an, wann wieder z.B. gegossen werden muss. So kann das Objekt unter anderem einen Terminvorschlag zum gemeinsamen Unkrautzupfen vorschlagen. Zusätzliche Informationen wie bspw. wie Preisinformationen zum Saatgut werden aus dem Internet eingegliedert. Jegliche Informationen zum Garten werden auf Tablets dargestellt, die sich in den Wohneinheiten befinden. Das Objekt bietet Marlies die Möglichkeit, die Freude und ihr Wissen an Gärtnern zu teilen, in Austausch mit den anderen Bewohnerinnen und Bewohner zu treten und von den Ernteeinträgen gemeinsam zu profitieren.

Psst.

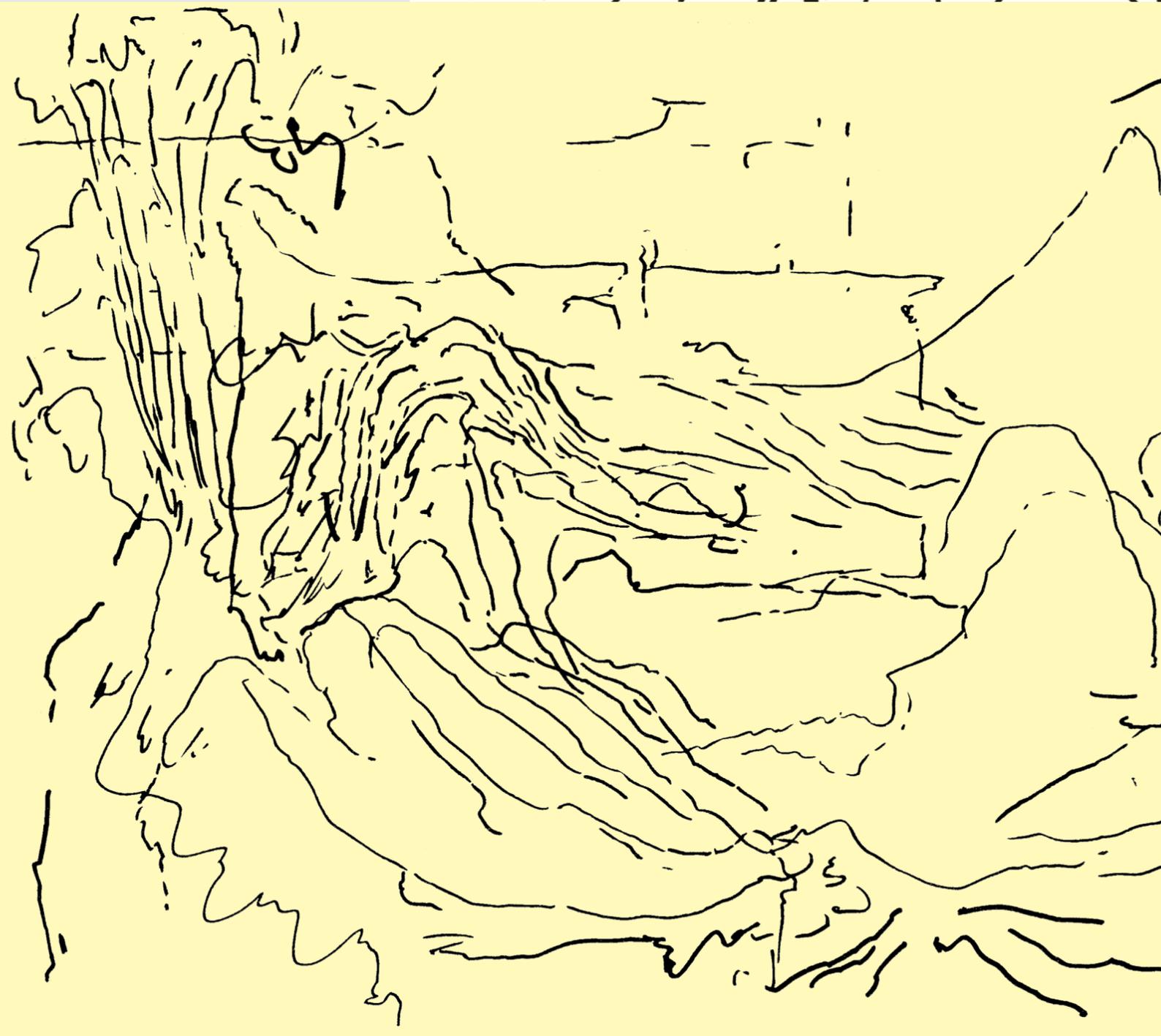
Psst.



flüsterfutures

Traumgegenstand

Das Objekt bleibt im Traum.
Unberührt.
Keine Spuren.
Von Händen.
Von Zeit.
Unerrreichbar.
Und doch viel zu nah.



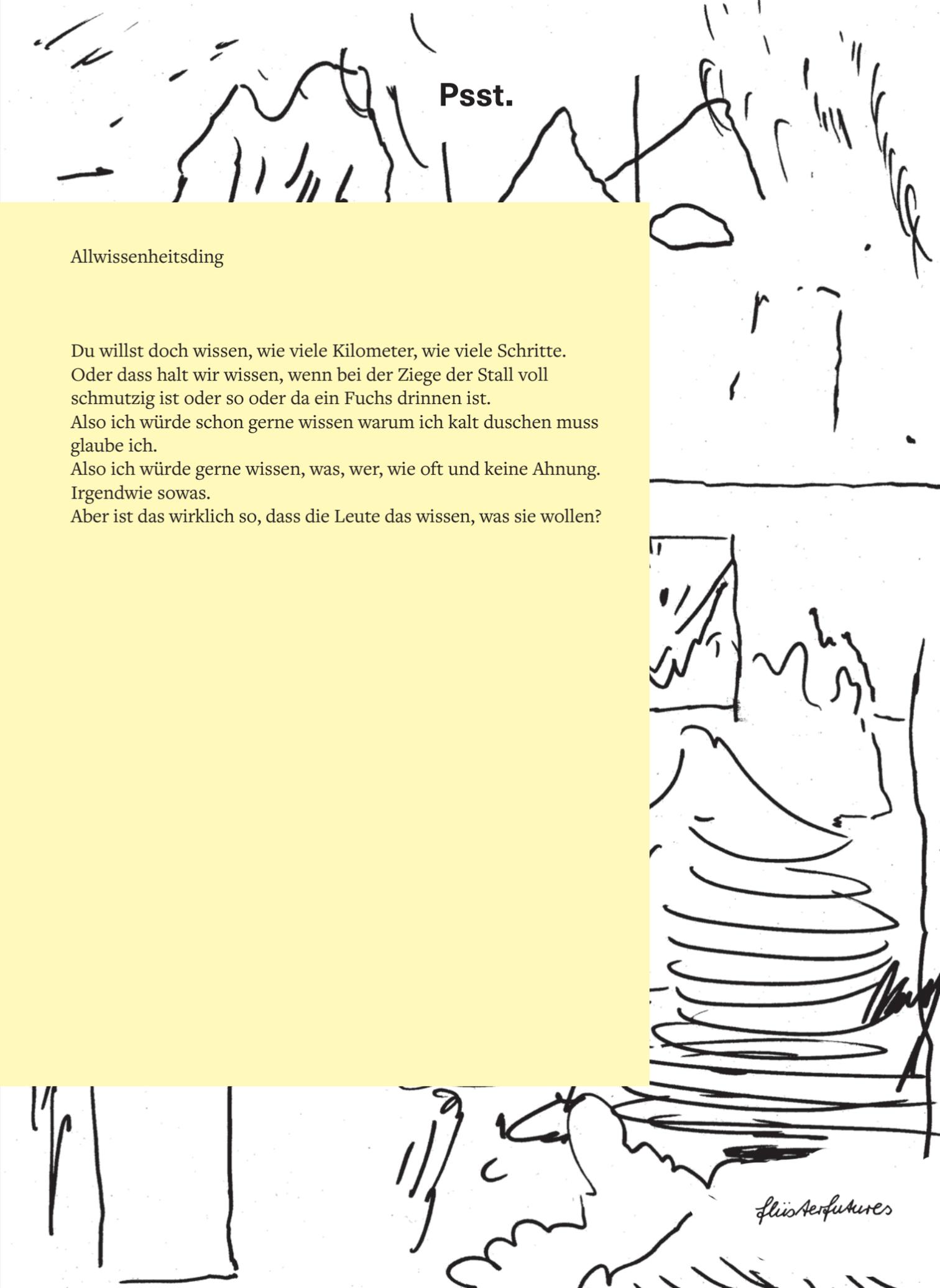
Psst.

flüsterfutures



Allwissenheitsding

Du willst doch wissen, wie viele Kilometer, wie viele Schritte.
Oder dass halt wir wissen, wenn bei der Ziege der Stall voll
schmutzig ist oder so oder da ein Fuchs drinnen ist.
Also ich würde schon gerne wissen warum ich kalt duschen muss
glaube ich.
Also ich würde gerne wissen, was, wer, wie oft und keine Ahnung.
Irgendwie sowas.
Aber ist das wirklich so, dass die Leute das wissen, was sie wollen?



Psst.

na so da aber auch nicht da

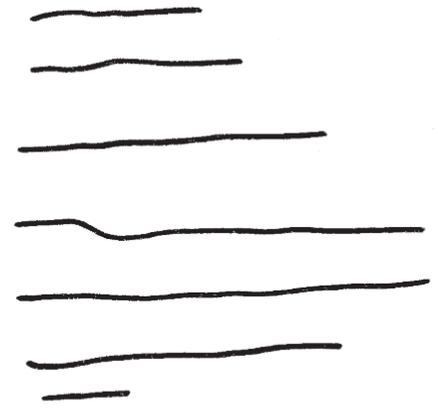
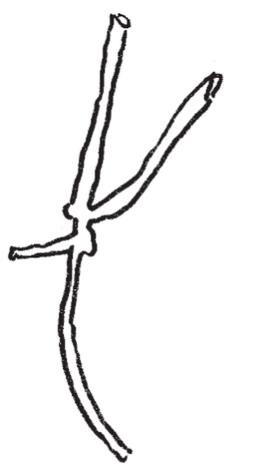
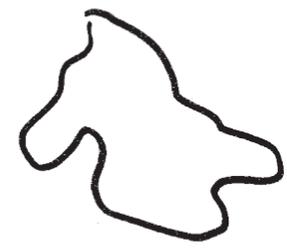
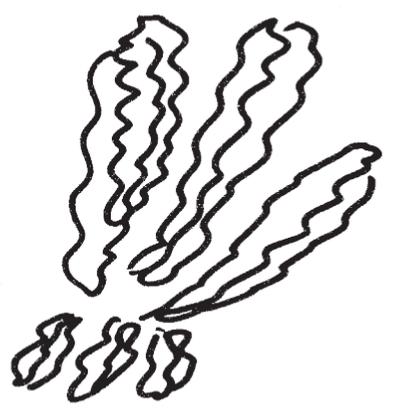
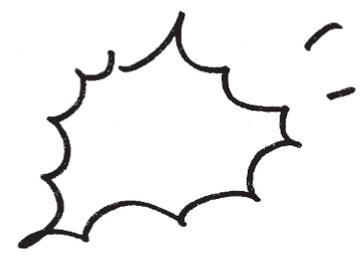
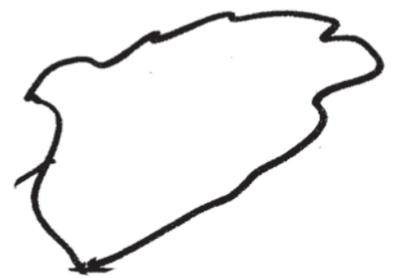
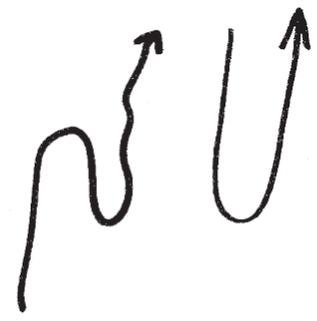
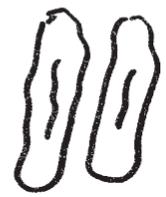
technik unsichtbar
und lässt sich leicht bedienen
oben gemütlich



flüsterfutures



flüsterfutures



futurehomestories goes flüsterfutures



Für das Projekt *futurehomestories* wurden in partizipativen Workshops Geschichten geschrieben. Auf diesen in nur wenigen Stunden entstandenen Geschichten bauten wir das Projekt *flüsterfutures* auf. Wir hatten hierbei das Glück und das Privileg mehr Zeit und Spielraum zu haben. Nachdem alle partizipativen Workshops der *futurehomestories* vorbei waren, haben wir die Geschichten mit Designerinnen und Designern geteilt, die bereits Erfahrung im Entwickeln kreativer Zukunftsvisionen haben. Wir haben ihnen die Geschichten per Post geschickt als Einladung, auf diese Geschichten zu reagieren. Sie hatten dazu einen Monat Zeit und danach haben wir sie zu Online-Workshops eingeladen, um mit uns über Artefakte, Visionen und Spekulationen, die sie entworfen haben, zu sprechen. Die Texte im großen Heft dokumentieren diesen Austausch.

Die Idee, die Geschichten weiterzugeben, kam uns vom Kinderspiel Flüsterpost, auch Stille Post genannt. Bei der Flüsterpost muss man das weitergeben, was einem ins Ohr geflüstert wurde – und nicht immer wird alles genau so verstanden, wie es gesagt wurde. Wir fragten uns, was die Designerinnen und Designer an den Geschichten interessiert und inspiriert, wie sie diese interpretieren und was sie uns letztendlich weitergeben.

Dabei haben wir die Geschichten in drei Gruppen eingeteilt: Geschichten die sich mit Effizienz beschäftigen (**Herbert**, **Sven** und **Hannah**) und haben dazu Designerinnen und Designer eingeladen die sich mit AI auseinandersetzen und haben sie gebeten, diese zu verwenden; Geschichten, die nicht nur Menschen in den Fokus setzen (**Kim** und **Günther**) und haben dazu Designerinnen und Designer eingeladen, die sich mit dem feministischen Thema »more than human« auseinandersetzen; Geschichten die sich mit »thingness« — der Materialität von Artefakten beschäftigen (**Mensch** und **Esther**) und haben dazu Designerinnen und Designer eingeladen, die sich mit Design als Methode und Philosophie auseinandersetzen.

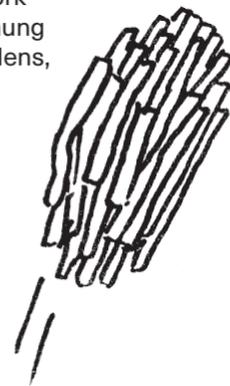
SMART HOME

Die folgenden Reflektionen wurden von Britta geschrieben, der das Projekt *flüsterfutures* ins Leben gerufen hat. Sie geben Informationen über die Artefakte, die uns die Designerinnen und Designer geschickt haben und kommentieren, wie diese die Geschichten verstehen, kritisieren oder aufbauen.

In den Reflektionen nennen wir die Geschichten bei dem Namen der Protagonisten und ihr findet sie sortiert alphabetisch nach diesen Namen hier im großen Heft. Wenn wir über die Artefakte sprechen, die uns die Designerinnen und Designer geschickt haben, nennen wir sie bei dem Anfangsbuchstaben der Geschichte, die sie am meisten inspiriert hat und einer Nummer, wenn es mehr als ein Artefakt gab, das von dieser Geschichte inspiriert wurde.

Nach den Gesprächen haben wir weiter »geflüstert«. Stephen, ein Autor aus dem Vereinigten Königreich, hat die Gespräche aus den Online-Workshops weitergedacht und drei neue Kurzgeschichten (»Growth«, »Home Happy« und »Misfits«) daraus geschrieben.

Julia nahm an den Workshops als stille Beobachterin teil. Sie skizzierte die Diskussionen in Sequenzen, dabei der literarischen Tradition des Bewusstseinsstroms folgend, in Echtzeit mit. Die entstandenen Bildfolgen (im Original jeweils 5-6 x DIN A4) geben Themen, Atmosphäre, Emotionen, Stimmung und Verlauf der jeweiligen Workshops wieder. Ohne Umweg über Sprache ist Zeichnung hier ein eigenständiger Weg des Wissens und Erzählens, der Sinneseindrücke direkt als Linie wiedergibt.



