Next.Story

Lea Michels & Benjamin Schwarz

Abschlusspräsentation

Inhalt

1 – Themenfindung

2 – Grundstein Gedankenpalast

3 – Braif**k

4 – Ideenpool

5 – Brainworld aka. Denk‘alter aka. Dialektum

Inhalt

1 – **Themenfindung**

2 – Grundstein Gedankenpalast

3 – Braif**k

4 – Ideenpool

5 – Brainworld aka. Denk‘alter aka. Dialektum

1. Themenfindung

3 – 26.10.

In Time

Digitalisierung von Geld

Gene kaufen / verkaufen

digitales Einkaufen

Daten als Währung

Smart City

lizenzen statt Eigentum

flexibler Wohnraum

mobilität neu definiert

Teleporter

autonomes Fahren

Surrogates – Mein zweites Ich

virtuelles Lernen

deep learning

bodysharing

neues Schulsystem

sharing community

virtuelles Second Life

brainwork statt handwork

Biedermeier 2.0

Entdeckung von atlantis

Aliens

Sucht nach schnellem Reiz

mehr Extreme denken wir heute

Roboterethik

Robotik

Brain-Computer-Interface Gedanken in elektrische Impulse

Nano-techngologie

Transhumanismus mensch. Möglichkeiten durch Technik erweitern

Medizinische nanobots

Lucy iRobot

Mensch-Technologie-symbiose

Cyborg Kombination aus Organismus und Maschiene

Google Nanomedizin Erkennung von Krebszellen im Blut

menschliche Kreuzungen

fast keine krankheiten

genetische Modifizierung

Klone

Superdrogen

Doping

Seuchen

ewiges Leben

der „perfekte" Mensch

fehlende Vergänglichkeit

reverse aging

VR-Therapie

3d-Bioprint

stammzellen-nutzung

funktionelles essen

überbevölkerung Wasser und Essensknapp-heit

Wasserknappheit

Ressourcen-knappheit

genug Energie

künstl. Fleich Fleisch aus Stammzellen in der Petrischale hergestellt

neue Ethik

Glauben neu definiert

Mr. Robot

einsatz von Drohnen

unendlicher Informations-fluss

digitaler Krieg

absolute Überwachung

DDos-Attacke

hacking

künstliche Natur

Biohacking Änderungeng von DNA o.a. durch Externe

technikfreie zonen

back to basics radikalisierung - gesellschftliche spaltungen in Gruppen

Resozialisierung

Armut/Reichtum neu definiert

Ende der Nationen

Verlagerung auf neue Fähigkeiten

Manipulation

Einkommen liberalisiert

- **Meine digitales Ich als Erbe**
- **Die Arbeit der Zukunft**
- **Kommunikation in der Zukunft**

- **Meine digitales Ich als Erbe**

  › Wie könnten wir mit dem digitalen Hinterlassenschaften verstorbener Menschen umgehen?

- **Die Arbeit der Zukunft**

  › Wie könnten wir unseren Alltag neu gestalten, wenn die Arbeit nicht mehr den größten Teil unseres Tages einnimmt?

- **Kommunikation in der Zukunft**

  › Wie können wir Nachrichten für folgende Generationen verständlich formulieren oder verpacken, sodass sie auch in 1000 Jahren noch ihre Nachricht überbringen?

- **Meine digitales Ich als Erbe**

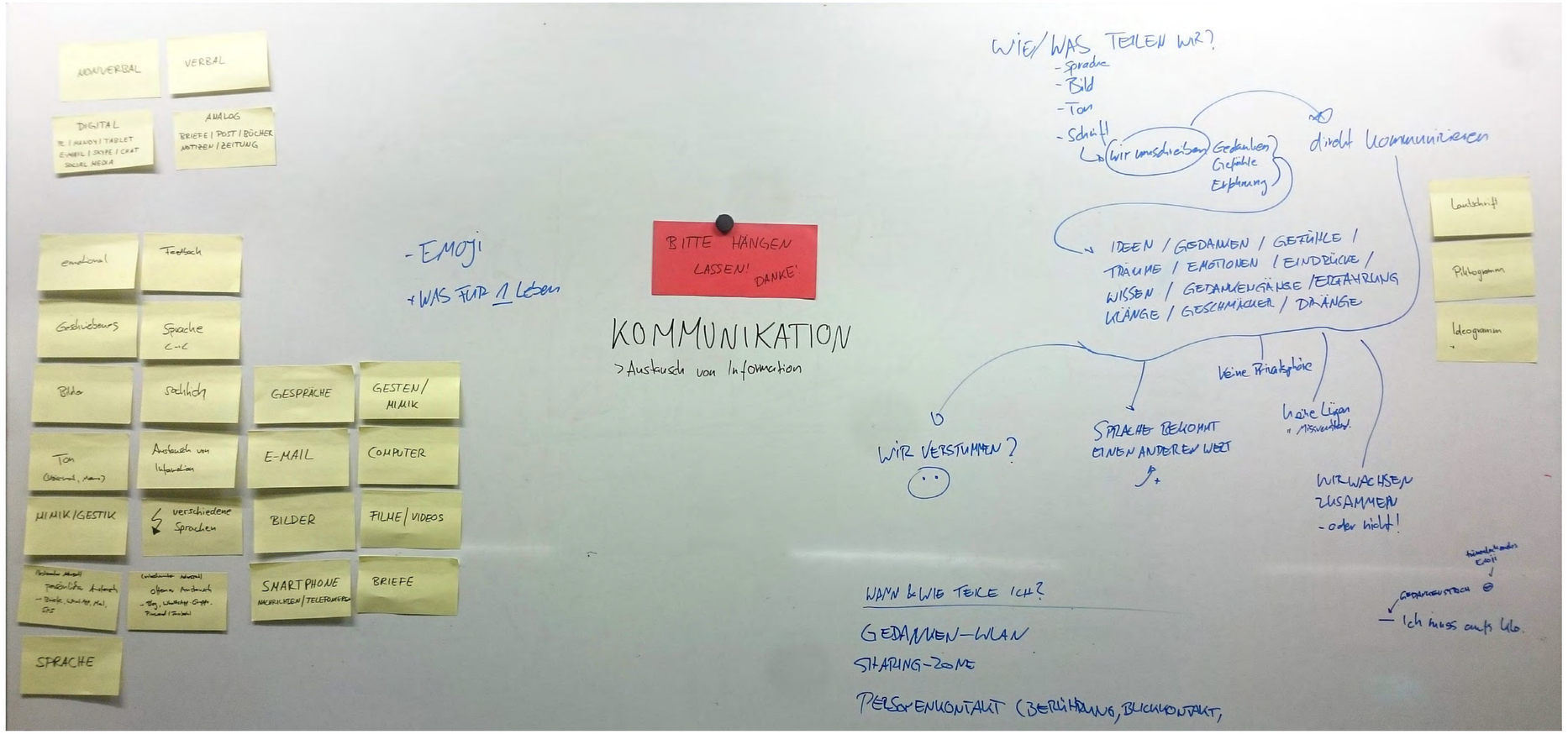
  › Wie könnten wir mit dem digitalen Hinterlassenschaften verstorbener Menschen umgehen?

- **Die Arbeit der Zukunft**

  › Wie könnten wir unseren Alltag neu gestalten, wenn die Arbeit nicht mehr den größten Teil unseres Tages einnimmt?

- **Kommunikation in der Zukunft**

  › Wie können wir Nachrichten für folgende Generationen verständlich formulieren oder verpacken, sodass sie auch in 1000 Jahren noch ihre Nachricht überbringen?


NONVERBAL
VERBAL
DIGITAL
ANALOG
BRIEFE / POST / BÜCHER
MOTTEN / ZEITUNG
emotional
Textbsch
Gehörsinns
Sprache
Bilder
sachlich
GESPRÄCHE
GESTEN/ MIMIK
Ton
Austausch von Information
E-MAIL
COMPUTER
MIMIK/GESTIK
verschiedene Sprachen
BILDER
FILME/VIDEOS
SMARTPHONE
BRIEFE
SPRACHE
- EMOJI
+ WAS FÜR 1 Leben
BITTE HÄNGEN LASSEN! DANKE!
KOMMUNIKATION
> Austausch von Information
WIE/WAS TEILEN WIR?
- Sprache
- Bild
- Ton
- Schrift
Wir unterschreiben
Gedanken
Gefühle
Erfahrung
direkt kommunizieren
IDEEN / GEDANKEN / GEFÜHLE /
TRÄUME / EMOTIONEN / EINDRÜCKE /
WISSEN / GEDANKENGÄNGE / ERFAHRUNG
KLÄNGE / GESCHMÄCKER / DRÄNGE
Lautschrift
Piktogramm
Ideogramm
keine Privatsphäre
keine Lügen
WIR VERSTUMMEN?
SPRACHE BEKOMMT EINEN ANDEREN WERT
WIR WACHSEN ZUSAMMEN
- oder nicht!
WANN & WIE TEILE ICH?
GEDANKEN-WLAN
SHARING-ZONE
PERSONENKONTAKT (BERÜHRUNG, BLICKKONTAKT,
Ich muss auch klo.

Kommunikation heute:

.Nachrichten
..private Nachricht
..Gruppennachricht
..öffentliche Nachricht
.Ton
..Telefonie
..Videotelefonie
..Sprachnachricht
.visuell
..Bilder
..Video

Kommunikation morgen:

.Emotionen
.Ideen
.Gedanken / Gedankengänge
.Gefühle
.Träume
.Eindrücke
.Wissen
.Erfahrung
.Klänge
.Geschmäcker
.Dränge

PROBLEM/HERAUSFORDERUNG

.Es gibt für jeden Schwerpunkt ein eigenes soziales Netzwerk.
.Um sich und seinen „Geist“ mitzuteilen ist man gezwungen, sich in Sprache, Worten oder Bilder auszudrücken / sie zu umschreiben.
.Nachrichten können vom Empfänger anders interpretiert werden, wie es der Sender beabsichtigt hat.