FUTURE

Jeder träumt von der Zukunft. Tagträume, Bücher, Filme, — wir geben der Zukunft Raum in unserer Phantasie. Dabei haben wir jedoch nicht das Ziel vorherzusagen, wie die Zukunft wird. Vielmehr geht es oft darum, unsere Ängste und Wünsche zu formulieren und Alternativen zur Gegenwart und zu aktuellen Entwicklungen zu geben. Auch die *futurehomestories* Geschichten sind Zukunftsvisionen — Räume für Ängste und Wünsche.

Menschen unterschiedlichen Alters, Geschlechts, aus verschiedenen Berufsfeldern und Lebensphasen wurden eingeladen, sich an diesem Projekt zu beteiligen. Dadurch spiegeln die Geschichten eine Vielzahl von Erfahrungen und Wünschen wider. In den Geschichten begegnen wir jungen Menschen in Ausbildung (**Günther**), Personen, die aus dem Home Office arbeiten (**Hannah**), und auch solchen, die das Arbeitsleben bereits hinter sich gelassen haben (**Herbert**). Es sind Menschen, die allein leben (**Sven**), mit Unterstützung (**Herbert**), in Wohngemeinschaften (**Günther**) oder in Nachbarschaften (**Esther**). Einige der dargestellten Personen nutzen Technologien, die es noch nicht gibt (**Mensch**), andere leben in genmanipulierten Bäumen (**Kim**).

Doch das Projekt hat auch seine Grenzen. Die meisten Menschen, die an diesem Projekt mitgearbeitet haben, haben eine westliche, europäische, deutsche Sicht auf die Welt. Das ist nichts Schlimmes an sich und kann sogar nützlich sein, wenn man darüber nachdenkt, dass es darum geht, Technologien zu verstehen, die in der westlichen Welt eingesetzt werden sollen. Dennoch kann es manchmal nützlich sein, sich dessen bewusst zu sein, dass diese Ansichten nicht allgemeingültig sind. In den *flüsterfutures* haben uns z.B. die Artefakte **E1** und **K1** daran erinnert. **E1** setzt sich mit Esthers Geschichte auseinander und hat Esthers Nachbarschaft in den Vordergrund gerückt. Renee und Marjin, die neu in die Gemeinschaft einziehen, sind begeistert von dem Käse, der ihnen angeboten wird und bringen sich durch ihre vielen kreativen Hobbies in die Gemeinschaft ein. Durch die Wiedererzählung wird gefragt: Wie verhalten sich die

Menschen um Esther und ihre Ziegen? Was verbindet sie, wie unterscheiden sich ihre Wünsche?

Auch **K1** ist eine Wiedererzählung, die ein anderes Paradigma zugrunde legt, indem sie die Geschichte von »individueller Verantwortung« durch »positives Verhalten von Einzelpersonen, Gemeinschaften, Ortschaften und sogar Unternehmen« ersetzt. Diese Wiedererzählung betont die Bedeutung der Zusammenarbeit in der Zukunft. Zusätzlich finden wir in **K1** eine Version der Dusche — bestehend aus Eimer und Becher —, die bei uns nicht so geläufig ist. Aber vielleicht ist sie eine praktische Lösung, wenn man Wasser sparen möchte?

Doch manchmal ist das, was für den einen ein Traum ist, für den anderen ein Altraum. Die Reaktionen auf Esther und Mensch sind sehr unterschiedlich ausgefallen. **E3** hat sich auf praktische Weise mit Esthers Geschichte auseinandergesetzt und Käse hergestellt — wie den, den Esther in der Geschichte ihren Nachbarn bringt. Auf den Fotos zu **E3** könnt ihr den Käse sehen. Durch diese Aktion konnte die Designerin nachvollziehen, wie Esther sich in ihrer Nachbarschaft fühlen mag.

E2 hingegen stand der Gemeinschaftsidee, wie sie hier vorgestellt wurde, ablehnender gegenüber und interpretierte sie als eine Gesellschaft, in der Technologie so viele Aufgaben übernimmt, dass der Mensch sich langweilt. Das AI-generierte Bild zu **E3** zeigt eine Seite einer fiktiven Publikation, die als Werbung für die Frohruh-Gemeinschaft verstanden werden kann. Eine lächelnde Frau — vielleicht Esther — steht vor futuristischen Gebäuden. Die Zitate oben auf der Seite zeichnen jedoch ein anderes Bild: Sie bringen Langeweile und Unmut zum Ausdruck, im Widerspruch zum Lächeln der Frau.

Die Designerinnen und Designer haben zu einem großen Teil mit ihren eigenen Erfahrungen auf die Geschichten reagiert. Durch ihre teilweise gegensätzlichen, teilweise sich ergänzenden Reaktionen sind unterschiedliche Visionen entstanden. Unterschiedliche Zukünfte. Zusammen mit den weiteren hier vorgestellten Aspekten zeigen sie, dass es nicht nur eine Zukunft für das Smart Home gibt, sondern verschiedene Wege und Möglichkeiten, die uns offenstehen. Welche davon wollen wir in unserer Zukunft sehen?



HOME

Was bedeutet »Zuhause« für dich? Schaust du dich in deiner Umgebung um und bewertest, was die einzelnen Dinge für dich bedeuten? Wünschst du dir Dinge, die du nicht hast? Denkst du an bestimmte Momente? An Menschen? Mit solchen Fragen haben auch viele der Workshops des *futurehomestories* Projektes angefangen. Zuhause ist für viele mehr als die »eigenen vier Wände«, mehr als Ziegel und Gartenzaun.

Als Ruhe- und Rückzugsort erfüllt es viele verschiedene Funktionen. Vieles dazu steht im Kontrast dazu, wie wir Technologien sehen. Dabei sind unsere Zuhause oft schon jetzt sehr voll davon: Fernseher und Musikanlage, Waschmaschine und Kühlschrank, Lampen und Laptop machen unser Leben deutlich einfacher. Diese Geräte sind so in unsere Rituale und Gewohnheiten eingebunden, dass sie im Hintergrund verschwinden. Aber das »Smart Home«, das intelligente Zuhause, verspricht mehr. Es verspricht etwas anderes: Effizienz und Produktivität.

Wie gehen wir damit um, wenn sich unser Zuhause mehr und mehr nach Arbeit anfühlt? Die Geschichten von Hannah und Sven gehen dem nach, indem ein smarter Schreibtisch und ein smarter Stuhl für gesunde Pausen sorgen sollen. **H1** und **H3** haben sich in ihren Designs kritisch mit den Versprechen dieser helfenden Möbelstücke auseinandergesetzt. Der Schreibtisch verspricht Pausen und überlässt es den Anwendenden zu überlegen, wie die Pause aussehen soll. **H1** aus dem hohen Norden hat AI genutzt, um Bilder von Mittagssonne im Winter zu erzeugen. Warum ging das nur mit AI? Weil es dort nie hell wird im Winter. Und doch sehen wir in den Bildern wundervolle verschneite Landschaften vor einer untergehenden Sonne. Verspricht uns die Technologie zu viel? Kann sie ihr Versprechen von produktiver Arbeit und entspannenden Pausen, die uns Lebensqualität geben, halten?

Auch **H3** setzt sich mit den Versprechen der Technik auseinander, aber in einem anderen Medium. Er hat sich vorgestellt, dass diese Produkte heute schon zu

kaufen sind. Und wenn man das kann, könnte man, wie heutzutage fast immer, Reviews hinterlassen. Wie sähen die für diese Produkte aus? Während uns die Geschichte einen Fall zeigt, in dem die Möbel genau das tun, was sie sollen, geben uns die fiktionalen Reviews mehr Raum, positive und negative Erfahrungen vorzustellen. So können wir uns leichter vorstellen, was wir wirklich von der Technologie zu erwarten haben und wo Gefahren liegen.

Unser Zuhause wird jeden Tag benutzt. Bewohnt. Wir hinterlassen Spuren. Kratzer, Flecken, Reparaturen — nicht immer geliebt, aber Zeichen unseres Lebens. Zeichen der Zeit, die wir in dem Zuhause verbracht haben. Der Ereignisse, die wir erlebt haben. Die Geschichten, die in den Workshops entstanden sind, sind neu und frisch, ohne Kratzer, Flecken und Reparaturen. Mit diesem Thema haben sich **K2** und **M2** auseinandergesetzt. Als Reaktion auf die Geschichten von Günther und Kim zeigt **K2** eine Fotoserie aus mehrfach belichteten Bildern. Der Designer hat sich mit seinem Unwohlsein darüber auseinandergesetzt, dass die Geschichten linear verlaufen und nicht die Komplexität eines gelebten Lebens widerspiegeln. Auch **M2** setzt sich mit dem Mangel an zeitlichem Verlauf und den fehlenden Spuren in den Geschichten auseinander und zeigt Fotos aus der Umgebung der Designerin.

Stephen hat das Thema weiterhin aufgegriffen und stellt es in der Kurzgeschichte »Growth« — Wachstum — sowohl als Gefahr als auch als Möglichkeit dar. Das Haus geht kaputt und die Natur dringt ein — durch Wurzeln, die sich durch das Haus winden und die zwei Bewohner umschließen. Im Verlauf der Zeit stellt sich dies als positiv dar und die beiden erleben eine neue Form des Zusammenlebens.

Das Thema Natur findet sich in einigen Punkten des Projekts wieder. In *whisper* spielt es eine große Rolle, da es in den partizipativen Workshops häufig ein Thema war. In den Geschichten findet es sich in Bäumen, in denen man leben kann (**Kim**), Ziegen, die im Garten gehalten werden (**Esther**) und dem Wohnwagen, der im Grünen steht (**Sven**). In all dem kommt der Wunsch nach einer Balance zum Vorschein: Natur, Technologie und Zuhause sollen in einer Art verbunden werden, die uns alle Vorteile liefert. Rückzug, aber Verbundenheit; Ruhe, aber die Möglichkeit zu arbeiten; Grün, aber nah an der Stadt.

In den partizipativen Workshops wurden die Technologien in den Vordergrund gerückt. *whisper* und die *flüsterfutures* haben den Fokus verschoben und haben das Haus und ihre Bewohner, Natur und Zeit erkundet und dargestellt. Dies erweitert die Geschichten, macht sie aber auch weniger eindeutig, wie wir im nächsten Teil darstellen.

STORIES

Geschichten sind stark. Von Gute-Nacht-Geschichten für Kinder bis hin zum Blockbuster Film sind wir umgeben von Geschichten. Geschichten sind nicht nur Information, sie sprechen unsere Gefühle an — dies ist eine ihrer größten Stärken. Mit den stories stehen die Geschichten schon im Titel dieses Projektes. Mit *whisper* und den *flüsterfutures* sind weitere Medienformen dazu gekommen.

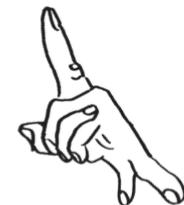
Wenn wir über die Zukunft nachdenken, versuchen wir oft ein klares Bild zu erschaffen und Unsicherheiten zu entfernen. Die Geschichten, die in den *futurehomestories* entstanden sind, sind klar und eindeutig in Bezug auf das, was die Technologie kann und wie sie eingesetzt wird. Viele der Artefakte zeigen jedoch eine andere Herangehensweise der Designerinnen und Designer. Sie haben Zweifel ausgedrückt, verschiedene Blickwinkel hervorgebracht sowie ambivalente Darstellungsformen gesucht.

So basiert z.B. **H2** auf der Frage, in welchem Verhältnis die Technologie, die nutzende Person und das Zuhause in Kontakt stehen. Mit Hilfe von einem generativen AI Programm ist hier die Vision von einem transparenten Haus entstanden, das als Begleiter Ratschläge gibt. Das Haus, das in den Geschichten oft in den Hintergrund verschwindet, nimmt hier eine vorrangige Rolle ein. Dennoch erzählt das Bild keine so klare Geschichte wie z.B. Hannah und ihr Schreibtisch. Wir als Leser, als Beobachter, müssen das Bild bewusst übersetzen und erschließen. Wie denken

wir von diesem Haus? Ist es ein Zuhause? Kann es eins sein? Welchen Raum nimmt die Technologie in diesem Haus ein? Wie wäre das in unserem Haus? Das Bild gibt keine Antwort auf diese Fragen, sondern eröffnet uns eine Fläche, in welcher wir reflektieren können.

Wir haben *whisper* und *flüsterfutures* mit Flüsterpost als Inspiration begonnen. Wir haben uns gedacht, dass wir Missverständnisse, Fehler und Irritationen in der Kommunikation als Methode nutzen können, um die Ideen, die in den *futurehomestories* entstanden sind, weiterzudenken. In diesem Zusammenhang haben wir uns auch ganz wortwörtlich mit der Frage von Übersetzungen befasst. Die Szenarien sind auf deutsch geschrieben — und haben es durch die *flüsterfutures* in die weite Welt geschafft. Da nicht alle Designerinnen und Designer, die wir für das Projekt gewonnen haben, deutsch sprechen, mussten wir eine Entscheidung treffen: übersetzen wir die Texte, oder lassen wir die Designer übersetzen? Wir haben die Designerinnen und Designer übersetzen lassen — und haben neue Texte auf Englisch zurückbekommen. Damit standen wir für diese Hefte wieder vor der Frage, was wir wie zeigen wollen. Auch hier haben wir uns am Ende dafür entschieden, alles in der Originalsprache abzubilden. An Stellen, wo wir uns im Text auf Geschriebenes beziehen, erklären wir, was der Text in der Originalsprache sagt. Vergleichbar zu dem, wie wir auch Bilder erklären und miteinander in Bezug setzen.

Das Projekt hat mit dem Wunsch begonnen, Menschen zu inspirieren, zu motivieren, zu träumen, zu schreiben und einfach zu machen. Es hat Räume zum Spielen eröffnet und potentiellen Zukünftigen Formen gegeben. Diese Hefte sind eine Einladung dies fortzuführen und mit uns darüber nachzudenken, was Zukünfte bedeuten können — was sie für dich als Leserin oder Leser bedeuten. Hier findest du Geschichten, Artefakte und Bilder, die zu dir sprechen. Wir laden dich ein, sie auf dich wirken zu lassen und sie für dich zu übersetzen.

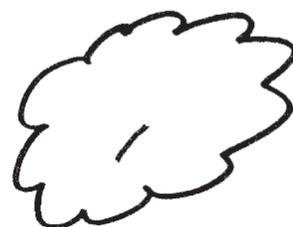


Wir laden dich ein

MISSVERSTÄNDNISSE
FEHLER
IRRITATIONEN



Leser*in



RUHE, RÜCKZUG

LEBENSQUALITÄT

hmm

futurehomestories Geschichten

Esther E1, E2, E3

Mit ihrem großen Garten lebt Esther im Grünen, aber die Stadt ist nah. So können ihre Kinder gut zur Schule gehen und sie hat es nicht weit zur Universität, wenn sie mal aus dem Home Office raus muss. Sie kommt gut mit ihren Nachbarn aus, die sich nicht an ihren Hühnern und Ziegen stören. Wenn Esther Zeit hat, bringt sie häufig selbstgemachte Käseprodukte vorbei, die sie in ihrer großen Küche vorbereitet. Sie könnte dazu auch das Aufräumsystem nutzen, das in der gesamten Nachbarschaft integriert ist. Durch eine Mischung aus Säulen in der Umgebung und smarte Möbelstücke werden lose Dinge regelmässig eingesammelt und verteilt: Die Schmutzwäsche landet zuverlässig in der Waschmaschine und die Bohrmaschine wieder bei dem Nachbarn, von dem man sie geliehen hat. Aber mit der freien Zeit, die sie jetzt hat, geht sie lieber ab und zu persönlich vorbei und hört sich die Probleme und Wünsche in ihrer Nachbarschaft an.

Günter

Günter ist ein introvertierter Informatikstudent Anfang 20 in einer WG mit zwei Musik- und Theaterstudenten. Dadurch, dass er sehr introvertiert ist, fühlt er sich oft von ihnen gestresst, möchte sich aber trotzdem im gemeinschaftlichen Wohnraum (Küche und Esszimmer) aufhalten und wohlfühlen. Seine Mitbewohner versuchen, auf seine Bedürfnisse zu achten, merken es aber häufig nicht. Zum Glück hat er einen intelligenten Stuhl mit Antischall-Blase, Licht, das sich an den Anwesenden anpasst und eine Musikanlage, die den Musikgeschmack jedes einzelnen kennt und kombinieren kann. Je nach Stimmung möchte Günter in der Küche andere Beleuchtung und andere Musik hören, dazu kommen noch seine persönlichen Vorlieben, die in einer Datenbank gespeichert sind. Dort sind auch alle Vorlieben seiner Mitbewohner

gespeichert, sowie mögliche Kombinationen, wenn mehrere Personen im Raum sind. Dies erkennt der Raum durch Bewegungssensoren und die Stimmung wird durch biometrische Daten erfasst. Daraufhin werden dann das Licht und die Musik so angepasst, dass sich alle Anwesenden möglichst wohlfühlen; wenn sich das System dann doch mal irrt, kann jeder von ihnen durch Sprachsteuerung eingreifen. Auch mit perfekter Musik und beruhigendem Licht wird es Günter manchmal noch zu viel. Dieses Problem kann sein intelligenter Stuhl lösen, der auf einen zu hohen Geräuschpegel und Günters biometrische Daten reagiert und ihm dann vorschlägt, sich mit einer Anti-Schall-Blase einzuschliessen. Mit einem Doppelklick an der Seite seines Stuhls oder einem Sprachbefehl kann Günter ganz leicht bestätigen und der Stuhl verändert sich so, dass Geräusche gedämpft oder ausgeblendet werden. Unabhängig von diesen Hilfsmitteln möchte Günter aber auch verstehen, wann und warum ihm Dinge zu viel werden oder ihn so schnell überfordern, damit er solchen Situationen aus dem Weg gehen kann oder Lösungen sucht. Dafür werden in der Datenbank über seine Musik- und Lichtvorlieben auch Daten über seine Stimmung in bestimmten Situationen und wie oft er seinen Anti-Schall-Stuhl benutzt gespeichert. Diese Daten werden ihm in bestimmten Zeitintervallen in Visualisierungen auf sein Handy geschickt. So kann Günter sich so wohl wie möglich fühlen, schränkt dabei seine Mitbewohner nicht ein und kann für die Zukunft lernen, besser mit überfordernden Situationen klar zu kommen.

Hannah H1, H2, H3

Hannah ist Akademikerin und arbeitet meistens im Home Office. Wenn sie sich an den smarten Schreibtisch setzt, wird sie freundlich begrüßt und gleich gefragt, wie sie sich den Tag vorstellt:

Wird es heute produktiv oder entspannt? Ihre Stimmung wird mit ihrer To Do Liste abgeglichen. Nachdem sie einige Stunden gearbeitet hat, spielt der Schreibtisch »Walking on Sunshine« an, was Hannah motiviert aus dem Fenster zu schauen. Das Wetter hat sich tatsächlich aufgeklärt. Sie weiß, dass der Schreibtisch sie noch in ein paar Eskalationstufen erinnern wird, eine Pause zu machen. Aber da es nur noch kurz hell sein wird, beschliesst sie, die Zeit für einen kurzen Spaziergang zu nutzen.

Herbert

Herbert ist ein Rentner, der seinen Mitmenschen freundlich und offen gegenübersteht. Seine helle Wohnung ist altersgerecht eingerichtet. Ausserdem hat er smarte Schuhe, die ihm helfen, fit zu bleiben. Seine Schnürsenkel messen seine Daten und erinnern ihn daran, sich täglich zu bewegen. Sie überwachen seine Bewegungen und helfen Fehlstellungen und schadende Bewegungen zu vermeiden. Sollte Herbert nicht mehr reagieren, z.B. nach einem Fall, können die Schuhe aber auch überprüfen, ob er Hilfe braucht und einen Notruf zur nächsten Rettungstation schicken.

Kim K1, K2, K3

Kim befindet sich in einer dynamischen, innovativen Welt, die individuelle Verantwortung als grundlegendes Paradigma etabliert hat. Individuelles Konsumverhalten erzeugt ökologischen Wandel und beeinflusst den sozialen Status. Kim wohnt in einem gentechnisch verändertem Baum mit einer integrierten Duschlösung. Voller Hoffnung betritt Kim jeden morgen die smarte Duschlösung. Zärtlich umarmt Kim den Duschast, der Duschvorhang wird zum Display und zeigt die Mobilitätsmöglichkeiten für den Tag an. Die gewählte Möglichkeit

bestimmt Wassertemperatur und -menge: je nachhaltiger die Auswahl, desto komfortabler das Duscherlebnis. Kim denkt glücklich zu sein.

Mensch M1, M2

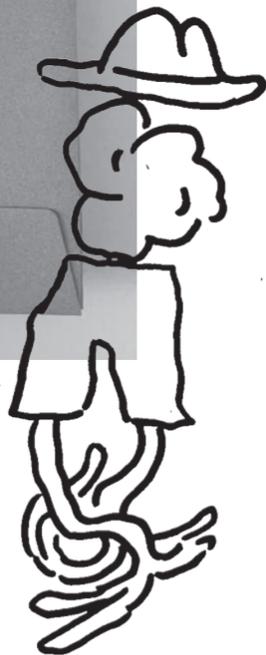
Hallo, ich bin Mensch und etwa 30 Jahre alt. Ich mag Altbau, Holz und viel Licht. Ich mag es strukturiert und nachhaltig. Wir haben ein Objekt bei uns zu Hause mit dem Orte und Menschen zu uns kommen, auch wenn wir uns nicht bewegen. Das Gerät ist mit GPS gesteuert. Ausserdem spielt das Objekt bestimmte Musik für uns, um uns an bestimmte Orte zu versetzen. Bei schlechtem Wetter können wir uns an einen Ort mit besserem Wetter versetzen lassen. Die Lichtverhältnisse an unserem Ort werden für uns geändert. Jeder Raum wird von Licht und Farbe erfüllt.

Sven

In seinen Zwanzigern hat Sven schon dreimal seine Bachelorarbeit verhauen, nichtsdestotrotz arbeitet er voll motiviert als Freelancer in seinem autarken Wohnwagen, der in der Natur steht. Er sitzt täglich mehrere Stunden am Schreibtisch. Für seine Gesundheit ist daher ein smarter Stuhl nötig. Der Stuhl ist mit einer Cloud verbunden. Durch Sensoren, wie Biometrie-, Gewicht-, Luft- und Touchsensor, wurden die Daten an die Cloud weitergegeben. Sven hat in seinem Stuhl über fünf Stunden durchgängig gearbeitet. Die laufende Musik wird unterbrochen, damit Sven die Benachrichtigung hört, dass es Zeit für eine Pause ist. In diesem Fall ignoriert er den Alarm nicht mit einem Doppelklick auf der Armlehne, sondern sagt dem Stuhl, das er sich zu einer Liege umwandelt für eine gesunde Pause.



flüsterfutures Einladungen



Esther's neighbours, Renee and Marjin, have just moved in. While the apartment is small, they were drawn to the community that came with the place — especially the fresh cheese. They both wanted to work less and spend more time on doing things with their hands and providing community service. Renee helps to repurpose pre-loved garments, while Marjin tinkers with his 3D printer when things around the house need fixing. Renee loves hearing the stories from her neighbours about their garments. The first thing she made after moving in was a community carpet from the shared office space they use downstairs. She gathered wool from old jumpers from all neighbours and turned it into a colourful decoration that they all can enjoy. She also uses fabric from old clothes to make household items like placemats and tea towels and is currently reknitting one of Esther's sweaters that wasn't receiving as much love into a cardigan that will hopefully see a lot more wear.

Noisy city? Filthy park? Expats can also join the **FROHRUH**

FULLY ROBOTIC OPERATED HERMITAGE RUHR-URBAN HOUSING

»My self-realization path with robotic wellbeing!«
Daniel, 29

»So clean, I've got naught to do. I guess that's good.«
Helene, 46

»Really, I mean really, quiet.«
Peter, 55

»My kombucha is so bitter.«
Leonie, 34

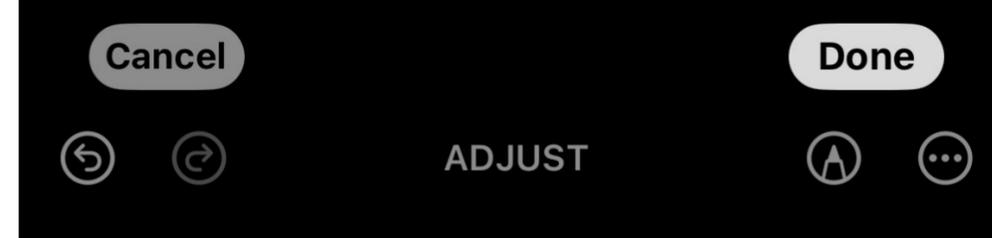
»Well, I'm not so sure. Is this life?«
Monika, 72



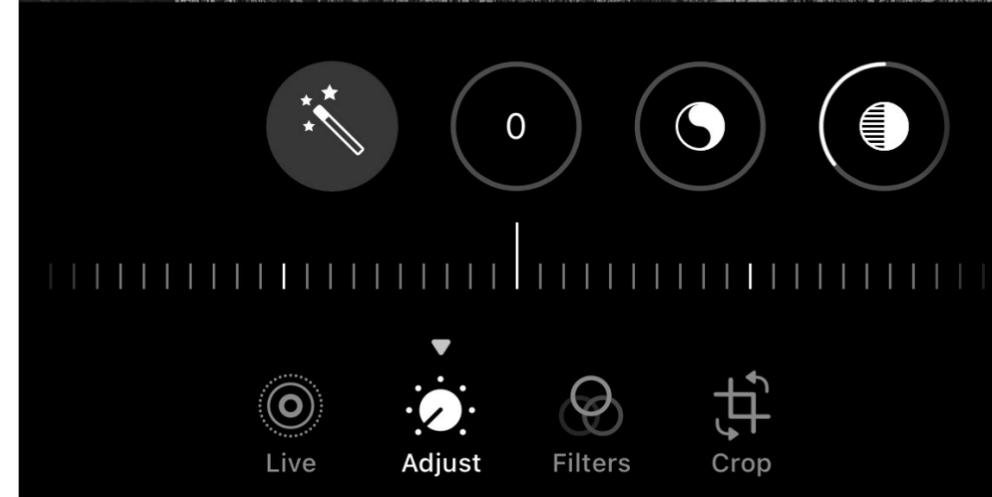
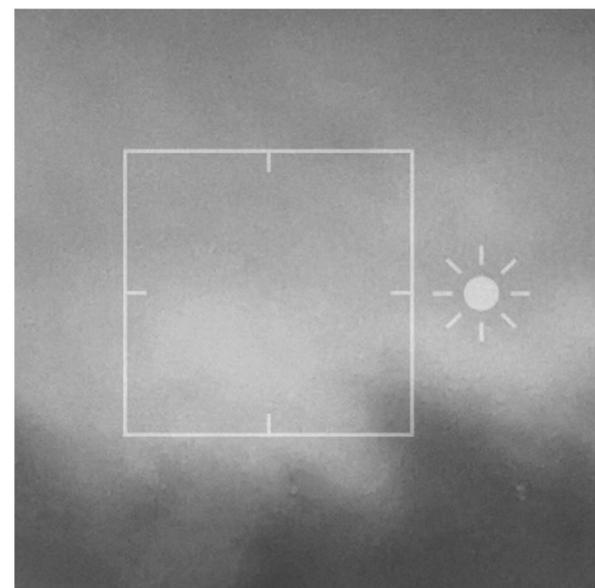
A division of ████████ LLC. Residency permits subject to EEA citizenship, credit rating, DNA purity. GDPR 2027 compliant.







ORIGINAL



Hannah ist Akademikerin und arbeitet meistens im Home Office. Wenn sie sich an den smarten Schreibtisch setzt, wird sie freundlich begrüßt und gleich gefragt wie sie sich den Tag vorstellt: Wird es heute produktiv oder entspannt? Ihre Stimmung wird mit ihrer To Do Liste abgeglichen. Nachdem sie einige Stunden gearbeitet hat, spielt der Schreibtisch »Walking on Sunshine« an, was Hannah motiviert aus dem Fenster zu schauen. Das Wetter hat sich tatsächlich aufgeklärt. Sie weiss dass der Schreibtisch sie noch in ein paar Eskalationstufen erinnern wird eine Pause zu machen. Aber da es nur noch kurz hell sein wird, beschliesst sie die Zeit für einen kurzen Spaziergang zu nutzen.

→ WHERE AND WHEN? ←

"sun ^{AI prompt}
in
Tromsø during
December"

27 November
11:11 - 11:51
last day
(sun)
in
Tromsø

28 Nov - 14 Jan
sun down all day



How could Hannah use AI to seek the sun in Tromsø during December?
(through iPhone photo app or AI image tool)

STORIES

Your thoughts HERE 

↓ ↓ ↓ ↓

The stories are very technology-focused and I looked for other narratives. The home seems important, also work, and implicit norms of health and movement of the body. Time of the day and when to do what (eg "age-appropriate") is also implicitly written into stories.

I do not find the stories desirable, but am simultaneously wondering if this is my future.

I am intrigued by the longing for the sun in Hannah's story and see myself reflected.

So I am whispering back to Hannah

WHERE AND WHEN

Go ahead! did you see the sun?



Adobe Firefly

firefly.adobe.com/shared/texttoimage?id=urn:aald:sc:EU:e2336873-4cd7-4cd5-80ad-b42f5db1931e

Tekst til bilde

Del Logg på



Modellversjon

Firefly Image 1

Størrelsesforhold

Liggende (4:3)

Innholdstype

Bilde Grafikk
Kunst Ingen

Stil

Alle Populært Bevegelser Temaer
Teknikker Effekter Materialer Konsepter

Bokeh-effekt Lagdelt papir Synthwave
Maleri Digital kunst Hyperrealistisk

Farge og tone

Ingen

Lyssetting

Ingen

Komposisjon

Ingen

Hjelpetekst
sun in Tromsø during December

Forslag Prøv hjelpetekst



The darkness of your shadow belies the light



Smart Desk

Product Review

3,4



Leave your review!



Hannah



I absolutely love this Smart Desk! As an academic working from home, it's been a great help in optimising my daily routine. For the price it costs, I had some issues with the lite version of the desk. I'm lucky my institution was open to pay for the upgraded version for the "Mindful Productivity Package".

The personalized welcome with options to guide my day is really helpful in staying productive. It's comforting and also gets me motivated. Additionally, I appreciate the reminder it gives me to take a break and the powersong that kicks in to give me a bit of a mood boost. Highly recommend for anyone looking to optimize their work from home time!



Bo



I wanted to see if this smart desk lives up to the hype, so I bought it to test it out. After a few days of use, I can safely say that while some of the features are nice, they almost seem like marketing gimmicks. I felt that the desk's ability to monitor mood and activities do little more than give you a false sense of security that you're being more productive. The feature I liked the most, though, was when every half an hour the desk sets itself so high that you are not able to keep working. That was definitely better than any alarm! And it makes me strengthen my back to start the break ;-)



Ela



This whole optimization and mindfulness craze is really getting on my nerves. And paying more for it? No, thank you!

Nevertheless, I found the Lite version of the desk quite more tempting! I've been struggling with my PhD and my freelance jobs for a couple of years now, and specially when working from home I need some "pressure" to keep track on things and to get things done. With the Lite version I don't get my To-Do list synchronized with my mood - but that's just what I need. It can get a bit tough, sometimes even a bit annoying, but I like the smart desk to be that challenging mate that defies me instead of a careful coach that serves everything to me on a silver platter.

And one short note on the upgradet version: who needs to have their To-Do-List aligned with their mood? It that really does work, my To-Do-List would be completely empty! Of course I want my days to be relaxed! But I also need to be productive to get enough income to pay my rent.



Carmen



While I can understand some of the other reviews I would add this: I'm enjoying it a lot to keep thinking and reflecting during my walks outside! I love that the system keeps asking me questions via my headset about my on-going tasks, so I can sort my thoughts while enjoying the sun and getting fresh air. That's worth the upgrade!



Lou



I'm not very convinced of my purchase. The idea of the desk determining stuff by my mood and playing an uplifting song is fine, but I don't feel either my productivity or wellbeing are getting better with the desk's help. In the end, it only gives me confirmation of what I do - and the thing is, at the end of the day I don't see any remarkable results. I rather miss some confrontation - a counterpart.

For the price tag, the rough version would generate for me more meaningful results than this.



Sven



I just got the smart desk and I'm so glad that I did! After having it for about a week, I'm already loving the full user experience it provides. From the friendly welcome to the motivating music, it really helps create the perfect work environment. Another great feature is the anti-collision sensor for added safety - specially helpful in my caravan!

The only downside is that it doesn't include the smart chair - but well, the automatic adjustable height is almost enough to make you sit straight when your shoulders are getting rounded. Irritating, but in a nice way! And well, I preferred to test the full upgradet version of the table until I go for the whole bundle. Otherwise, I'd highly recommend this product!