Facebook – Was machen meine Freunde; am Leben der Freude teilnehmen
Google+ – Googls Pendant zu Facebook (wird stark durch die eigene Produktpalette erweitert)
MeinVZ – Deutsche Variante von Facebok/Goolge+
Twitter – Verbreitung von Kurznachrichten
Pinterest – Inspiration / teilen von Bildern
Instagramm – Teilen von Bildern und Videos

WAS SOLL FÜR WEN IN WELCHEM ZUSAMMENHANG ERREICHT/VERBESSERT WERDEN?

.Wir wollen ein Medium/eine Plattform schaffen, welche alle Schwerpunkt der verschiedenen Plattformen vereint und neue Kommunikationswege schafft!

WIR kombinieren die Schwerpunkte aller sozialen Netzwerke zusammen zu einem!

WAS SOLL FÜR WEN IN WELCHEM ZUSAMMENHANG ERREICHT/VERBESSERT WERDEN?

.Wir wollen ein Medium/eine Plattform schaffen, welche alle Schwerpunkt der verschiedenen Plattformen vereint und neue Kommunikationswege schafft!

WIR kombinieren die Schwerpunkte aller sozialen Netzwerke zusammen zu einem!

Langweilig!

Kommunikation heute läuft zum großen Teil über digitale Kanäle / soziale Netzwerke!

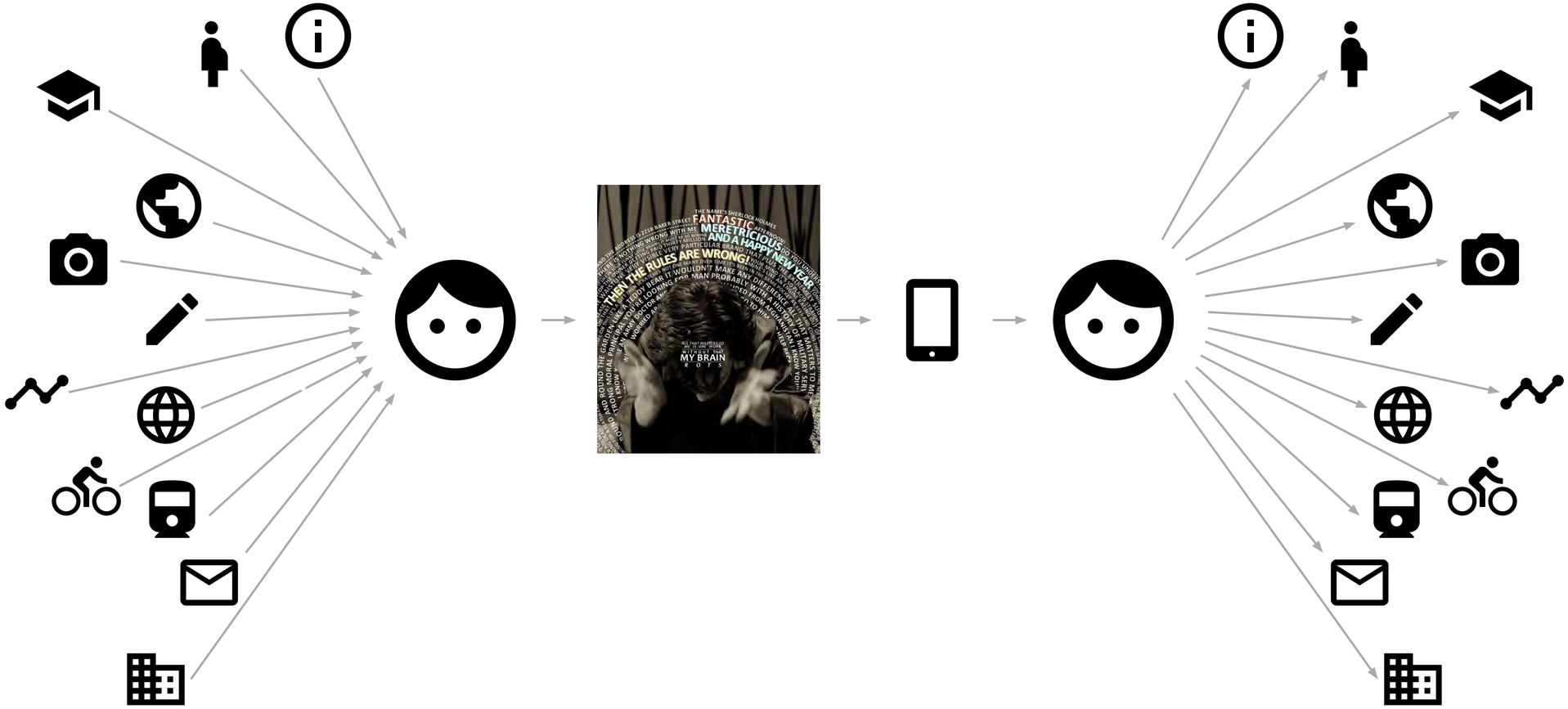
Problem:

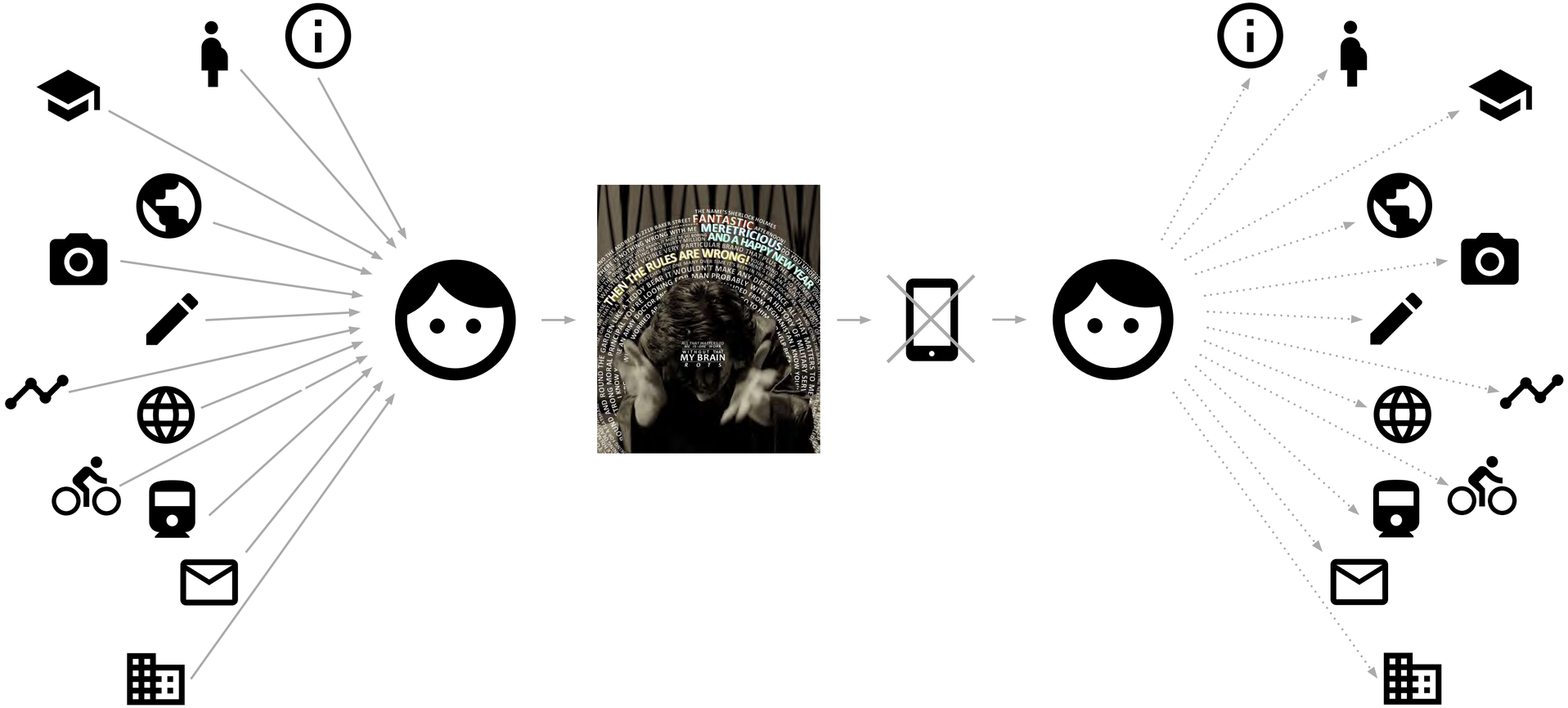
1- Die Anzahl an Plattformen ist enorm und scheint täglich zu steigen.
2- Man ist dafür sehr an Geräte gebunden.
3- Die Kommunikation findet auf oberflächlicher / „technischer“ Ebene statt, wodurch die Zwischenmenschlichkeit (Emotionen) verloren geht.
4- Um zu kommunizieren muss man mit einem Gerät interagieren.
5- Viele Gespräche finden zur selben Zeit, an verschiedenen Orten zu anderen Themen statt > sehr anstrengend!

Kommunikation heute läuft zum großen Teil über digitale Kanäle / soziale Netzwerke!

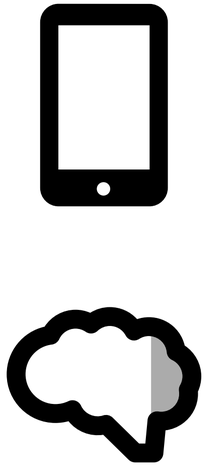
Problem:

1- Die Anzahl an Plattformen ist enorm und scheint täglich zu steigen.
2- Man ist dafür sehr an Geräte gebunden.
3- Die Kommunikation findet auf oberflächlicher / „technischer“ Ebene statt, wodurch die Zwischenmenschlichkeit (Emotionen) verloren geht.
4- Um zu kommunizieren muss man mit einem Gerät interagieren.
5- Viele Gespräche finden zur selben Zeit, an verschiedenen Orten zu anderen Themen statt > sehr anstrengend!