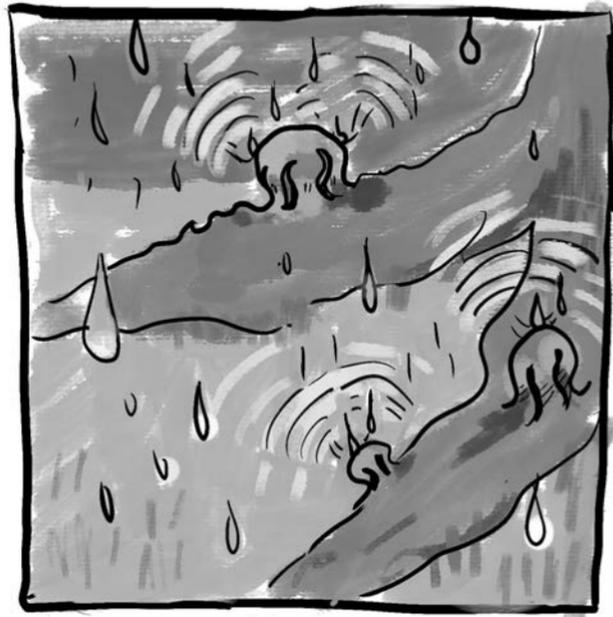
Positive consumer behaviour shown by individuals, communities, localities and even companies are visible to everyone, which in turn instates accountability towards sustainable choices that have a positive impact on our planet. Those who struggle to reduce their consumption, especially on an individual level, are not punished, nor out-cast socially, instead they are given incentives and support. There isn't one target for all to accomplish, but a layered complex set of metrics based on the individuals mental and physical wellbeing, location, culture, need, historical consumption (going back to only their lifetime). Kim lives in a genetically modified smart-tree-house.

Every morning Kim starts the day full of hope. Getting ready for the day, Kim's smart-tree-house provided the daily recommended quota of water for bathing, for cooking, etc. Kim used a bucket and mug as a sustainable choice for »showering«, using the assigned amount of water at a recommended temperature. It is enough for the purpose! Kim is happy, as individual and collective choices of those living on the planet, have a net positive impact on the planet we call home.

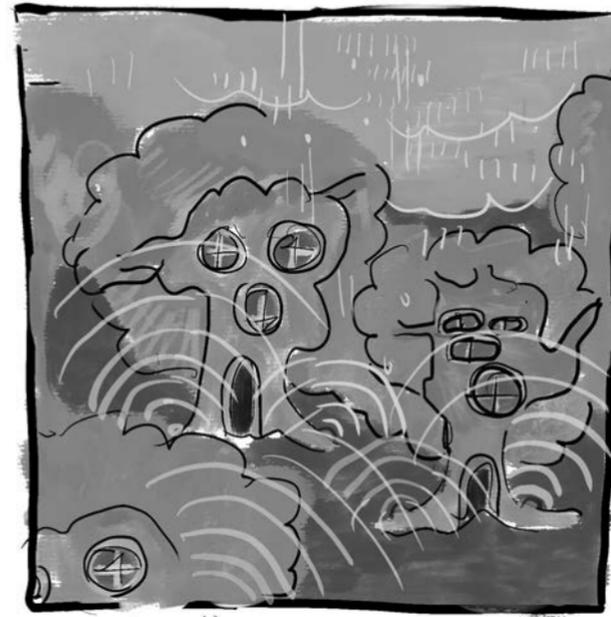




This is how I picture the trees people live in - the thing I was missing was a sense of community action (first) - there were other things too that I found foreboding - but I came up with a weird vision for how these trees could also support collective feelings of action/sustainability. →



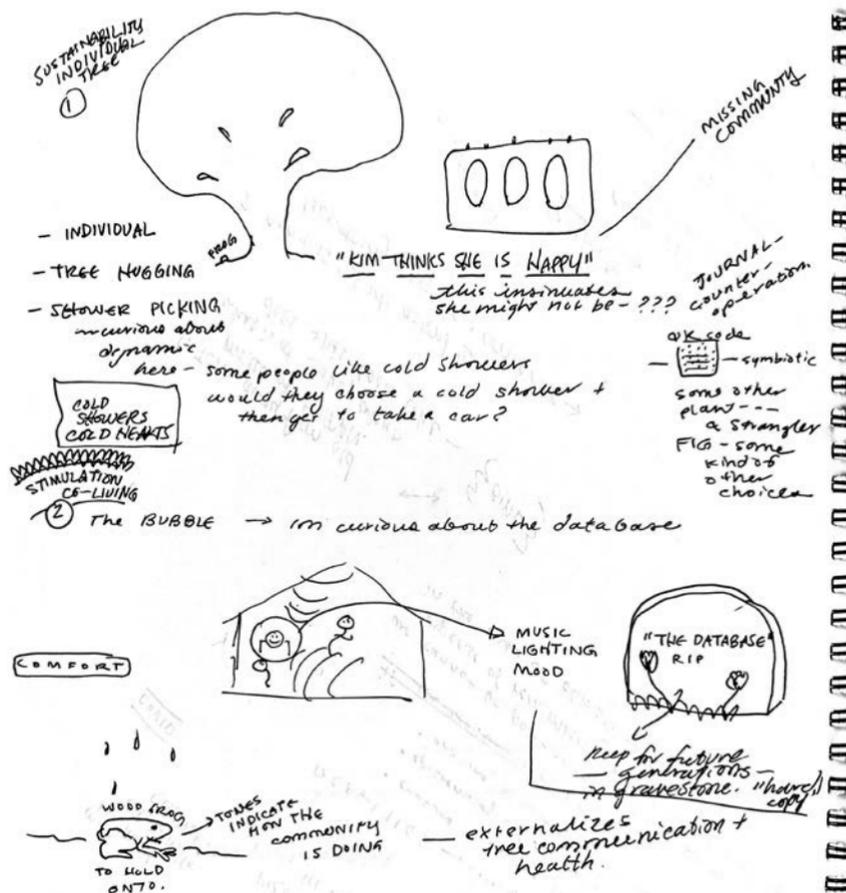
So I was thinking an unexpected effect of the genetic mods 2 the trees would be that they grew hollow burls that are resonant in the rain. The trees grow more in response to more care + hugs →



so when it rains the forest sings - and sometimes the birds chime in but if people aren't feeling great - maybe the tune changes.



I also envisioned a secret or not so secret group of people who take cold showers proudly so they can drive cars → this is a sticker or wheat paste poster seen around town →





United States Patent [19]

Stasser et al.

[11] Patent Number 6,596,843
[45] Date of Patent Nov. 3, 2027

[54] GPS-ENABLED AUDIO-VISUAL-PARTICULATE HOLOGRAM GENERATION UNIT

[76] Inventors: **Josua H. Stasser, Jesse Josua Benjamin,** Entoptic Media Institute, 27 Kittler Avenue, PO35612 Utrecht, The Netherlands

[21] App. No.: 11/266.284

[22] Filed: Nov. 3/2023

[56] References Cited

1234567	03/2020	J. Stasser	330/21
9876543	08/2019	A. Redding	330/47

4567890	11/2018	M. Smith	330/12
3456789	02/2017	L. Garcia	330/55
8765432	05/2016	H. Thompson	330/38
2345678	09/2015	K. Anderson	330/29
7654321	04/2014	S. Baker	330/14
5432109	12/2013	E. Mitchell	330/63
8901234	06/2012	R. Petersen	330/42

[57] ABSTRACT

The **Entoptoscope** is a meta-digital projection apparatus using hallucinogenic organic materials (*Datura Stramonium*, *Brugmansia*, and *Psilocybe cubensis*) to generate audio-visual-particulate holograms (technical term: **Entheogoria**) which are GPS-coded to relate to specific geospatial coordinates. Its primary use is somatic videoconferencing, domestic hiking, and asynchronous proximity.

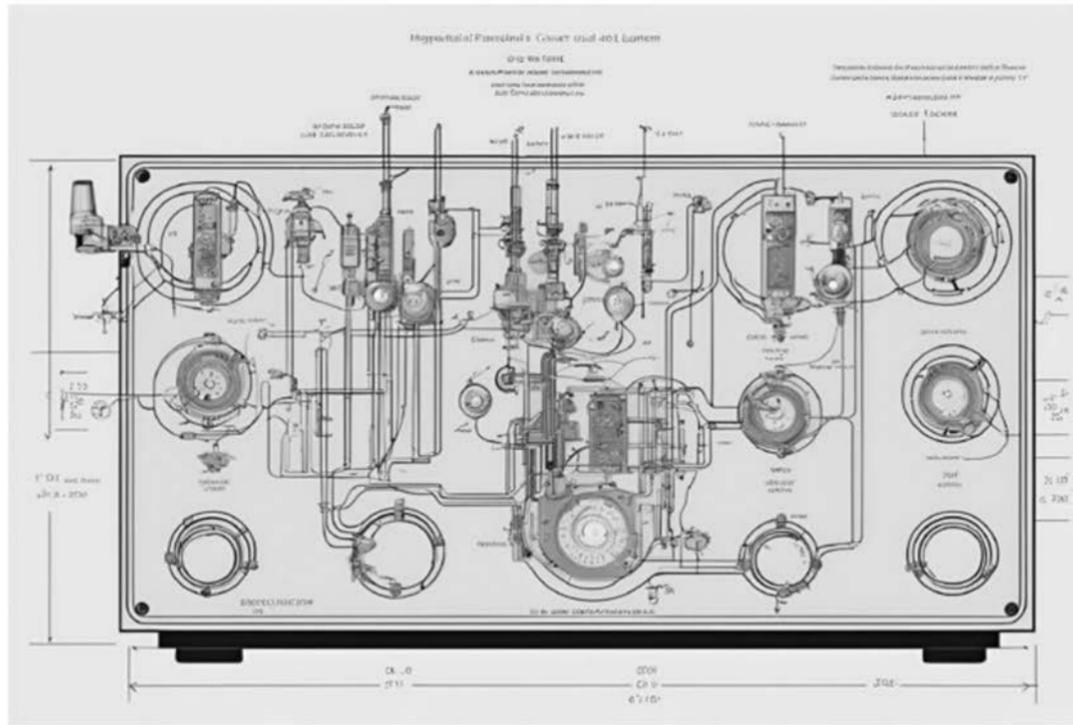


Fig. 1: Circuit diagram for patent Entoptoscope

BACKGROUND

In today's ever-evolving landscape of communication and human interaction, the need for innovative, immersive, and personalized experiences has become increasingly prominent. The Entoptoscope, a meta-digital projection apparatus utilizing hallucinogenic organic materials to generate **Entheogoria**, emerges as a response to several needs and challenges present in various spheres of human interaction and technology.

Current State of the Art: The current technologies for remote communication and digital interaction primarily rely on audio-visual means such as video conferencing, virtual reality (VR), and augmented reality (AR). These technologies offer simulated visual and auditory experiences, attempting to bridge distances and create interactive environments. However, they often lack the ability to create truly immersive and multi-sensory experiences that engage users on a profound somatic level. The current state-of-the-art technologies typically fail to tap into the deeper human experience, limiting the interaction to visual and auditory stimuli without a holistic sensory engagement.

Need for Advanced Immersive Technology:

Somatic Interaction and Human Connection: Traditional digital communication tools, despite their advancements, lack the ability to create somatic experiences that engage users at a sensory and perceptual level. Human interaction is multi-dimensional, involving not only sight and sound but also touch, smell, and an embodied experience that's often missing in remote or digital communications.

Natural Integration with Environment: There's a growing desire for technology that seamlessly integrates with users' immediate environments. The current technologies often offer simulated experiences that do not dynamically adapt to real-world surroundings or provide a contextually relevant experience tied to specific locations.

AUDIO-VISUAL-PARTICULATE HOLOGRAM GENERATION UNIT

Creating an audio-visual-particulate hologram generation unit that utilizes organic materials like *Datura Stramonium*, *Brugmansia*, and *Psilocybin mushrooms* involves a complex process that combines organic chemistry, optics, and digital technology. What follows is a non-technical description of the features of this unit:

Organic Material Integration

The Audio-visual-particulate hologram generation unit incorporates organic materials, specifically *Datura Stramonium*, *Brugmansia*, and *Psilocybin mushrooms*, known for their hallucinogenic properties. These organic materials contain compounds that induce hallucinations and alterations in perception, which are crucial for the generation of the **Entheogoria**, the audio-visual-particulate holograms.

Extraction and Processing:

Extraction of Active Compounds: The active compounds from these organic materials are isolated and purified to obtain the hallucinogenic elements necessary for hologram generation. Different extraction methods, such as solvent extraction or chromatography, may be employed to obtain pure and concentrated compounds.

Formulation: These compounds are formulated into a solution or suspension, allowing for controlled release and diffusion when integrated into the hologram generation process.

Integration with Light Source: The prepared hallucinogenic solution is combined with a carrier medium that interacts with a light source within the hologram generation unit.

Light Modulation: The interaction of the organic compounds with the light source leads to the

TECHNICAL GENESIS OF ENTHEOGORIA

The audio-visual-particulate hologram generation unit integrated within the Entoptoscope is an amalgamation of organic compound interaction, optical modulation, and digital projection techniques. See Figure 2 for a component overview. Utilizing proprietary algorithms and molecular optical processing, the unit fuses hallucinogenic organic materials—*Datura Stramonium* (DS), *Brugmansia* (B), and *Psilocybin mushrooms* (P)—to produce the multi-sensory **Entheogoria**. What follows is a technical description of the generation of **Entheogoria** within the audio-visual-particulate hologram generation unit. The key equations governing the generation process are as follows:

1. ORGANIC COMPOUND INTEGRATION ALGORITHM:

The interaction of organic compounds with light waves can be described by the molecular modulation function:

$$M_{DS,B,P}(\lambda) = A \cdot e^{-\frac{r^2}{\sigma^2}} \cdot \frac{\partial C_{DS,B,P}(x,y,z)}{\partial t}$$

where:

- $M_{DS,B,P}(\lambda)$ is the modulation function based on the wavelength λ for *Datura Stramonium* (DS), *Brugmansia* (B), and *Psilocybin mushrooms* (P).
- A represents the amplitude of the modulation.
- $x, y,$ and z are spatial coordinates.
- μ denotes the central frequency of the light spectrum.
- σ is the variance of the modulation.
- $C_{DS,B,P}(x, y, z)$ characterizes the concentration of DS, B, or P compounds in 3D space.

2. AUDIO SYNTHESIS EQUATION:

The audio modulation involves dynamic sound synthesis using a combination of Fourier Transform and bio-spectral analysis:

$$S_{DS,B,P}(t) = \sum_{n=1}^N A_n \cdot \cos(2\pi f_n t + \phi_n) \cdot \exp(-\alpha_n t)$$

where:

- $S_{DS,B,P}(t)$ represents the synthesized audio signal for *Datura Stramonium* (DS), *Brugmansia* (B), and *Psilocybin mushrooms* (P).
- A_n is the amplitude of the n^{th} frequency component.
- f_n denotes the frequency of the n^{th} component.
- ϕ_n represents the phase of the n^{th} component.
- α_n signifies the decay coefficient of the n^{th} component.

3. DIGITAL PROJECTION ALGORITHM:

The holographic projection techniques are driven by spatial mapping and temporal synchronization:

$$H_{DS,B,P}(x,y,z,t) = P(x,y,z) + FFT(M_{DS,B,P}(\lambda)) \cdot S_{DS,B,P}(t) \cdot \Delta t$$

where:

- $H_{DS,B,P}(x,y,z,t)$ signifies the holographic pattern at time t and spatial coordinates x,y,z for *Datura Stramonium* (DS), *Brugmansia* (B), and *Psilocybin mushrooms* (P).
- $P(x,y,z)$ represents the spatial mapping function.
- $FFT(M_{DS,B,P}(\lambda))$ is the Fast Fourier Transform of the modulation function.
- Δt is the time increment.

In this theoretical amalgamation of molecular biology, optics, and digital technology, the conceptual framework of the Entoptoscope presents a groundbreaking innovation. Integrating hallu-

5

- Organic Compound
- Integration
- Concentration [DS, B, P]
- Sensor Module
- Ecological Data
- Audio Synthesis
- Synthesized Audio
- User Input
- Feedback Loop
- Digital Projection
- Holographic Pattern
- User Input
- GPS Coordinates
- Entheogoria

6

TECHNICAL GENESIS OF ENTHEOGORIA

The audio-visual-particulate hologram generation unit integrated within the Entoptoscope is an amalgamation of organic compound interaction, optical modulation, and digital projection techniques. See Figure 2 for a component overview. Utilizing proprietary algorithms and molecular optical processing, the unit fuses hallucinogenic organic materials—*Datura Stramonium* (DS), *Brugmansia* (B), and *Psilocybin mushrooms* (P)—to produce the multi-sensory **Entheogoria**. What follows is a technical description of the generation of **Entheogoria** within the audio-visual-particulate hologram generation unit. The key equations governing the generation process are as follows:

1. ORGANIC COMPOUND INTEGRATION ALGORITHM:

The interaction of organic compounds with light waves can be described by the molecular modulation function:

$$M_{DS,B,P}(\lambda) = A \cdot e^{-\frac{r^2}{\sigma^2}} \cdot \frac{\partial C_{DS,B,P}(x,y,z)}{\partial t}$$

where:

- $M_{DS,B,P}(\lambda)$ is the modulation function based on the wavelength λ for *Datura Stramonium* (DS), *Brugmansia* (B), and *Psilocybin mushrooms* (P).
- A represents the amplitude of the modulation.
- $x, y,$ and z are spatial coordinates.
- μ denotes the central frequency of the light spectrum.
- σ is the variance of the modulation.
- $C_{DS,B,P}(x, y, z)$ characterizes the concentration of DS, B, or P compounds in 3D space.

7

2. AUDIO SYNTHESIS EQUATION:

The audio modulation involves dynamic sound synthesis using a combination of Fourier Transform and bio-spectral analysis:

$$S_{DS,B,P}(t) = \sum_{n=1}^N A_n \cdot \cos(2\pi f_n t + \phi_n) \cdot \exp(-\alpha_n t)$$

where:

- $S_{DS,B,P}(t)$ represents the synthesized audio signal for *Datura Stramonium* (DS), *Brugmansia* (B), and *Psilocybin mushrooms* (P).
- A_n is the amplitude of the n^{th} frequency component.
- f_n denotes the frequency of the n^{th} component.
- ϕ_n represents the phase of the n^{th} component.
- α_n signifies the decay coefficient of the n^{th} component.

3. DIGITAL PROJECTION ALGORITHM:

The holographic projection techniques are driven by spatial mapping and temporal synchronization:

$$H_{DS,B,P}(x,y,z,t) = P(x,y,z) + FFT(M_{DS,B,P}(\lambda)) \cdot S_{DS,B,P}(t) \cdot \Delta t$$

where:

- $H_{DS,B,P}(x,y,z,t)$ signifies the holographic pattern at time t and spatial coordinates x,y,z for *Datura Stramonium* (DS), *Brugmansia* (B), and *Psilocybin mushrooms* (P).
- $P(x,y,z)$ represents the spatial mapping function.
- $FFT(M_{DS,B,P}(\lambda))$ is the Fast Fourier Transform of the modulation function.
- Δt is the time increment.

In this theoretical amalgamation of molecular biology, optics, and digital technology, the conceptual framework of the Entoptoscope presents a groundbreaking innovation. Integrating hallu-

8

cinogenic organic materials (Stasser, 2015), complex algorithms (Stasser, Redding & Smith, 2012), and cutting-edge projection mechanisms (Stasser, 2018), the device creates **Entheogoria**—an intricate interplay of auditory, visual, and particulate holographic experiences tied to geospatial coordinates. The intricate fusion of biotechnology with digital projection (Stasser, 2020) ushers in a new realm of somatic engagement and asynchronous social interaction, redefining the landscape of sensory immersion. The envisioned applications hint at transformative prospects in entertainment, therapy, and artistic expression. However, actualizing such an advanced, multi-disciplinary apparatus demands rigorous ethical, legal, and safety considerations (Stasser, 2015), underscoring the necessity for responsible innovation in the ever-evolving convergence of technology and human experience.

PRODUCT VARIANTS

The creation of product variants for the Entoptoscope is rooted in addressing diverse consumer needs and market segmentation. The envisioned variants, "Datura Surround" and "Dual Cubensis," respond to a market seeking tailored experiences within the realm of sensory interaction.

"Datura Surround" caters to audiophiles and immersive experience enthusiasts, capitalizing on the technology's audio modality. It offers an enriched auditory environment with a heightened focus on synthetic soundscapes, attracting users seeking deep sensory engagements, therapeutic audio experiences, and virtual acoustic journeys.

Conversely, "Dual Cubensis" emphasizes the visual aspects of the Entoptoscope. It targets individuals keen on vivid visual exploration, immersive visual storytelling, and GPS-related imagery, positioning itself as an ideal companion for those engaged in outdoor activities, artistic endeavors, or seeking visually immersive environments.

Fig. 2: Component diagram of the audio-visual-particulate hologram generation unit.

7	8	7	8
<p>By offering distinct variants, the Entoptoscope addresses varied consumer preferences and experiences, catering to individuals seeking specialized sensory encounters and amplifying its market presence within diverse user demographics.</p> <p>Product Variant: Datura Surround</p> <p>Technical Description: The "Datura Surround" (Fig. 3a) variant of the Entoptoscope is a specialized iteration that accentuates the auditory modality of the Entheogoria experience. This variant emphasizes the immersive audio features of the technology, leveraging the hallucinogenic properties of Datura Stramonium and Brugmansia to create an unparalleled auditory journey.</p> <p>Key Features: Enhanced Audio Synthesis: Datura Surround optimizes the audio modulation capabilities, utilizing the hallucinogenic properties of Datura Stramonium and Brugmansia to create intricately designed synthetic soundscapes. These soundscapes offer immersive and dynamic auditory experiences, enhancing the user's sensory engagement.</p> <p>Refined Organic Compound Interaction: The variant focuses on refining the interaction between the organic compounds and audio signals, allowing for an enhanced and more nuanced manipulation of the soundwaves. The synthesized tones and environmental sounds are uniquely modulated by the organic materials, inducing perceptual alterations and creating deeply immersive auditory hallucinations.</p> <p>Real-time Audio Adaptation: Datura Surround excels in real-time adaptation of the audio experience, responding dynamically to environmental cues and user interactions. The hallucinogenic compounds work harmoniously to synchronize and evolve the audio content in alignment with the Entheogoria visuals, ensuring a comprehensive and harmonized multi-sensory encounter.</p>	<p>Emphasized Somatic Engagement: This product variant places a premium on the somatic experience, engaging the user at a profound level beyond traditional auditory stimulation. The synthesized soundscapes are specifically designed to trigger altered auditory perceptions, complementing the overall immersive nature of the Entoptoscope technology.</p> <p>Product Variant: Dual Cubensis</p> <p>Technical Description: The "Dual Cubensis" (Fig. 3b) variant of the Entoptoscope focuses on elevating the visual modality of the Entheogoria holographic experience, showcasing a dual emphasis on the holographic visual projections. This variant leverages the properties of Psilocybin mushrooms, enhancing and refining the visual components for a more vivid and dynamic visual encounter.</p> <p>Key Features: Enhanced Visual Projection Techniques: Dual Cubensis amplifies the visual holographic projection, utilizing the hallucinogenic properties of Psilocybin mushrooms to enrich the visual content. It employs advanced digital projection techniques to create highly detailed and dynamic holographic imagery.</p> <p>GPS-Related Imagery Integration: This variant specifically emphasizes the integration of GPS-related visual data, incorporating geospatial imagery into the holographic projections. The holographic visuals are geo-coded and dynamically respond to the user's specific location, providing a contextually relevant and location-specific visual experience.</p> <p>Environmental and User Interaction: Dual Cubensis excels in capturing and integrating environmental cues and user-specific data to augment the holographic visuals. The variant intelligently adapts the visual content to the user's immediate surroundings, seamlessly blending GPS-related imagery with real-time environmental cues for a cohesive and personalized sensory encounter.</p>	<p>Holistic Immersive Experience: This variant focuses on offering a comprehensive and visually captivating experience. By harnessing the properties of Psilocybin mushrooms, the holographic projections are designed to offer heightened sensory engagement, transporting users to visually immersive and dynamically evolving Entheogoria landscapes.</p> <p>These product variants of the Entoptoscope, Datura Surround and Dual Cubensis, showcase specialized emphasis on either the auditory or visual modalities of the Entheogoria experience, providing distinct yet complementary immersive encounters for users' specific preferences and experiences.</p> <p style="text-align: center;">BIOGRAPHY</p> <p>Dr. Josua Stasser, born on July 15, 1980, is a visionary bioengineer and a pioneer in the interdisciplinary domains of bio-spectral analysis, digital projection, and psychopharmacology. He obtained his Ph.D. in Bioengineering from Tiptoft University in 2007. Dr. Stasser's pioneering research focuses on the convergence of nature-inspired technology and human experiences, evident in his works on entoptic projection systems and ethnobotanical integrations. He is a member of the International Society of Bioengineers (ISB) and serves as the Editor-in-Chief of the "Journal of Multisensory Integration" and "Psychoactive Compounds Review." Dr. Stasser is an active participant in various Special Interest Groups (SIGs), such as the Bio-Phantom Society and the HoloTech Consortium, fostering advancements in digital holographic projection and phantom imagery. His expertise lies in design studies, exploring the leisurely applications of innovative home devices while examining the implications of bioactive compounds in domestic settings.</p> <p style="text-align: center;">REFERENCES</p> <ol style="list-style-type: none"> Anderson, H. (2018). "The Magic Lantern: A Historical Perspective and its Influence 	<p>on Modern Visual Entertainment." <i>History Studies Review</i>, 11(3), 176-189.</p> <ol style="list-style-type: none"> Baker, S. K., Stasser, J., & Garcia, A. B. (2021). "Home Devices for Leisure: User Studies on Entertainment Technology." <i>Leisure and Lifestyle Review</i>, 14(1), 45-58. Garcia, A. B. (2019). "Market Share Analysis of Psychedelic Compounds: Psilocybin and Datura in Contemporary Usage." <i>Psychoactive Substances Quarterly</i>, 6(3), 201-215. Mitchell, E. R. (2017). "User Preferences and Attitudes Towards the Usage of Psilocybin and Datura in Domestic Settings." <i>Leisure Studies & Consumer Behavior</i>, 10(2), 77-92. Petersen, M. J. (2010). "Bio-spectral Analysis and its Applications in Bioengineering." <i>Bioengineering Review</i>, 3(1), 45-59. Rodriguez, L. G. (2014). "Evolution of Digital Projection Technologies: A Comprehensive Survey." <i>Journal of Visual Technologies</i>, 7(2), 112-127. Stasser, J. (2008). "Innovative Biotechnological Techniques for Ecological Monitoring of Organic Compounds." <i>Journal of Biotechnological Innovations</i>, 5(2), 87-104. Stasser, J., Redding, M., & Smith, A. (2012). "Advancements in Somatic Sensor Modules for Entoptic Projection Systems." In <i>Proceedings of the International Conference on Bioengineering and Technology (ICBT 2012)</i>, 167-174. Edited by M. Redding & A. Smith. New York: Springer. Stasser, J. (2015). "Ethnobotanical Insights and Technological Integration for Entheogoria Development." <i>Ethnopharmacology and Modern Technology</i>, 8(3), 211-225. Stasser, J. (2018). "Emerging Trends in Digital Holographic Projection for Somatic Engagement." <i>Bioinformatics and Biomedical Engineering Journal</i>, 12(4), 311-326. Stasser, J. (2020). "Entheogoria: Bridging Nature, Technology, and Human Experience." Book Chapter in "Synthetic Realities: Future Perspectives" (Vol. 3), 81-98. Edited by R. Thompson. Chicago: Acme Publications.

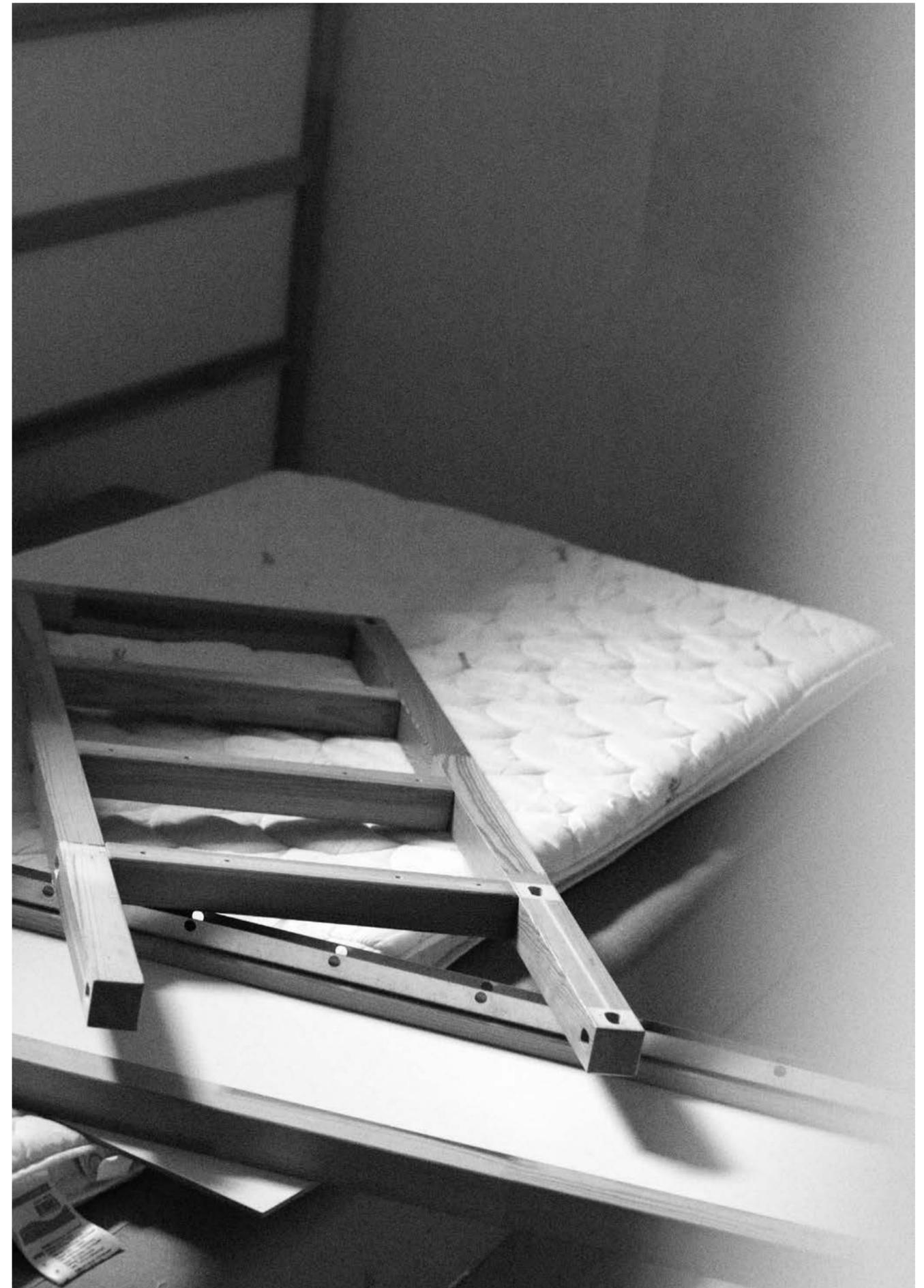


Fig. 3a:
Entoptoscope Product Variant *Datura Surround*



Fig. 3b:
Entoptoscope Product Variant *Dual Cubensis*







Kurzgeschichten (Stephen Oram)

GROWTH

She speaks without turning her head. »It must be time for lunch to be delivered, don't you think?«

»I do.«

I can hear her breath next to me on the sofa, reassuring as it leaves her mouth and comforting to know it is being absorbed by the walls of our home. The soft white tiles catch her vibrations and return them amplified. Filtering for what we've asked for, as you'd expect. Gently, the sofa adjusts to massage and move my spine, the fourth time today. That's how I know it's almost time for lunch. We have no need of clocks, of time, the house provides what we need, when we need it. Today, I'm struggling to keep the vile thoughts about the futility of life at bay, the part of me that wants to tear my skin from my body. I fidget, accidentally prompting meditative music to flow from the four corners of the room. Fifteen minutes of soothing sounds will follow, and we will be enriched. My back is adjusted by the sofa more vigorously, manipulating my bones, correcting my posture. I feel cared for.

But I don't feel loved. When our meal arrives, we will have to endure thirty minutes of 'the outside' and that will be as difficult as ever. I synchronise my breathing with hers, yearning for the abstract tunes that wash over me to cleanse the foulness from my mind.

»It's wrong,« she says, for no perceivable reason.

She has no idea how close to the edge I am. »Please, allow the music to purify.«

»Look,« she says, and with a tiny gesture draws my attention to the blind across the window.

She has a point, it is wrong. It's semi-transparent and I can see the outside, the grass, the trees, the rain and the mud. Without lunch, this should not happen, not yet. The house has made an error.