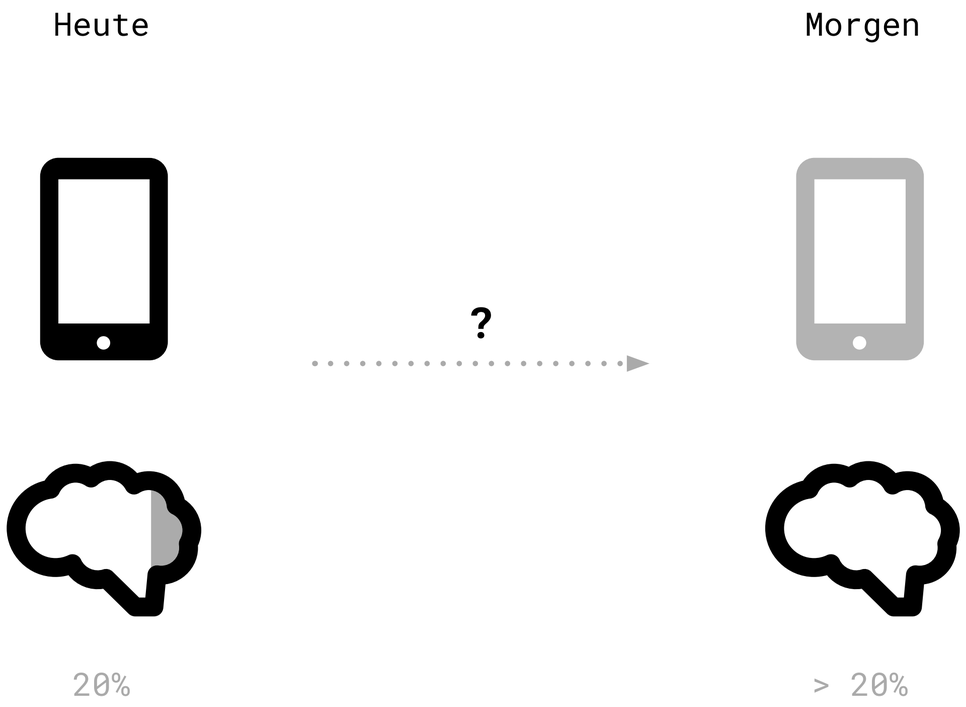

THE NAME'S SHERLOCK HOLMES
FANTASTIC
MERETRICIOUS
AND A HAPPY NEW YEAR
THEN THE RULES ARE WRONG!
MY BRAIN


FANTASTIC
MERETRICIOUS
AND A HAPPY NEW YEAR
THEN THE RULES ARE WRONG!
MY BRAIN

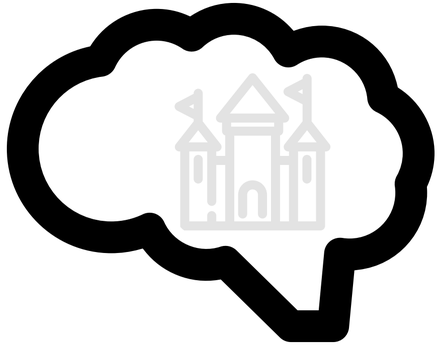
Heute



20%


Heute
Morgen
?
20%
> 20%

?



Inhalt

1 – Themenfindung

2 – Grundstein Gedankenpalast

3 – Braif**k

4 – Ideenpool

5 – Brainworld aka. Denk‘alter aka. Dialektum

Gedächtnispalast

Der Gedächtnispalast macht sich die Tradition des Erzählens von menschlichen Kulturen für Lernvorgänge zu Nutze und basiert somit dem Ansatz nach auf dem Storytelling.

Ziel ist es, Schlüsselbegriffe einer Rede mit bestimmten Orten zu verbinden (Loci-Methode) und diese Orte in einer einzigen – während der Rede entsprechend der Argumentationsstruktur mental abzugehenden – Route zu merken (Routen-Methode).

The Mentalist . Sherlock

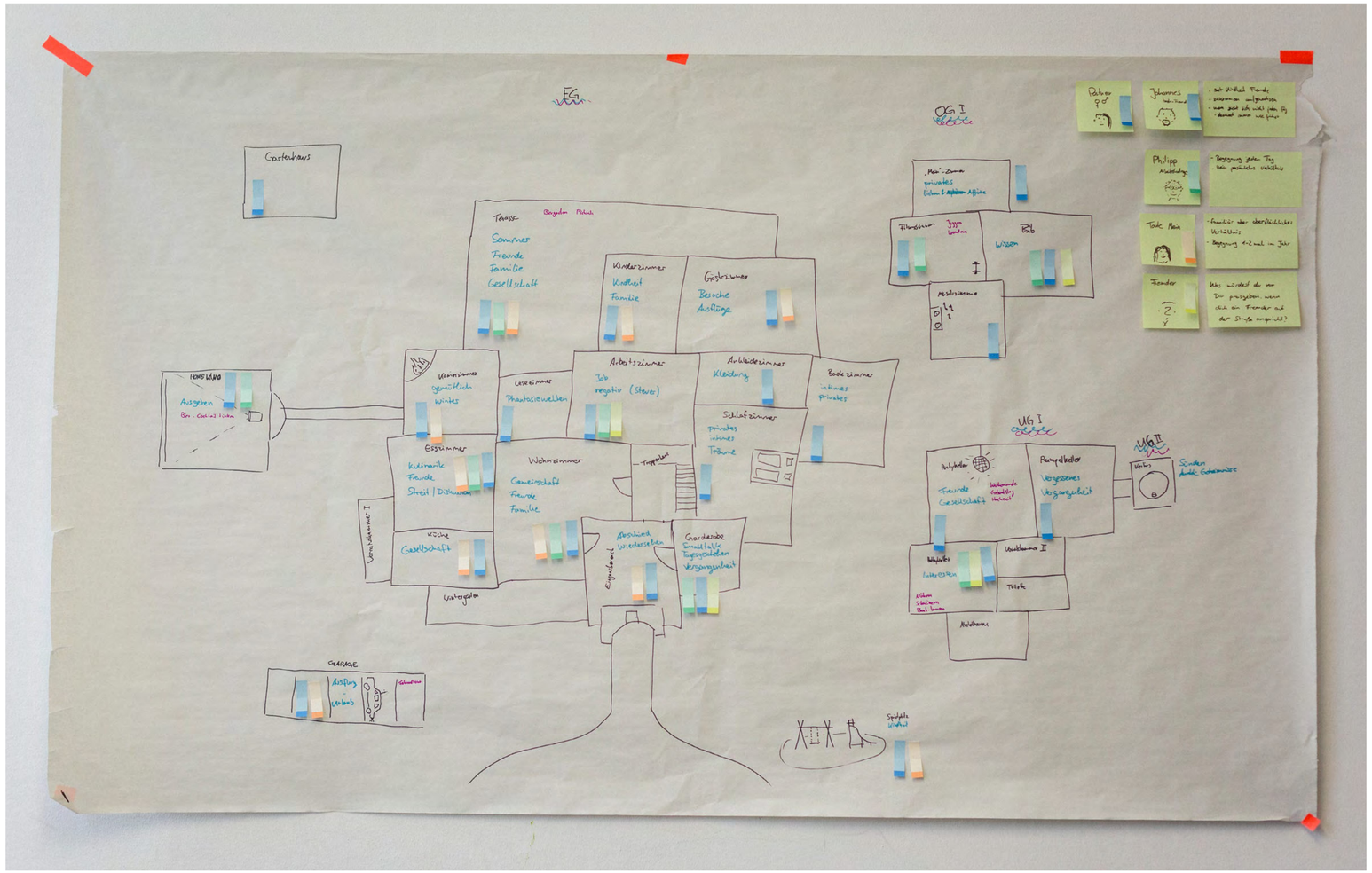
Gedächtnispalast

Der Gedächtnispalast macht sich die Tradition des Erzählens von menschlichen Kulturen für Lernvorgänge zu Nutze und basiert somit dem Ansatz nach auf dem Storytelling.

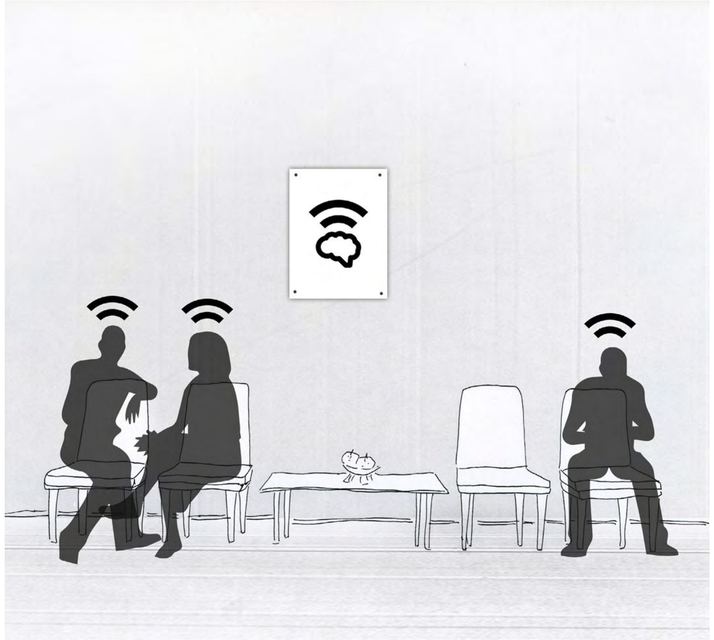
Ziel ist es, Schlüsselbegriffe einer Rede mit bestimmten Orten zu verbinden (Loci-Methode) und diese Orte in einer einzigen – während der Rede entsprechend der Argumentationsstruktur mental abzugehenden – Route zu merken (Routen-Methode).