»You are right. It is wrong.«

When lunch arrives, it isn't delivered to us, but left half way between the door and our sofa. Not only that, the music continues and the blind becomes opaque. Our home is behaving weirdly.

»Should we do something?« she asks.

»No. I don't think there is anything we can do.«

We probably should, but in all honesty, I can't be bothered. I'm sure it'll sort itself out if we leave it to autocorrect. Interfering will only add another layer of complication into the world.

Over the course of the next three weeks, we watch as a black fungus appears. At first it comes around the edges of the window, then the door and then, gradually, any place where there is the slightest disruption in the smooth walls, ceiling or floor. Like a slow creeping worm ever expanding, it sprouts its tendrils around the room and the house becomes progressively sporadic with its chores.

Today, we have been awake for hours and no meals have been delivered. I don't really mind though, the black threads that now cover the walls are fascinating to watch. If I dial down my expectations of life to as close to zero as I can, then it's almost as if my own existence is unfolding at the same pace as the black stuff grows. I've never been so interested in something. The house is all over the place, no cleaning, no showing us outside, no music. Our home is dying, and it's fascinating. There's so much life in this death.

»We must fix this,« she says for the hundredth time today.

»Why?«

»Because if we don't, then we will die along with the house.«

While counting the number of tendrils, I fall asleep.

Waking up, I can smell an unusual aroma, not a scent I'm familiar with. It doesn't have the tang of a cleaning agent or the enticing richness of food. Metallic is the word that comes to mind, and I've no idea why.

»That's strange,« she says.

»What?«

»Look, we can see outside and our lunch is here.«

She's right. For the first time since the fungus appeared, the house has behaved as it should. No doubt it's a fluke, or a statistical necessity that chaos will occasionally produce the correct thing by accident.

Lunch is tasty and for once I can appreciate the messiness of outside. In amongst the moss and mud at the base of the trees are spindly roots finding their way across the ground, emerging from the soil and then disappearing back into the earth. I've not appreciated them before. They must have been there, but I didn't see clearly.

»Like us,« she says and strokes her hands and arms.

She's right, inside the house, the tendrils have all connected with one another, we are living inside a web of black veins and if you study them for long enough you can observe them pulsating. Arteries are a better description,

but whatever you want to call them, they are beautiful.

»I think it came from outside, broke the house, and then the house used it to mend itself,« she says.

She might be right. It's a thought that I sit with for a while. There has been a subtle shift in the way the house looks after us, somehow more in tune with how I'm feeling rather than its previous regimented approach. Is it possible that nature is a good thing, not a thing to be dominated? Can our superior technology be improved by working with not against nature?

»We are nature.«

»Radical,« she says, and she's right.

»Do you know what?«

»What?« she asks.

»-I want to help the house with the chores.«

»Like, cook or clean?« she asks in a higher than usual voice.

»Yes. I think it will make me happier.«

She fidgets, and as the music begins, she whispers, »Maybe you're right.«

»All four of us can make our house our home. Me, you, the house and the fungus.«

HOME HAPPY

Synnøve eases herself into the plush cushion that sits perfectly on her chair. A chair which she has spent a long time working with, discussing the tilt, swivel and lock, before confirming its precise settings. She leans back as far as it will allow and with great satisfaction she sighs. The promise of a perfect day's tasks begins and ends with this chair.

»Start work,« she says, and sunshine streams from the large wooden framed window in front of her. The early morning sun is rising above the breaking waves, its orange glow reflected on the clouds above. The sea is rhythmically lapping and receding, leaving pools of water behind in the valleys of minuscule sun-drenched sand hills. The room warms by at least one degree and the faint honking of geese fills the air.

Packets of tasks appear on her desk and she shuffles the mugs lined with the dregs of yesterday's coffee and the dirty plates to one side so that she can see all of her allotted work for the week. There's something cosy about a desk full of jobs and dirty crockery, bathed in the fresh light of an emerging day.

The order in which she tackles her week's work is up to her and today, as every day, they are grouped and coded.

»Can we walk outside too?« she asks, nervously. »I think we should,« she adds before I can answer.

She's right, we can and should. Once a day would be a good start. The first thing I want to do is rub my fingers along the tree roots.

»It's nature,« she says.

»You're right, Gabi, it is nature,« I reply, giving her a side hug and taking hold of her hand. »Let's embrace it, together,« I say, squeezing tight to reassure her, and myself.



The collection nearest is the one that is suggested for her mood, based on the bio-feedback from her bodily sensors and the predicted effect the weather in her window will have on her.

She pulls a group from the side towards her. They aren't the ones that are recommended for her best well-being, but they are a priority for the community and a day of irritation for the greater good is worth it.

Before she starts the first assignment, she takes a wander around her flat to check the plants. They too have bio-sensors, and she chuckles at the popular joke about instant message plants, or implants for short. It's a poor joke, but in the warm comfort of home, it feels right. Their leaves are the orange of the sunrise, meaning the community sustainability rating is medium, neither red nor green. In some ways this is sad, but she can work hard and improve it. A good day is one where you know you've contributed to the greening of these plants, these beacons expressing how planet-healthy the community is.

Sitting back at her desk, she checks to see if there's been any confirmation of her previous personal contributions, a message to confirm the love she has attracted from others.

There hasn't been one, not ever as it happens, but it doesn't matter because knowing that she does good makes her hum with happiness.

The sun is now high enough in the sky to catch the tops of trees and create shadows on the blades of grass that blow in the breeze below. Her room is another degree warmer and the pure delight with which she is relishing the day's work ahead of her flows through her sinews all the way to her fingertips. She opens the tasks and sets about completing the first of the four she's chosen, to help the ancient solar flowers realign themselves by talking with them about their purpose.

Absorbed in her work, she doesn't notice that the sun has now reached its highest point in the sky, until the door to the flat flies open and her flatmate Jeppe bursts in, dressed head to foot in strong winter clothing.

»Why aren't you outside?« he shouts.

»I'm working, as well you know,« she replies, without shifting her attention away from her desk.

»It's snowing.«

»I'm all snuggled down and happy, thank you.«

She finds this aspect of her friend annoying. He has a habit of taking the day off and frolicking around as if he has no cares in the world. That's up to him, of course, but then he tries to impose it on her.

»It's snowing,« he repeats, and with his gloved hand he grabs hers and pulls.

»Stop,« she shouts. »I am working, doing my bit for us all. You should too.«

He drops her hand as if it has burnt him »No, you idiot. How many times? This flat is your enemy.

It's captured you, caged you. Stop.«



The estate agent fiddled with the lapel of his suit. Far too slick for Grace's liking and judging from the look on Martin's face, he felt the same. As for the suit, well she supposed it was an attempt to convey old-fashioned values, very turn of the century. She touched her stomach. Getting this right was vital for the new baby. The places they'd brought up the other kids were dreadful and had affected the whole family, badly. And, then there was the question of who the house should be primarily optimised for.

Over the rustle of the trees, the young man was speaking. »All of our homes are fitted with the latest gadgets, as you'd expect. A smart desk—«

»You, stop,« she shouts back, determined to concentrate on her work despite his toxic talk.

He rolls his eyes. »We contribute by being ourselves, having fun. Come outside and be with other people, among the wonders of nature. Anywhere but here by choice. Please.«

»That's it though, isn't it? It is my choice.«

»You're being duped, brainwashed.«

She points at the beautiful sunshine bathed forest in the window. »I'd rather be washed by that than your slushy grey-brown muddy snow. Thank you very much.«

Harumphing, he leaves her to it. He'll be back later with his stories of fun and adventure. Hopefully, she'll have her communicate by then to show him the proof that she's done good, for everyone.

The door slams behind him. She curses him, his naivety, and, if she's honest, his enthusiasm.

Her desk has re-arranged itself since she last looked and is now recommending a different set of things to do. All of them related to crop production, all of them necessary because of the freak weather that Jeppe has been shouting about. The temperature in the room drops a degree and the window shows beautiful snowdrifts with the tops of kale and cabbage peeking out. Swirling her fingers around the group of snow related tasks, she draws them in close and shivers with delight as her chair warms her back and a faint chilly breeze brushes past her nose. In an hour or so, she'll check the plants, but for now she's as happy as can be.



Grace giggled at the thought of a well-dressed desk, like the agent. »Sorry,« she said, »please continue.«

»The desk...« He looked at her and hesitated. »The desk will prompt you to walk around when the house detects you're in need of some exercise.« He glanced at Martin.

»You do work from home, don't you?«

Her husband nodded and she waited for the agent to ask her. He didn't. She made a mental note to decrease his rating when the inevitable request came.

»Great,« he said with a noticeable look of relief. »All of the appliances are connected as standard, to each other and to the house, and you can access them from wherever you are, near or far. Standard stuff that you'd expect.«

Martin nodded. Grace shrugged, worried that her husband's need to 'get on with things' would cloud his judgement.

»The houses that I'm about to show you are our premier range, all of them come with the latest in predictive technology.«

The agent smiled as he looked to Martin for an appreciative gesture, which came in the form of a nod and a sticking out bottom lip. A quirk of her husband's when he was at his most insincere. She grinned at his inability to hide his feelings. A ripple of sympathy for the young man came over her.

»That sounds interesting,« she said. »Can you tell us more?«

The agent perked up at being asked and adopted a legs-slightly-apart stance; he was about to reveal facts that they should pay careful attention to. »The really clever part,« he said and paused momentarily to make sure they were listening. »The GPT is the clever part, YouGPT we call it.« He paused again, seemingly waiting for a reaction. »Go on,« said Grace.

»Because it's all about you,« he said and laughed. »Brilliant, huh?«

»I don't know what it means,« said Martin, no longer looking insincere.

The agent leaned forward, obviously relishing the opportunity to explain. »It—«

Grace's phone interrupted. It was Alex. »Hey, offspring,« she said, making it clear she was going to take the call and the sales pitch would have to wait. Alex was upset. A fellow pupil at their school had called them names and forced the others to ostracise them. Could she collect them from school at the end of the day? »No problem,« she said, and turned her attention back to the agent.

»As I was saying,« he said, curtly. »Our superior AI can predict the needs and actions of everyone who lives in the house, and naturally it gets better the longer you live there.«

Martin looked genuinely interested. What was he thinking?

»Imagine, a mug of coffee at the exact moment you want it, brought to your desk without having to ask for it. How about a fridge that can predict the exact treat you are going to want, order it and provide it at the exact moment you want it. No longer will you have a set grocery list that the house keeps stocked. Based on analysing vast amounts of data, it's dynamic, like you. Bicycle tires pumped to the exact pressure, moments before you want to ride. Predicting guests, it can lay out the furniture exactly as you'd want it. You get the picture?«

»Exactly,« said Martin with a wide toothy smile.

»Yes, exactly that,« replied the agent, with no sense of irony.

Grace's mother rang. She'd had an accident with a knife and cut herself. She needed Grace to remind her where the first aid kit was kept. It took a good ten minutes to explain and for her to find it. Martin and the agent watched and waited.

The second Grace came off the phone, the agent spoke

in a hurried voice. »Shall I show you the different homes we have on offer?«

Martin nodded vigorously and they followed the agent into the estate.

He guided them past a variety of buildings, letting them look through the windows as they went. One was shaped like a giant hand, with separate rooms for all the family at its fingertips. Another was mainly underground with a beautiful sunlounge and a swimming pool on its roof. But all the houses were the same on the inside, sterile, like their own house. They walked on a bit further and he showed them a quirky building which looked like some sort of jellyfish sea creature with circular windows and oval doors.

»That's more our kind of thing,« said Martin, despite Grace's obvious disapproval of yet another sterile interior. The agent looked pleased.

The phone rang again. It was her best friend, Kari. She couldn't remember the prompt for her kitchen to make the cherry cake she'd enjoyed at Grace's last week. »Black forest cherry cake, double the kirschwasser, halve the almond extract and use dark chocolate,« Grace told her. Turning to the agent, she apologised, »Sorry for all the interruptions, that's just the way the day goes.«

»This is one of the most popular,« said the agent. Martin's body-language gave the impression that he was getting impatient and about to give in to the inevitable. How could he think that their life was predictable, that they would want their lives to be predictable?

»What's that?« she asked, pointing to a moss-covered two-storey house with tall windows that was fenced off.

»Oh, that. That's a failed house. It's supposed to be a top-of-the-range environmentally friendly place, but the tech is wobbly. It's in constant need of attention. Things break, things need patching together and YouGPT struggles to work with it. Now, let me show you—«

»Hold on,« said Grace. She checked with Martin and he was nodding like a three-year old on Christmas morning.

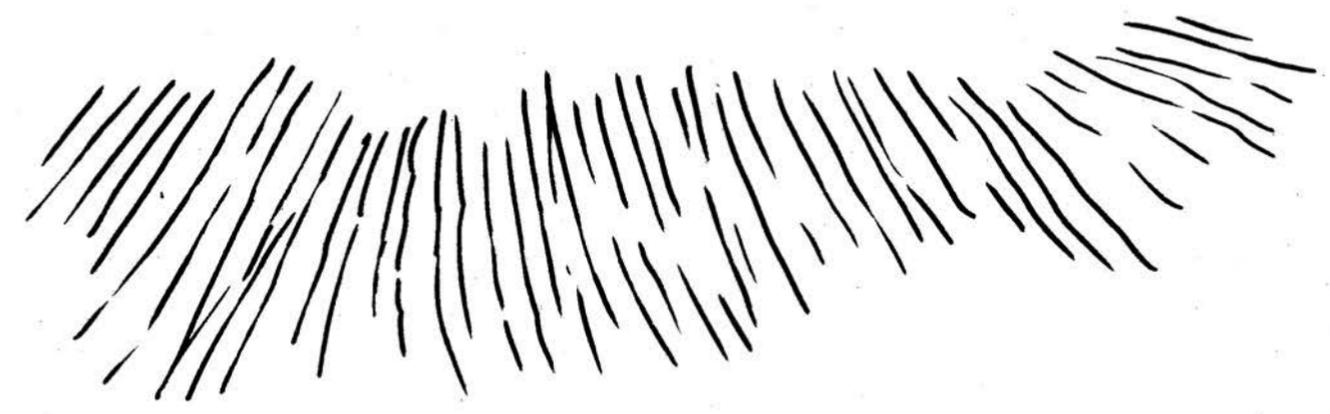
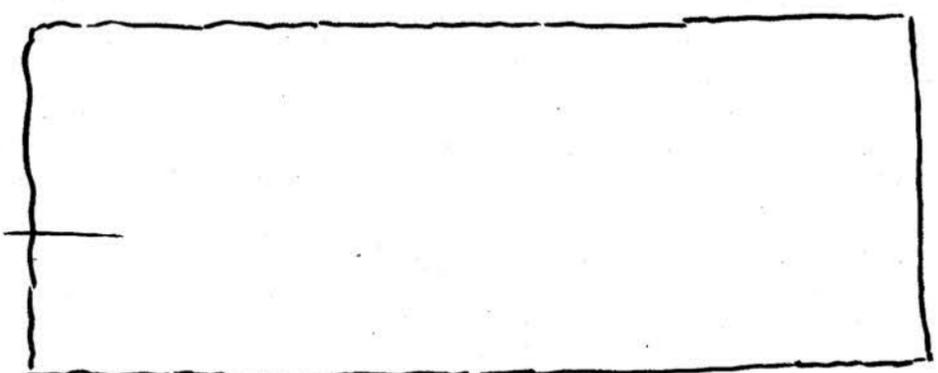
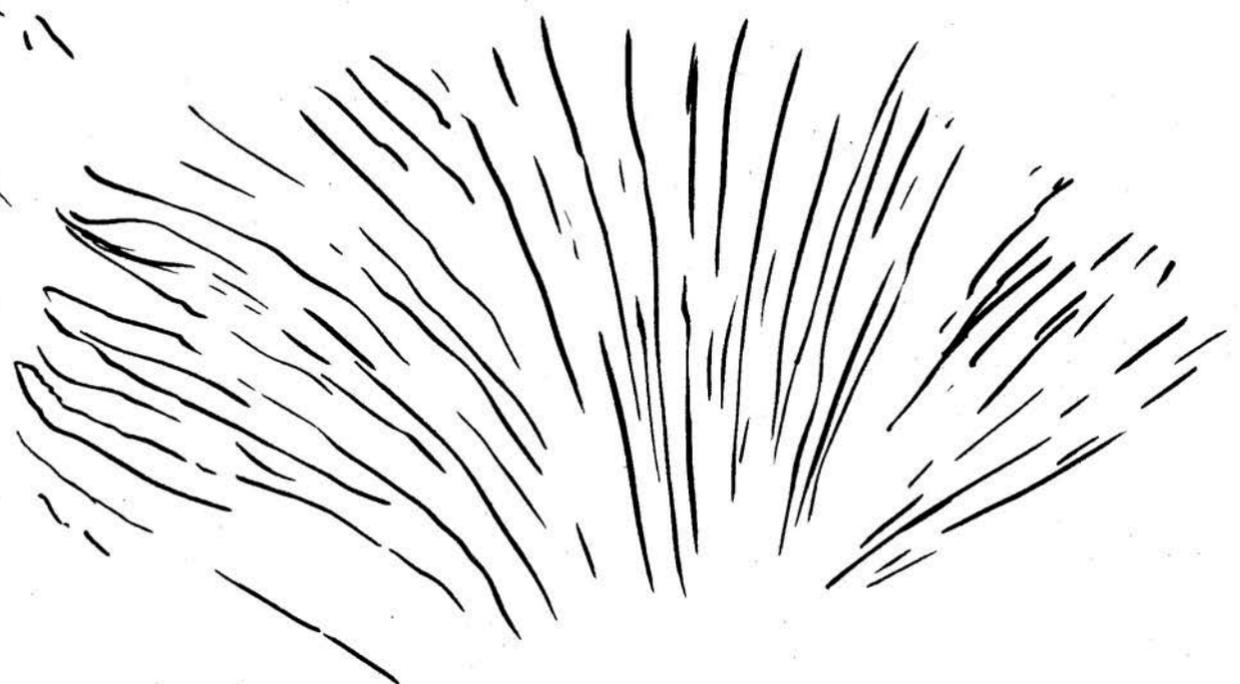
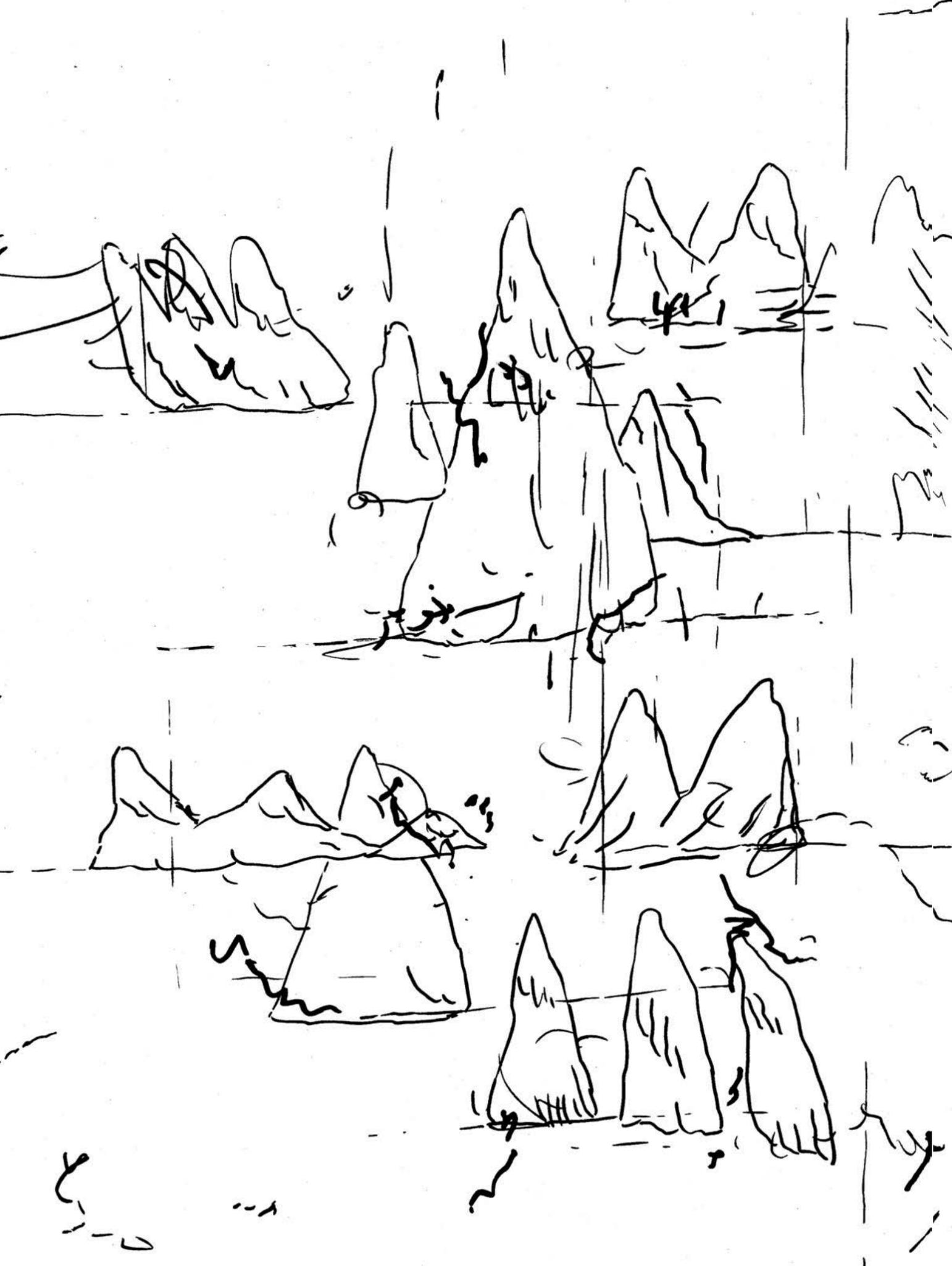
»This one is much more suitable,« said the agent, pointing at the jellyfish house. »I'm afraid—«

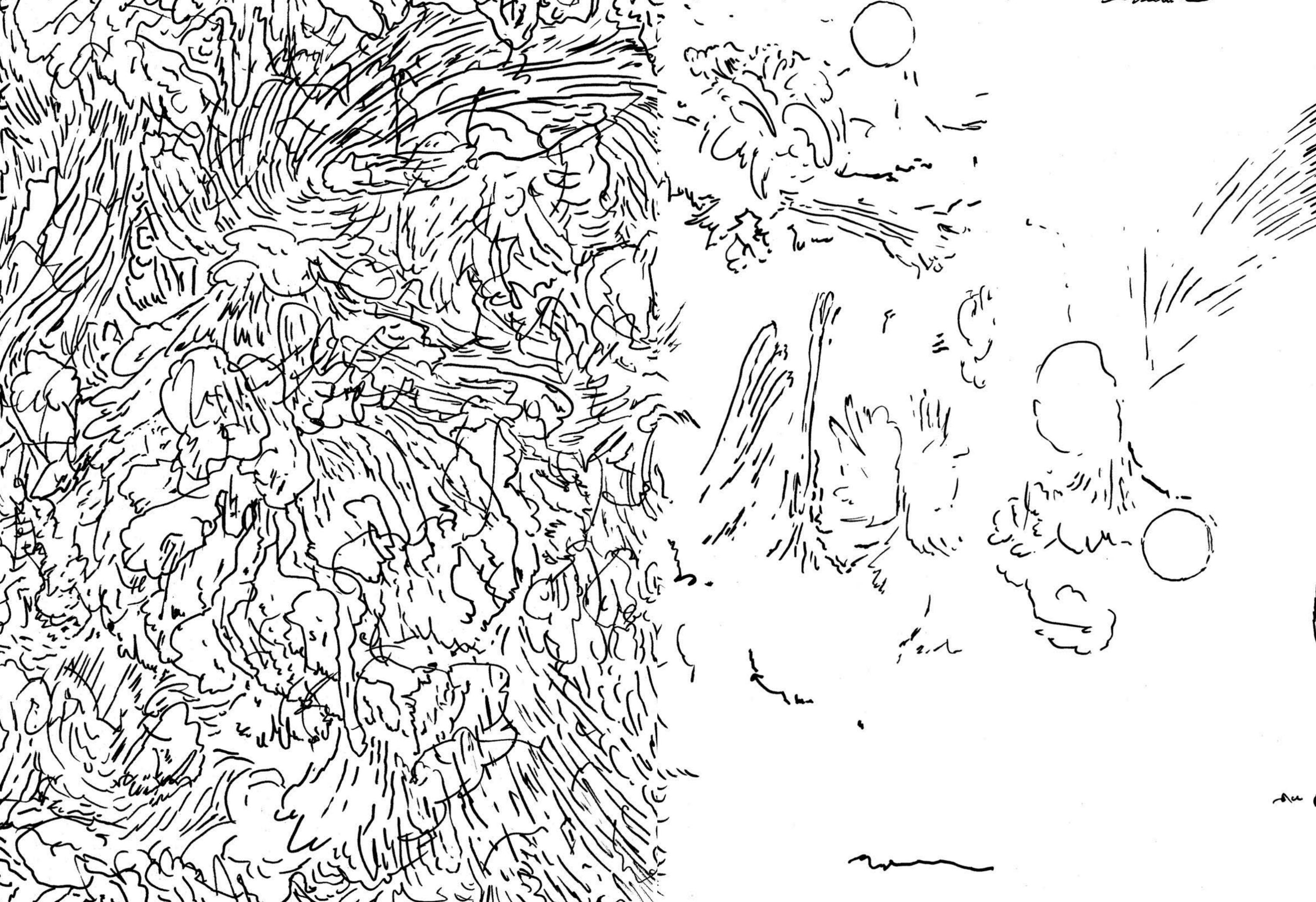
»We'll take the failure,« she said, giving him no room for further persuasion. »It sounds like a real home, imagine the adventures, the surprises.«