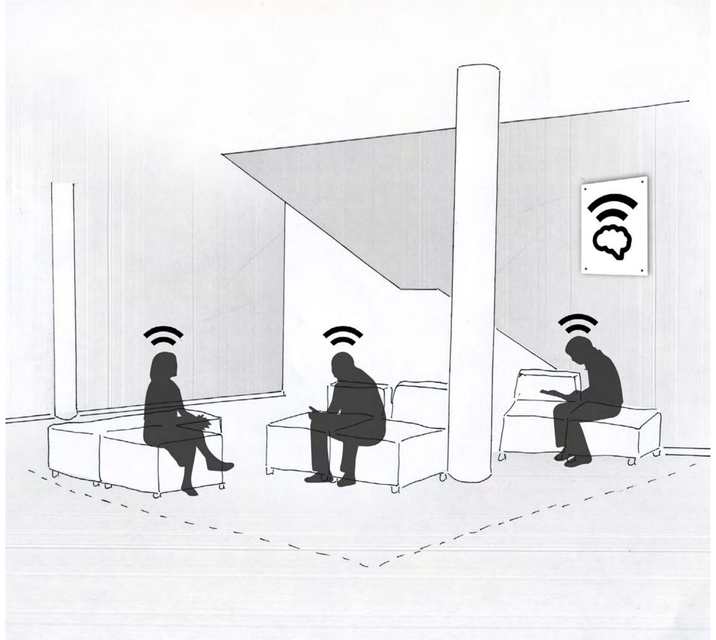
The Mentalist . Sherlock

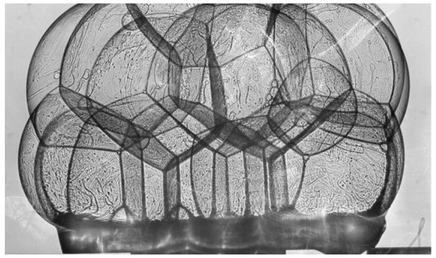
2. Grundstein Gedankenpalast

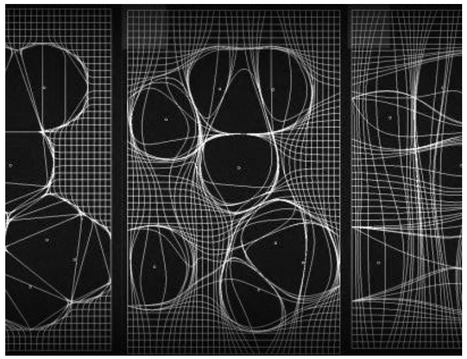


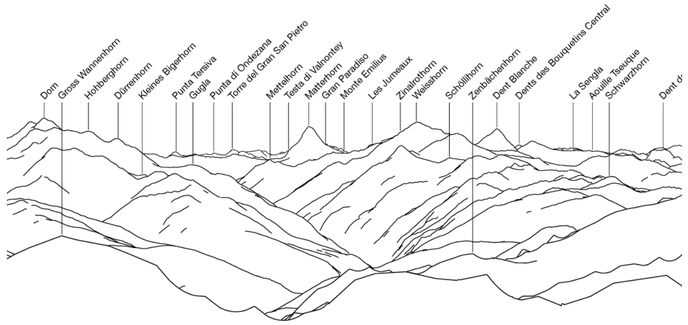
In eingerichteten Zonen kann man bestimmte Zimmer/Räume/ Schubladen o.ä. für andere zugänglich machen und dadurch einen Austausch stattfinden lassen.



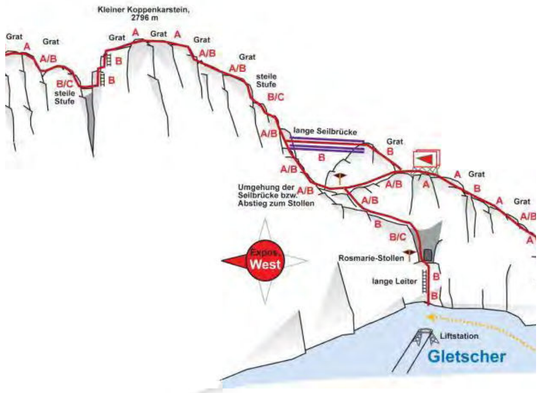







Dom
Gross Wannerhorn
Holzberghorn
Dürrenhorn
Kleines Bigerhorn
Punta Tersiva
Gugla
Punta di Ondezana
Torre del Gran San Pietro
Mettelhorn
Testa d'Valnontey
Matterhorn
Gran Paradiso
Monte Emilius
Les Jumeaux
Zinnenhorn
Weisshorn
Schöllhorn
Zentbächenhorn
Dent Blanche
Dents des Bouquetins Central
La Sengla
Aiguille Tsougue
Schwarzhorn

BÜLLELEJOCH-HÜTTE 1h
DREI-ZINNEN-HÜTTE 2h
101
RIF. PIAN DI CENGIA 1h
RIF. TRE CIME 2h
101
TALSCHLUSSHÜTTE 1h20'
FISCHLEINBODEN-HÜTTE 1h40'
103
RIF. FONDO VALLE 1h20'
RIF. PIANO FISCALINA 1h40'
103


Kleiner Koppenkarstein, 2796 m
Grat
A
A/B
B/C
steile Stufe
B
lange Seilbrücke
Umgehung der Seilbrücke bzw. Abstieg zum Stollen
Rosmarie-Stollen
lange Leiter
Fahrtrichtung West
Liftstation
Gletscher

1 – Themenfindung

2 – Grundstein Gedankenpalast

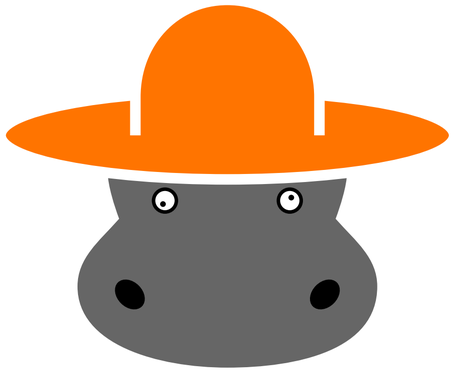
3 – Braifk**

4 – Ideenpool

5 – Brainworld aka. Denk‘alter aka. Dialektum

- **Wie erinnern wir uns?**
- **Was sind Erinnerungen?**
- **Anatomische Grundlagen des Gedächtnisses 1/2**
  - › die drei Ebenen des Gedächnisses (Kurz- bis Langzeitgedächnis)
  - › akustische Gedächtnisinhalte
  - › motorische Gedächtnisinhalte und Fähigkeiten
  - › optische Gedächnisinhalte
- **Anatomische Grundlagen des Gedächtnisses 2/2**
  - › das limbische System / explizite & implizirte Inhalte
  - › Konstruktivismus & Behaviorismus I
- **Brain-to-Brain-Communication**
- **Telepathie**

- **Elektroenzephalographie / EEG 1/2**
- **Elektroenzephalographie / EEG 2/2**
- **Hirnfrequenzen**
- **Assoziativspeicher**
- **Das limbische System**
  - › HAT & Hippo
  - › Aufbau
  - › Hippocampus
  - › Hypothalamus
  - › Gyrus cinguli
  - › Amygdala
  - › Nucleus accumbens



H
A
T
&
HIPPO

Theorie gut und schön! Was nun?

1 – Themenfindung

2 – Grundstein Gedankenpalast

3 – Braif**k

4 – Ideenpool

5 – Brainworld aka. Denk‘alter aka. Dialektum

- **Was wollen wir erreichen?**

  1. Kommunikation in der Zukunft
  2. ohne Geräte
  3. Kommunikation intensivieren
  4. Austausch von Emotionen
  5. Unabhängigkeit

- **Was wollen wir erreichen?**

  1. Kommunikation in der Zukunft
  2. ohne Geräte
  3. Kommunikation intensivieren
  4. Austausch von Emotionen
  5. Unabhängigkeit

- **Was haben wir?**

  1. Gedankenpalst
  2. Sharing-Zone
  3. Gedanken wLan
  4. partielles Brainsharing
  5. Notfallsystem (Geschichte)
  6. Therapieanwendungen mit Emotionen
  7. 5D (Unterhaltung)
  8. Benchmarks
  9. Personas im Heute
  10. sehr viel Wissen über unseren Kopf

- **Was wollen wir erreichen?**

  1. Kommunikation in der Zukunft
  2. ohne Geräte
  3. Kommunikation intensivieren
  4. Austausch von Emotionen
  5. Unabhängigkeit

- **Was haben wir?**

  1. Gedankenpalst
  2. Sharing-Zone
  3. Gedanken wLan
  4. partielles Brainsharing
  5. Notfallsystem (Geschichte)
  6. Therapieanwendungen mit Emotionen
  7. 5D (Unterhaltung)
  8. Benchmarks
  9. Personas im Heute
  10. sehr viel Wissen über unseren Kopf

- **Wie können wir all das am besten umsetzten?**

1 – Themenfindung

2 – Grundstein Gedankenpalast

3 – Braif**k

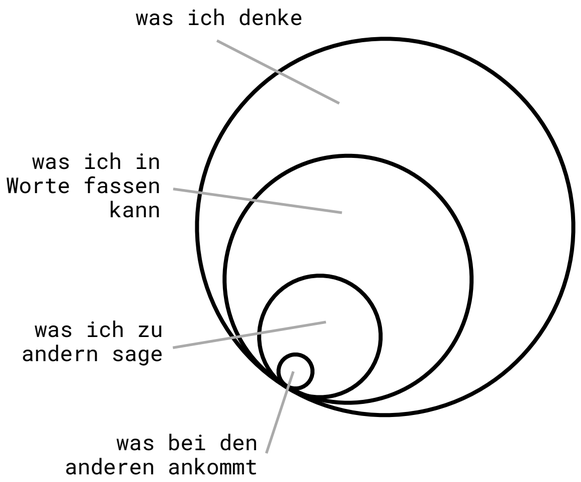
4 – Ideenpool

5 – Brainworld aka. Denk‘alter aka. Dialektum

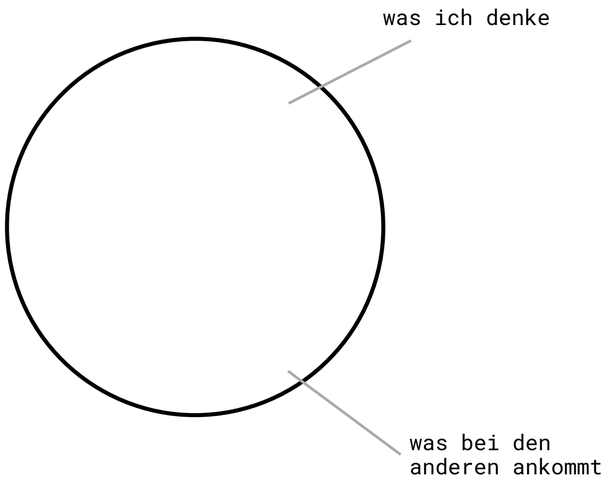
This is a brain new world!

This is a brain new world!

In der „Brainworld“ hat sich der Gedankenpalast in der Gesellschaft etabliert. Jeder besitzt seinen eigenen Palast. Ein individuelles Konsturkt seiner Phantasie. Hier können Gedanken abgespeichert und jeder Zeit abgrufen werden. Sie können visualisiert und in bestimmten Situationen geteilt werden. Der Gedankenpalast bietet eine neue Ebene der Kommunikation. Er ersetzt kein Gerpäch zwischen zwei Personen, sondern bietet lediglich neue Möglichkeiten zum Austausch.
Wir befinden uns also in einer Zeit, in der wir uns voll und ganz auf unser Gehirn konzentrieren. Smartphones, Computer oder sonstige technischen Devices sind veraltet. Wir Kommunizeren und Organisieren uns über ein Netzwerk aus Gedankenpalästen.



Heute



Brainworld

Der Weg zur Brainworld

1. Bewusstseinsentwicklung der Menschheit

Anstatt den Fokus auf immer schnellere Computer oder künstliche Intelligenzen zu richten, entdeckt der Mensch das Potential das menschliche Gehirn zu nutzen bzw. lernt, damit umzugehen – zurück zu wir! Es beginnt ein Zeit, in welcher man den kleinen technischen Devices wie Smartphone und -watch und Implantaten absagt und eine Ära der digitalen Unabhängigkeit anstrebt.

2. Entwicklung aus pränataler Modifizierung

Im Jahr X werden genetische Veränderungen zur Normalität. So auch der Eingriff in die Entwicklung des Gehirns. Es entwickelt sich ein Trend, die Hirnleistung genetisch zu maximieren. Somit entstehen im Laufe der Zeit hochintelligente Menschen, sogenannte Super-brains >> BRAINWORLD!

3. Weiterentwicklung aus dem Implantat

Nachdem Implantate eine neue Kommunikation möglich gemacht haben, geht es einen Schritt weiter. Eine Fusion aus Technik und Organischem. Unser Hirn wird durch Neurotechnologie aufgerüstet, was uns möglich macht, über die bisherigen Grenzen zu brechen. Man trägt einen eigenen Server mit bzw. in sich. All die Informationen können dank des Upgrades abrufbar gemacht werden...

4. Higher Brainperformance via Neurostimmulation

Über externe Stimmulation können wir unser Hirn effektiver nutzen. Auf Kommando absolut relaxen, tief schlafen oder höchst anspruchsvolle Aufgaben bewältigen. Das Ende der Zeit in welcher man vor sich hin prokrastiniert weil der Kopf nicht mehr mitspielt oder man sich hektisch im Bett wälzt und keinen Schlaf findet.

1. Bewusstseinsentwicklung der Menschheit

Anstatt den Fokus auf immer schnellere Computer oder künstliche Intelligenzen zu richten, entdeckt der Mensch das Potential das menschliche Gehirn zu nutzen bzw. lernt, damit umzugehen – zurück zu wir! Es beginnt ein Zeit, in welcher man den kleinen technischen Devices wie Smartphone und -watch und Implantaten absagt und eine Ära der digitalen Unabhängigkeit anstrebt.

2. Entwicklung aus pränataler Modifizierung

Im Jahr X werden genetische Veränderungen zur Normalität. So auch der Eingriff in die Entwicklung des Gehirns. Es entwickelt sich ein Trend, die Hirnleistung genetisch zu maximieren. Somit entstehen im Laufe der Zeit hochintelligente Menschen, sogenannte Super-brains >> BRAINWORLD!

3. Weiterentwicklung aus dem Implantat

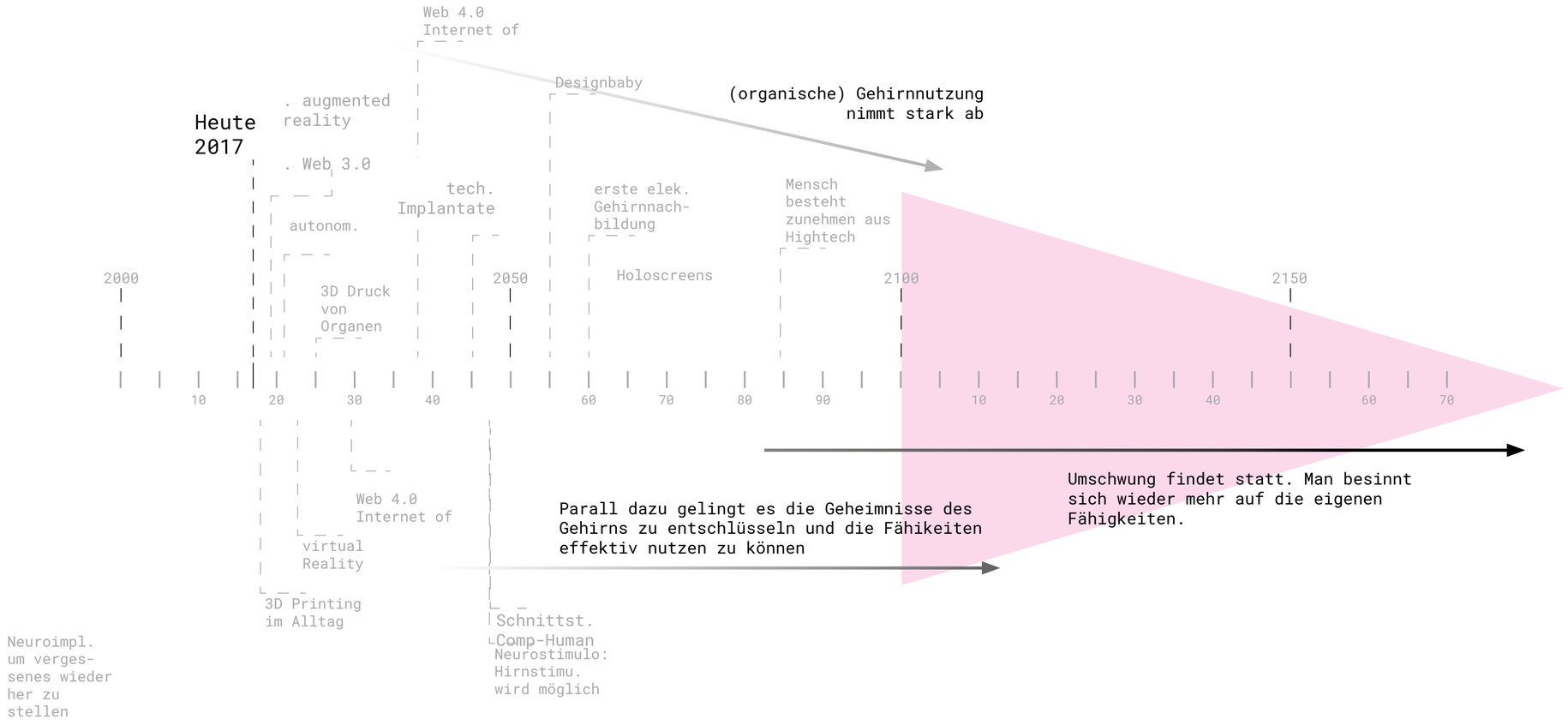
Nachdem Implantate eine neue Kommunikation möglich gemacht haben, geht es einen Schritt weiter. Eine Fusion aus Technik und Organischem. Unser Hirn wird durch Neurotechnologie aufgerüstet, was uns möglich macht, über die bisherigen Grenzen zu brechen. Man trägt einen eigenen Server mit bzw. in sich. All die Informationen können dank des Upgrades abrufbar gemacht werden...

4. Higher Brainperformance via Neurostimmulation

Über externe Stimmulation können wir unser Hirn effektiver nutzen. Auf Kommando absolut relaxen, tief schlafen oder höchst anspruchsvolle Aufgaben bewältigen. Das Ende der Zeit in welcher man vor sich hin prokrastiniert weil der Kopf nicht mehr mitspielt oder man sich hektisch im Bett wälzt und keinen Schlaf findet.

5. Brainworld aka. Denk‘alter aka. Dialektum

Die Welt rück zusammen bzw. vereinheitlich sich. Tatsächliche Innovationen werden nur noch in technologischer Hinsicht geschaffen. Robotik und KIs werden die Schaffenden. Das Menschliche ICH rückt in den Hintergrund



Die Zukunft, eine neues Zeitalter.

Der Mensch hat seine Fähigkeit unabhängig zu sein verlernt. Zu groß war der Fokus auf technische Hilfsmittel und digitale Assistenten. Was Aufgaben abnehmen und uns mehr Zeit und Freiheit für unser Leben schaffen sollte, hat uns in Wahrheit Fessel angelegt. Durch Jahrzehnte lange Gewöhnung an Devices jeglicher Art ist die Selbstständigkeit auf der Strecke geblieben.