AS

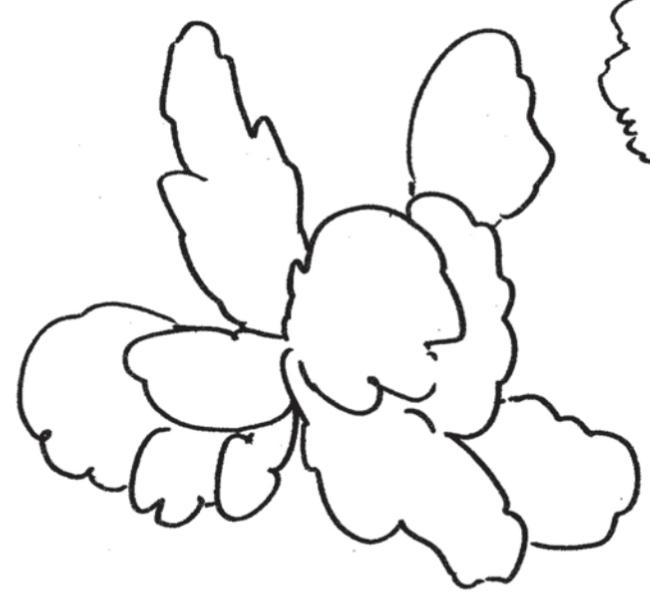


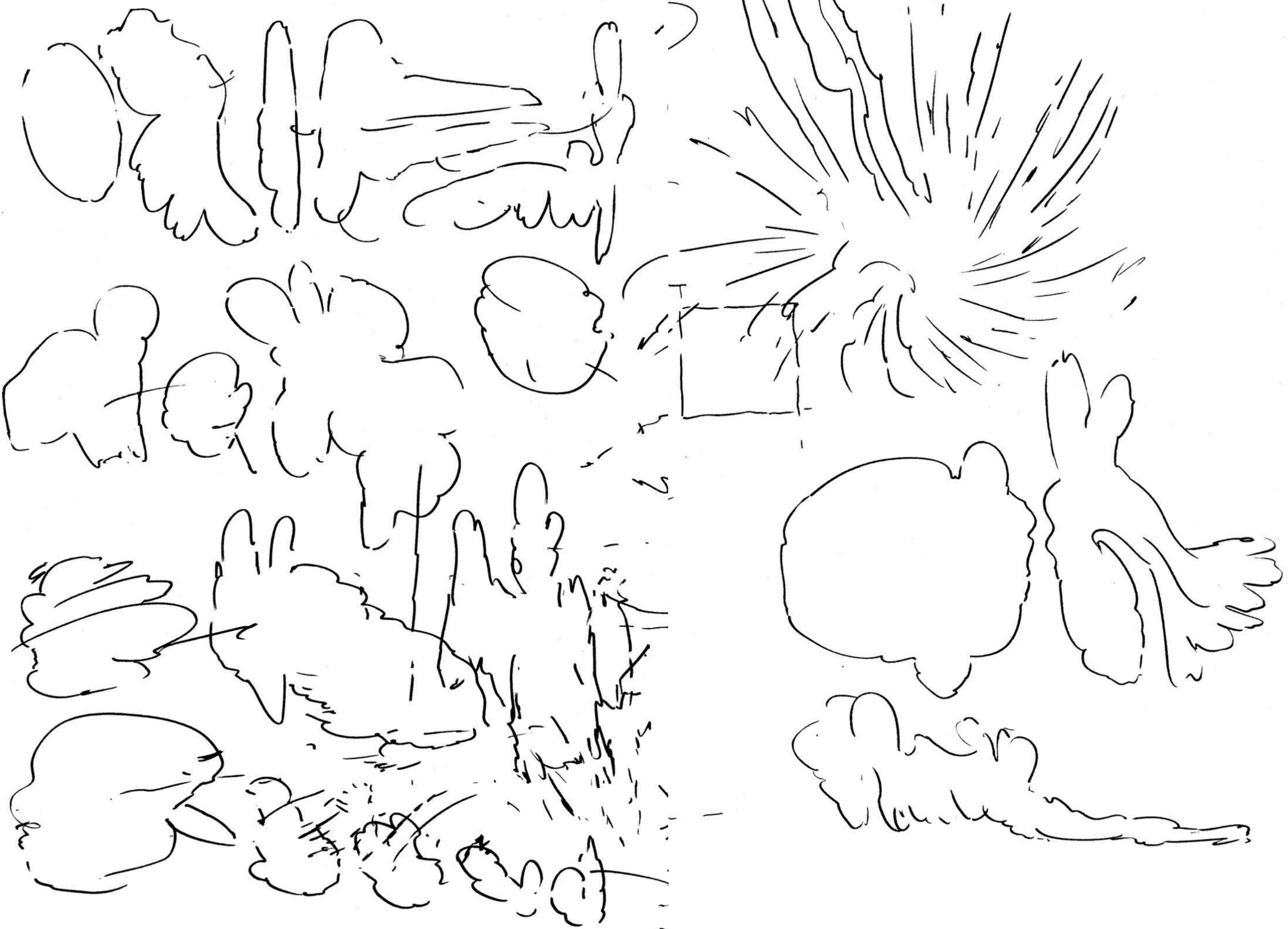


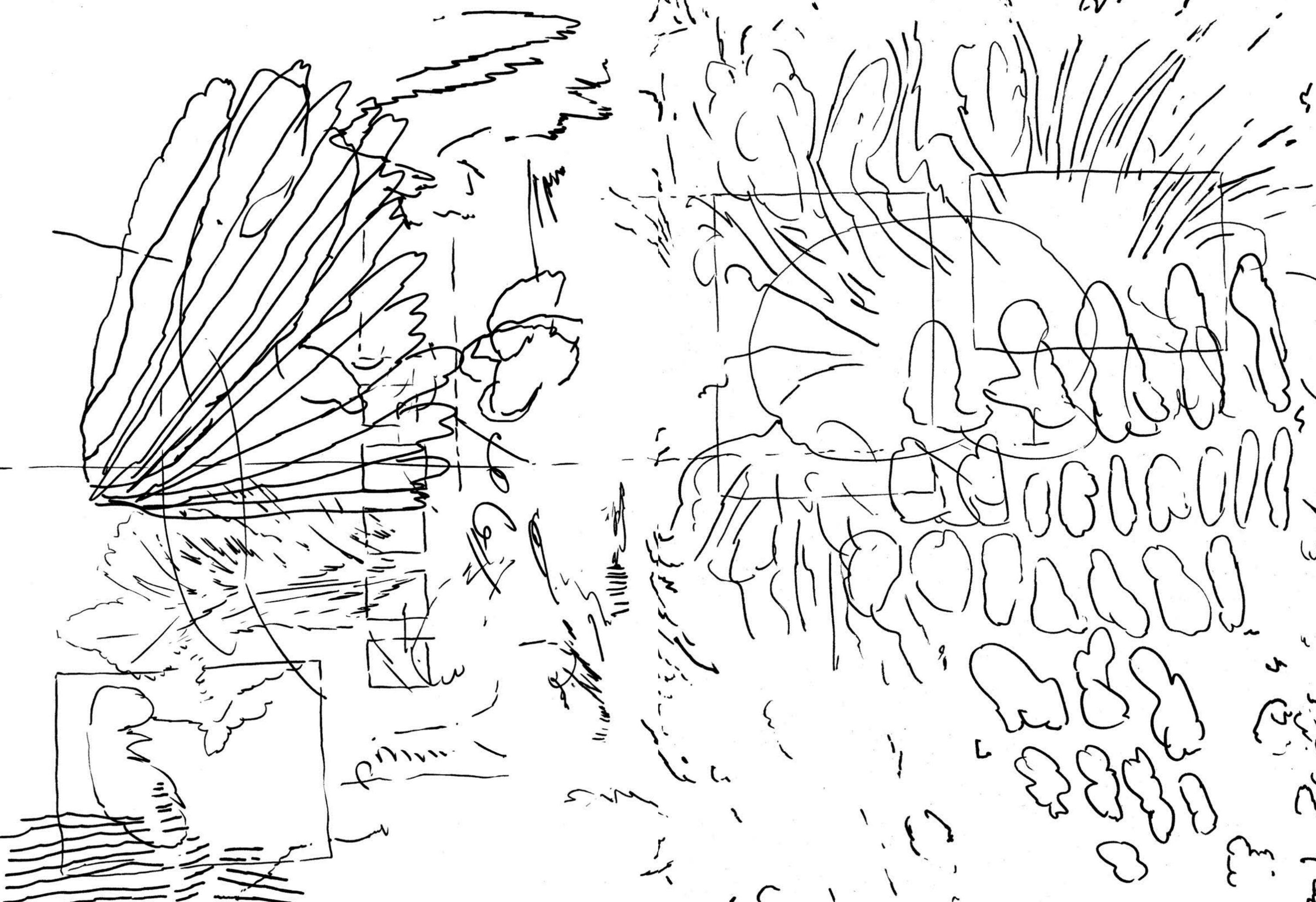




MORE THAN HUMAN

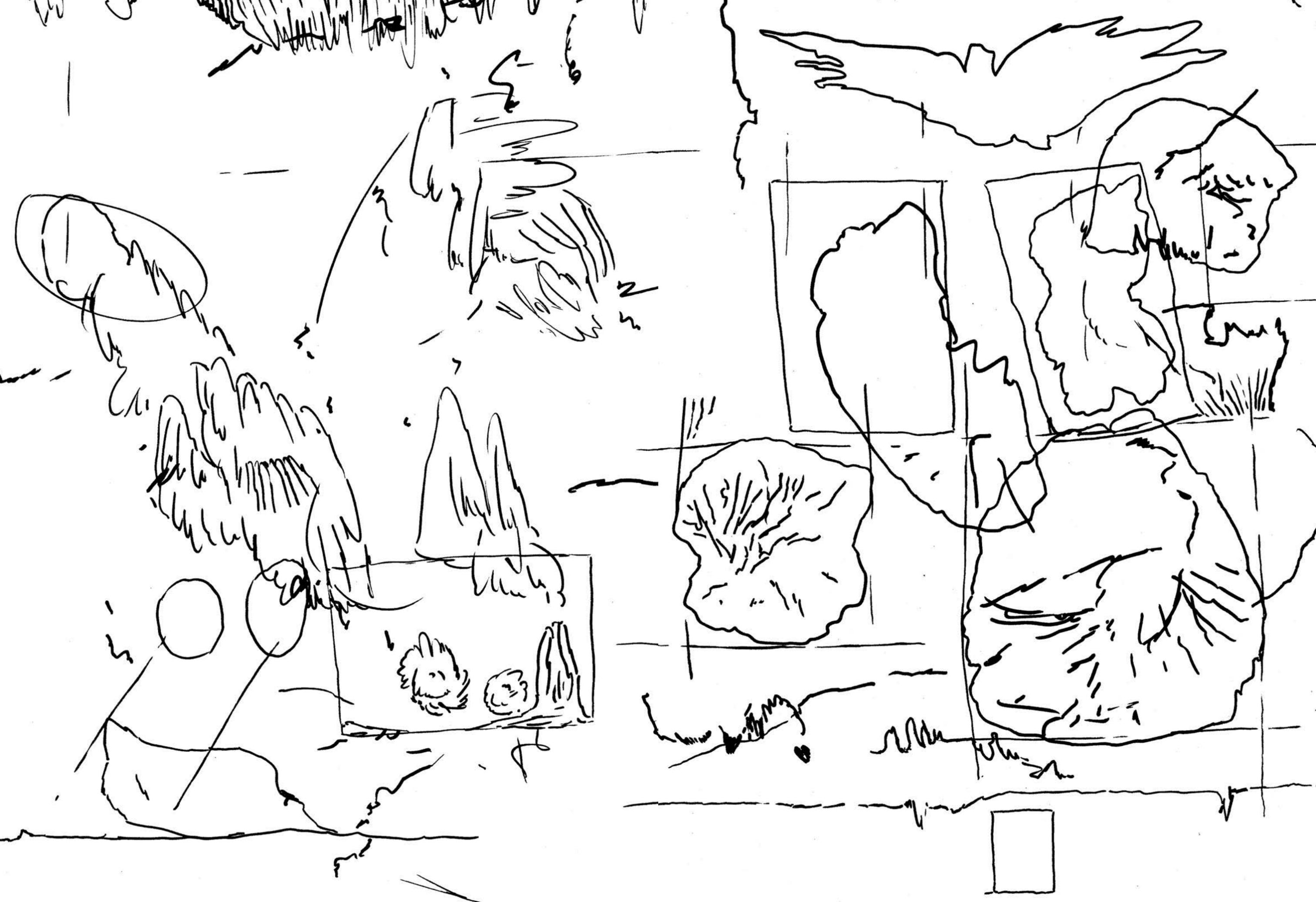


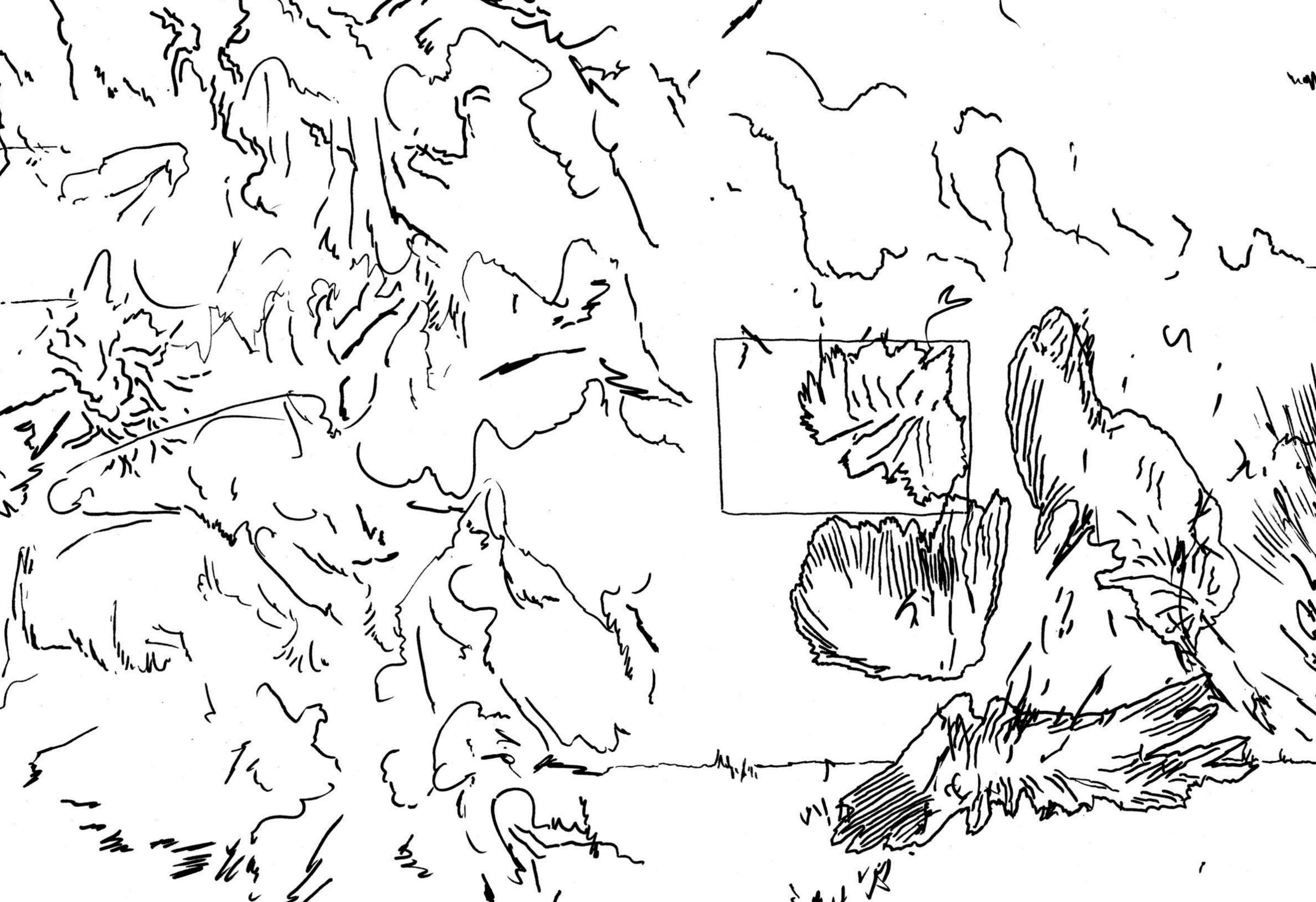




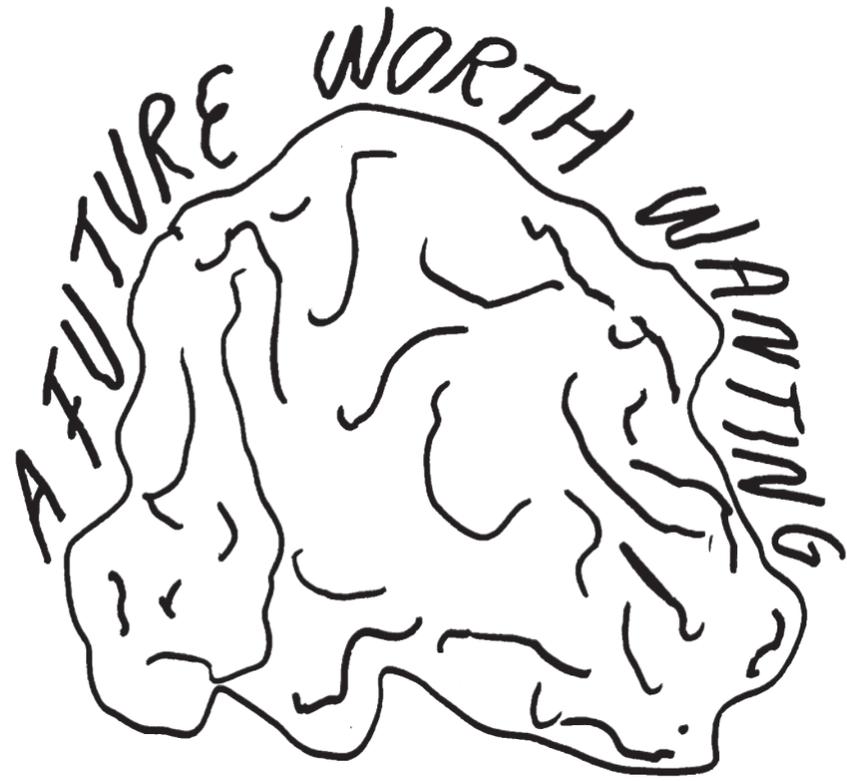


THIRBERESS









Titel futurehomestories: Integrierte Forschung als Co-Creation Praxis

Verfasser Britta Schulte, Alexa Becker, Benedikt Haupt, Arne Berger, Christian Pentzold

Herausgeber Hochschule Anhalt, Fachbereich Informatik und Sprachen, Prof. Dr. Arne Berger, Bernburger Straße 55, 06366 Köthen

Konzeption und Redaktion Dr. Britta Schulte

Gestaltung Julia Weller

Förderung Das Projekt »futurehomestories - Integrierte Forschung als Co-Creation Praxis« wurde im Rahmen des Netzwerks Integrierte Forschung vom BMBF gefördert.
Förderkennzeichen 16SV8609, Universität Leipzig
Förderkennzeichen 16SV8608, Hochschule Anhalt

Prof. Dr. Christian Pentzold, Universität Leipzig,
Fakultät für Sozialwissenschaften und Philosophie,
Institut für Kommunikations- und Medienwissenschaft

Prof. Dr. Arne Berger, Hochschule Anhalt,
Fachbereich Informatik und Sprachen

Projektmitarbeitende: Alexa Becker, Benedikt Haupt,
Dr. Britta Schulte, Julia Weller

Auflage und Erscheinen 1. Auflage erschienen im Juni 2024

Verlag Hochschule Anhalt, Köthen

Druck und Bindung Buchbinderei Dettlaff

Zitierbar als Britta Schulte, Alexa Becker, Benedikt Haupt, Arne Berger, Christian Pentzold: »futurehomestories: Integrierte Forschung als Co-Creation Praxis« – Abschlussbericht zum Projekt futurehomestories. Hochschule Anhalt, Köthen, 2024.

DOI <http://dx.doi.org/10.25673/116480>



GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

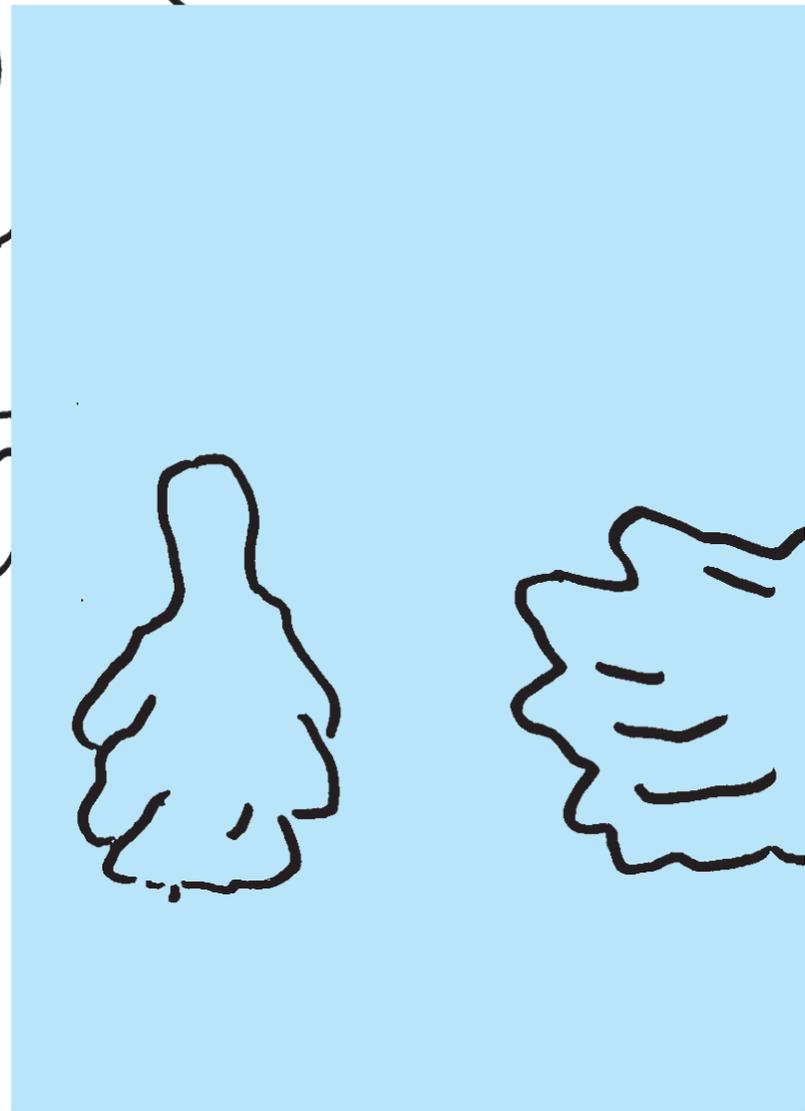


UNIVERSITÄT
LEIPZIG



CLUSTER
INTEGRIERTE
FORSCHUNG

A FUTURE WORTH



GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung



HOCHSCHULE
ANHALT University
of Applied Sciences



UNIVERSITÄT
LEIPZIG



CLUSTER
INTEGRIERTE
FORSCHUNG

<http://dx.doi.org/10.25673/116480>