Um unsere Fähigkeiten wieder zu erlangen und wieder frei und selbständig agieren zu können, besinnt sich der Mensch nun wieder zurück auf sich und erlangt seine Freiheit mehr den je zurück...

öffentlich

soll Internet ersetzen?

Internet (Globales Netzwerk) — **Neuronet** (neuronales Netzwerk) =

Intranet (Internet Internet) — **LASC aka. Sharingzonen** (Local areas with specific contents) ×

neuronales Netzwerk entsteht!

Cloud (eigene Datenbank) — **Gedankenpalast** (eigene Datenbank) ×

LAN (lokales Netzwerk) — **„Telepatie“ o. Gedankenübertragung**

privat

ausgelutscht/zu offensichtlich?

NEURONALGESTÜZTE KOMMUNIKATION:
Bildemojies und andere gefühlsunterstützende Elemente werden durch Emodiathek ersetzt.

Locitechnicken werden flächend-deckend zu **GEDANKENPALÄSTEN** „entwickelt“

NEURUNDA:
Informationen können über Wellenart übermittelt werden

SHARINGZONE:
Durch austausch von Ideen und eindrücken entsteht neue Kreativität (s.u. und PDF 161207 S.130)

NEURONENT:
Nachfolger des Internet (societas - Verbindung)

RELAXARIS:
Entspannungszonen werden errichtet

5. Brainworld aka. Denk‘alter aka. Dialektum | Sammlung, Naming und Zusammenhänge

Datenkappe:
KOPTIMIERER, KOPFILISIEREN

relaxaris:
ENTSPANNER, PAUSTELLE, STELLAUSE
(freivongedanken, gedankenfrei, Freiraum)

(Neurunda:)
(Neurocietas: (neurologische Verbindung))

neuronalgestütze Kommunikation:
EMOTIKATION

Bibliothek aus Emotionen:
EMODIATHEK

Gedankenvisualisierung / Gedächnisphasen:
Konsolidierung > PALASTISIERUNG
konsolidieren > PALASTISIEREN

> GEDANKENPALAST

Sharingzone
LASK/LASI

Brainworld (Epoche/Zeitalter)
DENK‘ALTER, KOGNITION, RETRODERN, NACHZEIT, WAVETIME, LIBERALISMUS, LIBERALZEIT

THERAPEUTUISCHE ANWENDUNGEN
> Positive-Mind-Therapie

UNTERHALTUNGSBRANCHE
> Konzert/Film/Theater werden Gefühle an das Publikum übermittelt

> Ausstellung/Museum können Gefühle/ Emotionen/Ideen des Künstler aus einer „Emodiathek“ abgerufen

NOTFALLSYSTEM

OVAG
(Organisation zur Archivierung und Visualisierung von Gedankenpalästen)

SCHULFACH > GEDANKENVISUALISIERUNG

IDEEN FÜR ALTERNATIVE SHARINGZONEN
. FH - Inspirationszone in der Hochschule

. Büro - Austausch von Informationen in einem Team

. Wartezimmer - Austausch/Empfang von Information zum Tagesgeschehen

AUSWIRKUNGEN / ANWENDUNGEN FÜR BLIDE

> Sprachbarrieren können durch Austausch von Gefühlen / Emotionen gemindert werden.
> Fernbeziehungen kommen immer häufiger. Um trotzdem eine emotionale Bindung bestehen zu lassen, können Emotionen und Gefühle ausgetauscht werden.

5. Brainworld aka. Denk‘alter aka. Dialektum | Sammlung, Naming und Zusammenhänge

Datenkappe:
KOPTIMIERER, KOPFILISIEREN

relaxaris:
ENTSPANNER, PAUSTELLE, STELLAUSE
(freivongedanken, gedankenfrei, Freiraum)

(Neurunda:)
(Neurocietas: (neurologische Verbindung))

neuronalgestützte/intensivere Kommunikation:
EMOTIKATION

Bibliothek aus Emotionen:
EMODIATHEK

Gedankenvisualisierung / Gedächnisphasen:
Konsolidierung > PALASTISIERUNG
konsolidieren > PALASTISIEREN

> GEDANKENPALAST

Sharingzone
LASK/LASI

Brainworld (Epoche/Zeitalter)
DENK‘ALTER, KOGNITION, RETRODERN, NACHZEIT, WAVETIME, LIBERALISMUS, LIBERALZEIT

THERAPEUTUISCHE ANWENDUNGEN
> Positive-Mind-Therapie

UNTERHALTUNGSBRANCHE
> Konzert/Film/Theater werden Gefühle an das Publikum übermittelt

> Ausstellung/Museum können Gefühle/Emotionen/Ideen des Künstler aus einer „Emodiathek“ abgerufen

NOTFALLSYSTEM

OVAG
(Organisation zur Archivierung und Visualisierung von Gedankenpalästen)

SCHULFACH > GEDANKENVISUALISIERUNG

IDEEN FÜR ALTERNATIVE SHARINGZONEN
. FH - Inspirationszone in der Hochschule

. Büro - Austausch von Informationen in einem Team

. Wartezimmer - Austausch/Empfang von Information zum Tagesgeschehen

AUSWIRKUNGEN / ANWENDUNGEN FÜR BLIDE

> Sprachbarrieren können durch Austausch von Gefühlen / Emotionen gemindert werden.
> Fernbeziehungen kommen immer häufiger. Um trotzdem eine emotionale Bindung bestehen zu lassen, können Emotionen und Gefühle ausgetauscht werden.

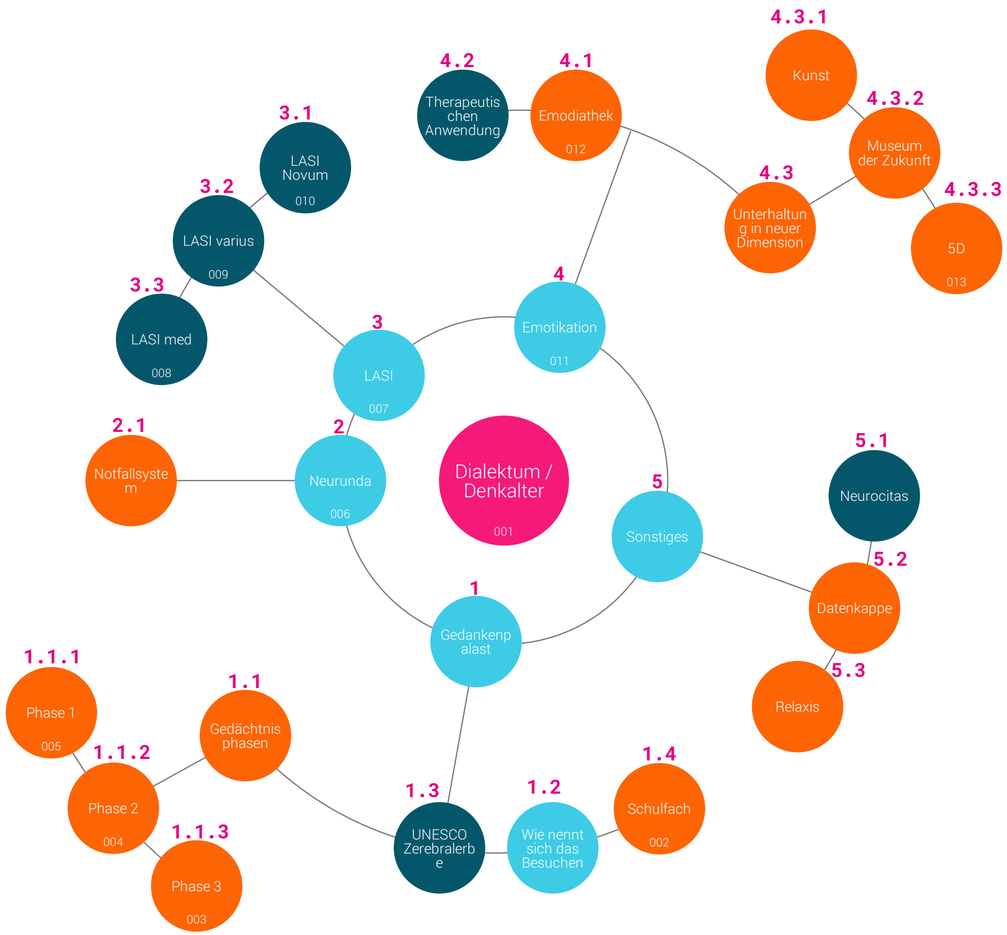
Denk'alter & Paustelle?

Dialektum

Dialektum

Je nach Herkunft oder Abstammung eines Menschen bekommt seine Sprache eine besondere Klangfarbe – einen Dialekt. Auch der Umgang mit Gedanken, Emotionen und Erinnerungen prägen den Charakter eines Menschen. Dialektum steht für eine Zeitepoche, in welcher diese individuellen Prägungen eine Form bekommen.

5. Brainworld aka. Denk‘alter aka. Dialektum



DIALEKTUM – EPOCHE DER KOGNITIVEN BEGEGNUNG

Der Mensch hat seine Fähigkeit unabhängig zu sein verlernt. Zu groß war der Fokus auf technische Hilfsmittel und digitale Assistenten. Was Aufgaben abnehmen und uns mehr Zeit und Freiheit für unser Leben schaffen sollte, hat uns in Wahrheit Fessel angelegt. Durch Jahrzehnte lange Gewöhnung an Devices jeglicher Art ist die Selbstständigkeit auf der Strecke geblieben.

Um unsere Fähigkeiten wieder zu erlangen und wieder frei und selbständig agieren zu können, besinnt sich der Mensch nun wieder zurück auf sich und erlangt seine Freiheit mehr den je zurück...

1: GEDANKENPALAST:
Ein Gedankenpalast ist ein individuelles Konstrukt, mit welchem man Gedanken und Erinnerungen visualisiert. Diese können auf verschiedene Arten wie Gebäuden, ganzen Städten, unendlichen Wegen und anderen Strukturen visualisiert werden. Es können dabei reale als auch surreale Objekte und Formen entstehen. Die natürlichen Gesetze der Natur spielen dabei keine Rolle. Die einzige Grenze ist die der eigenen Phantasie.

Dabei entsteht ein allgegenwärtiger Speicher von Gedanken, auf welchen man zu jedem Zeitpunkt zugreifen kann. Für einen Außenstehenden kann es sehr verwirrend erscheinen. Für den Konstrukteur aber folgt es klaren Strukturen.

Den Vorgang der Gedankenvisualisierung in einem Gedankenpalast wird auch als Palastisierung bezeichnet.

> Die angerissene Arielleflosse mit Sauerstoffkapsel kann beispielsweise für den Tauchgang zum Marianengraben stehen. Um diese Erinnerung wieder zu finden, ist diese zusammen mit anderen Gegenständen, welche an Wasser erinnern sollen, in einer Unterwasserkammer im Palast untergebracht.

1.1: Gedächnisphasen:
. Phase 1 - Kurzzeitgedächtnis - Bewusstsein
> Was eben geschieht und über den Tag hinweg als Wichtig erscheint, bleibt im Kurzzeitgedächtnis.
. Phase 2 - Palastisierung / Konsolidierung
> Gedanken aus dem Kurzzeitgedächnis werden palastisiert und im Gedankenpalast abgelegt. Außerdem werden Emotionen in die Emodiathek aufgenommen (siehe 4: Emotikation).
. Phase 3 - Gedankenpalast / Langzeitgedächtnis
> Erinnerungen, Gedanken und Emotionen sind palastisiert und können nach Belieben wieder ins Bewusstsein geholt werden.

1.2: Gedankenvisite
Gedankenpaläste können komplett oder eingeschränkt einer zweiten Person gezeigt werden. Besucher können also eine Führung durch andere Gedankenpaläste bekommen. Diese müssen willentlich dem vorgegebenen Weg des Eigentümers folgen. Der Eigentümer kann also absolut darüber entscheiden, was für den Besucher möglich ist und was nicht.

Machtlos ist der Eigentümer nur bezüglich der Interpretationen des Besuchers.

1.3: UNESCO-Cerebralerbe
Gedankenpaläste von außergewöhnlicher Visualisierung oder besonderen Persönlichkeiten können ausgezeichnet werden. Ebenso werden diese archiviert um sie für die Nachwelt zu erhalten.

1.4: Bildungsebene Gedankenvisualisierung
Wie palastisiert man Gedanken und ordnet diese so an, dass sie später wieder gefunden werden?
Im Bildungssystem ist Gedankenvisualisierung ein fester Bestandteil. Dort wird unter anderem die Methode der Palastisierung erlernt.

2: NEURUNDA:
Neurunda beschreibt die Möglichkeit, Inhalte zwischen einzelnen Individuen oder anderen Neurocietas auszutauschen.

2.1 Notfallsystem
Notsignale können über Neurunda an Basisstationen geleitet werden. Motorische Fähigkeiten müssen dafür nicht mehr funktionsfähig sein. Bildhafte Eindrücke vom Ort des Geschehens werden versendet. Rettungshelfer können die Situation besser einschätzen und präziser handeln.

3: LASI:
Ein lokales Areal mit spezifischem Inhalt, kurz LASI, ist ein neuronaler Speicher von Eindrücken, Gedanken und Erinnerungen auf welchen mehrere Leute Zugriff haben können.

Während man von externen Gedanken profitieren kann, ist es ebenso möglich, eigene Gedanken und Erinnerungen abzulegen.

3.1: LASI-Novum
Nachrichtenzone – Was ist passiert? In einem LASI-Novum bekommt man aktuelle Informationen zum Zeitgeschehen. Diese sind an öffentlichen Plätzen eingerichtet.

3.2: LASI-Varius
Kreativzone – Ein LASI-Varius ist ein kreativer Inspirator. Man kann von Ideen und Eindrücken anderer profitieren und sich einem kreativen Austausch unterziehen.

3.3: LASI-Med
Gesundheitszone – Um physische wie auch psychische Erkrankungen heilen zu können, ist es oftmals nützlich die Vorgeschichte zu kennen. So kann man in einem LASI-Med diese Erinnerungen ablegen, welche ein Medicus zur Analyse einsehen kann. Es entsteht eine Art „Krankenakte“ der Patienten. Außerdem bildet sich ein Pool aus Medierfahrung, auf welchen der Medicus bei Bedarf zugreifen kann.

4: EMOTIKATION:
Die gängigen Kommunikationswege werden durch die Möglichkeit erweitert, Emotionen direkt weiter zu geben. Es ist nicht mehr von Nöten, diese in Worte zu fassen. Das führt zu einer intensiveren Kommunikation und vermittelt genau das, was vermittelt werden soll. Die Übertragung von Emotionen ist auf zwei Weisen möglich:

> Im Jetzt-Zustand können Emotionen mit dem Gegenüber geteilt werden. Dies funktioniert nur mit Emotionen, welche im Augenblick empfunden werden.
> Für Emotionen aus der Vergangenheit kann man auf die Emodiathek zugreifen.

4.1: Emodiathek:
Eine Emodiathek ist eine Sammlung aus bereits gefühlten Emotionen. Diese werden in einer Art Bibliothek abgelegt. Emotionen können zu einem späteren Zeitpunkt wieder abgerufen sowie geteilt werden. Um sicherzustellen, dass Emotionen nicht unterschiedlich wahr genommen werden, werden diese in Form und Format gleich palastisiert.

4.2: therapeutische Anwendungen
4.2.1: Finden in einem kurzen Zeitraum zu viele Dinge gleichzeitig statt, kann das Bewusstsein diese nicht auseinander halten. Bei der Palastisierunge kann es dann zu Problemenkommen. Es entsteht ein Gebilde, welches die verschiedenen Ereignisse in einem nicht zu trennenden Gebilde vereint – ähnlich wie eine Trauma. Hier kann durch Hilfe von Außenstehenden, sogenannten Palastenern, wieder Ordnung geschafft werden. Das Konstrukt wird in seine Einzelteile zerlegt und kann so in kleinen Teilen verarbeitet und palastisiert werden.
4.2.2: Palastisierte Objekte, welche mit negativen Assoziationen verknüpft werden, können in ihrer Größe variieren. Oft kommt es zu einer Ausdehnung, welche nur schwer kontrolliert werden können. Kann diese nicht kontrolliert werden, entstehen Depressionen. Die Erinnerung nimmt dann mehr und mehr Raum ein und wird mit einer Vielzahl anderer Erinnerungen und Eindruckern verbunden.

Um diesen Vorgang entgegen zu wirken, kann der Betroffene mit positiven Emotionen aus Emodiatheken gestärkt werden um das Negativ wieder kontrollieren zu können.

4.3: Unterhaltung:
4.3.1: Kunstobjekte, Installationen und Performances können um die Ebene der Emotikation erweitert werden.
4.3.2: Gedankenpaläste von beeindruckender Phantasie, besonderer Persönlichkeiten o.ä. können in Museen betrachtet werden.
4.3.3: Palastisierung von Emotionen eröffnet ein neues Genre der Kunstwelt.
4.3.4: Film und Theater wird dank Emotikation noch intensiver und erlebbarer.

5: SONSTIGES:

5.1: NEUROCIETAS:
Ein Neurocietas umschreibt eine Verbindung zweier oder mehrerer neuronaler Einheiten. Sobald Gedanken und Emotionen ausgetauscht werden, entsteht eine für Augen unsichtbare Verbindung.

5.2: STIMULENT:
Die Aktivitäten des Gehirns lassen sich in bestimmten Wellenmustern einordnen. So stößt ein entspanntes Gehirn lange Wellen aus. Ein hoch konzentriertes wiederum sehr kurze Wellen.

Mit Hilfe eines Stimulenten kann das Aktivitätspotential beeinflusst werden und somit das Gehirn effektiver genutzt werden. Auf Kommando absolut relaxen, tief schlafen oder höchst anspruchsvolle Aufgaben bewältigen ist möglich.

5.3: RELAXARIS:
Viel Arbeit mit dem Gehirn ist anstrengend. Relaxaris sind Entspannungszonen, welche speziell für kurzzeitige Entspannungsphasen eingerichtet wurden. Hierbei werden wie Methoden der Hirnstimulation angewandt. Das Gehirn wird dabei auf „Knopfdruck“ in einen Theta-Zustand versetzt. Umgangssprachlich: das Gehirn tankt Energie für neue Geniestreiche.

Die Größe eines Relaxaris kann zwischen Personenkammern und großen Einrichtungen wie Parkanlagen variiert.

5.4: SPRACHBARRIEREN:
Sprachbarrieren können durch Austausch von Gefühlen / Emotionen gemindert werden.

5.5: FERNBEZIEHUNGEN:
Fernbeziehungen kommen durch zunehmende Globalisierung vermehrt vor. Um trotzdem eine emotionale Bindung bestehen zu lassen, können Emotionen und Gefühle ausgetauscht werden.

Auswirkungen / Anwendungen für Blinde

novum - Neuigkeit
varius - bunt, farbig
valetudo - körperliches Befinden
medicina - Medizin
visitare - Besuchen
iucundus - erfreulich, angenehm

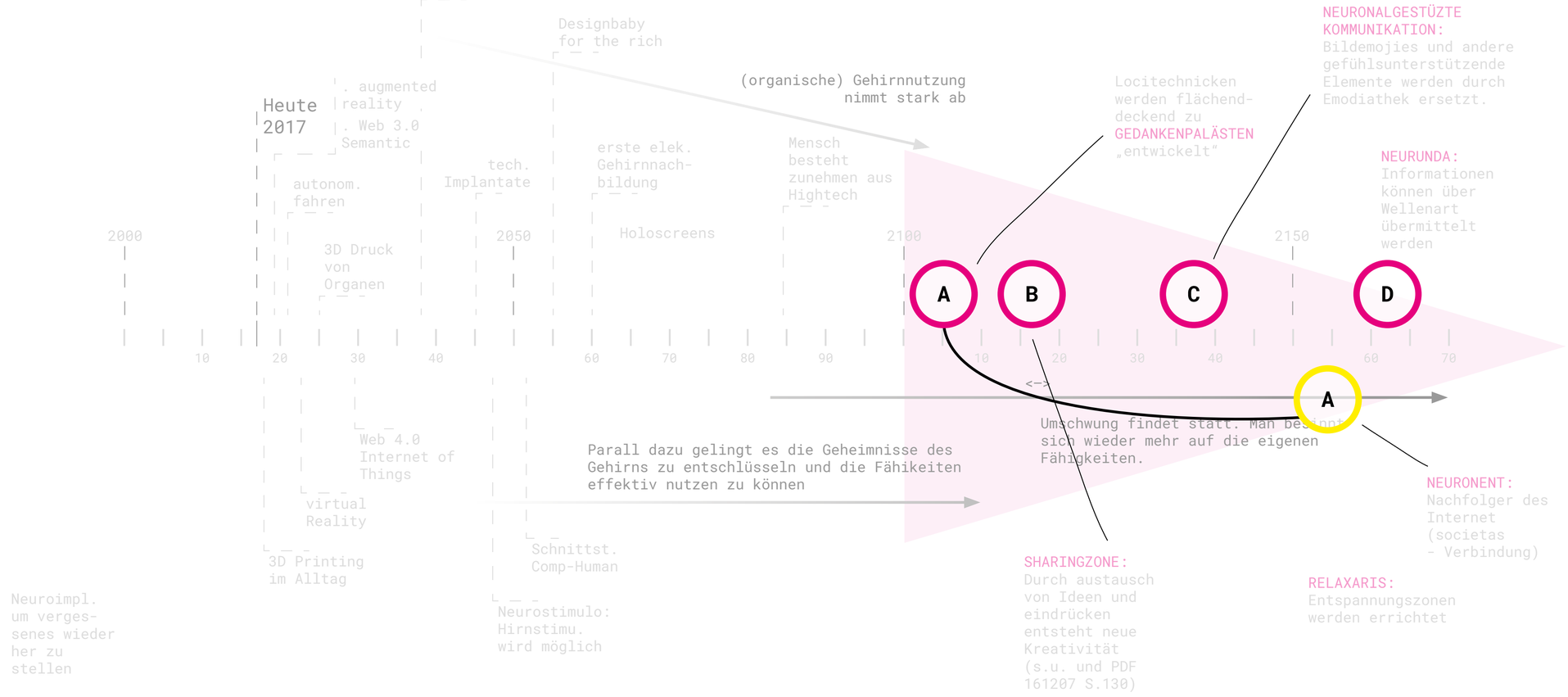
Legende / Glossar:

Wie setzten wir unsere Idee um?

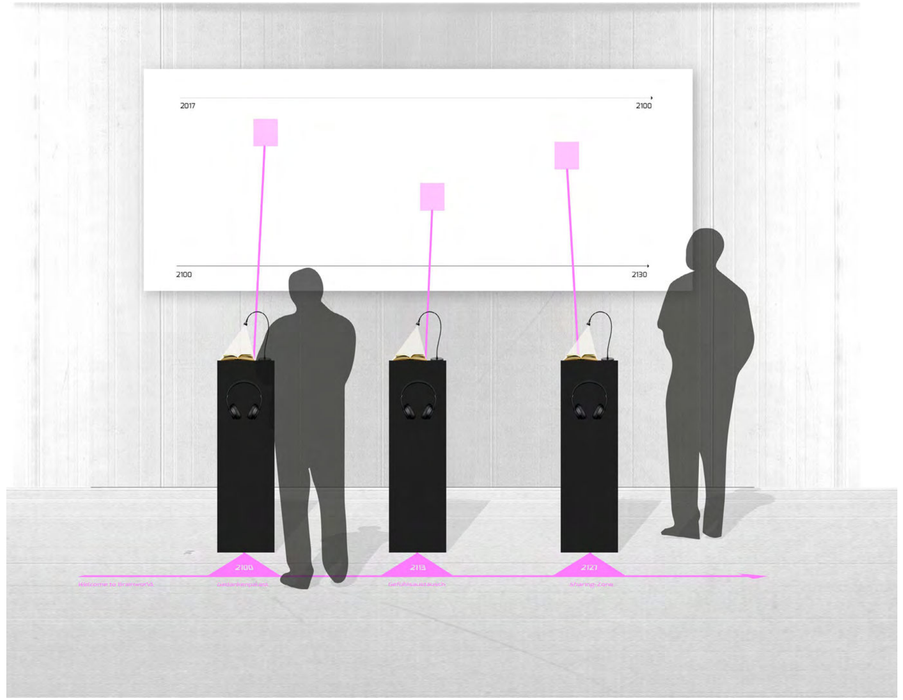
1. bewusst wenig Visuelles
2. Phantasieebene
3. Infoebene
4. Audioebene?

Zeitstrahl

Die Welt rück zusammen bzw. vereinheitlich sich. Tatsächliche Innovationen werden nur noch in technologischer Hinsicht geschaffen. Robotik und KIs werden die Schaffenden. Das Menschliche ICH rückt in den Hintergrund



5. Brainworld aka. Denk‘alter aka. Dialektum | Ausstellungsaufbau



1. Bodenplott > grober Zeitstrahl; Einordnung der Geschichten in zeitlicher Reihenfolge

2. Stelen > Audiostationen mit Geschichten zum anhören (+ „Klappentext“ zum Inhalt der Geschichte)

- Stele
- Kopfhörer
- Einleitung
- Verbindung auf Infoebene

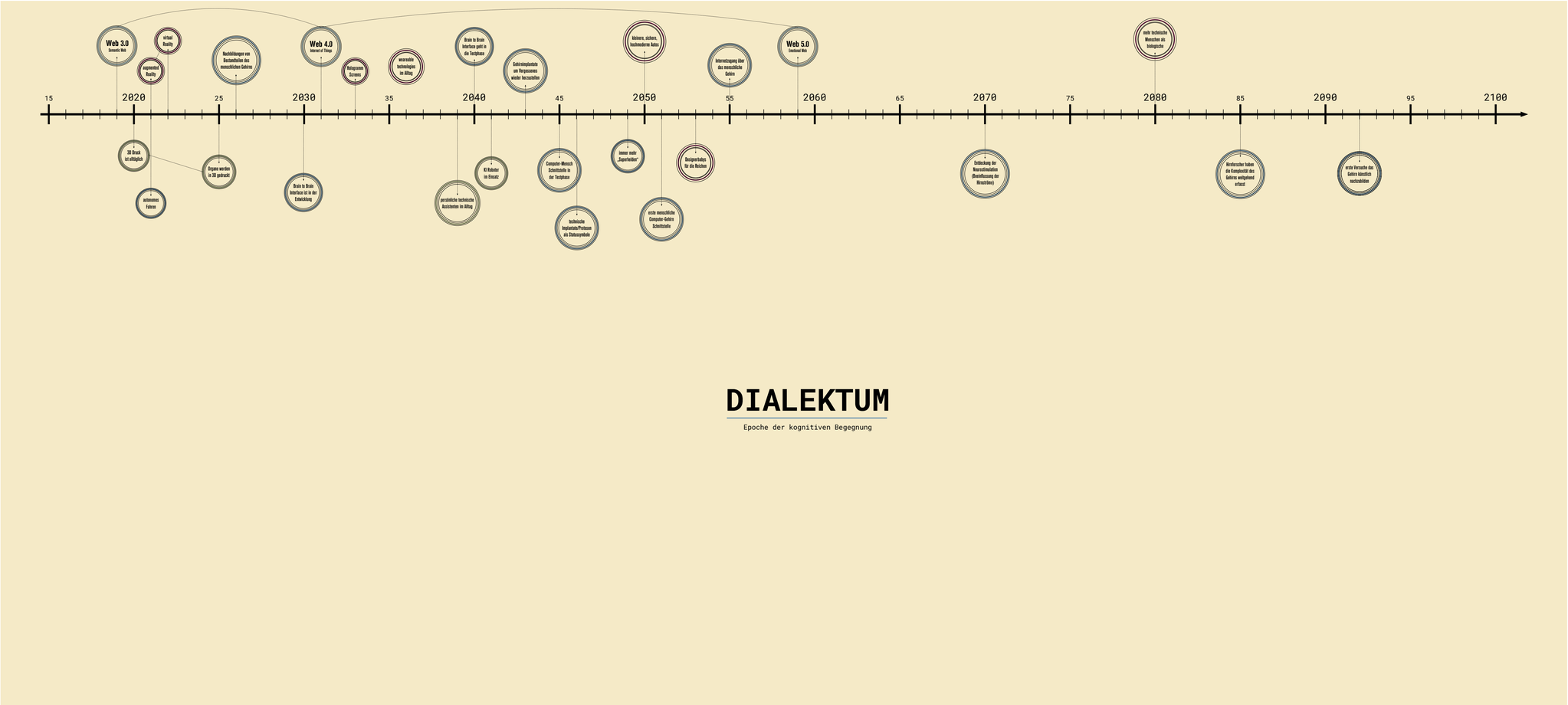
3. Infoebene

- Naming
- Intro/Einleitung/Vorgeschichte (Text + obere Timeline 2017 bis Denk‘alter)
- „Philosophie“ - Was ist unserer Welt, was macht sie aus (Text)
- Kopfideen (Textblöcke + Skizze/Icon)
  > Einordnung anhand einer Timeline

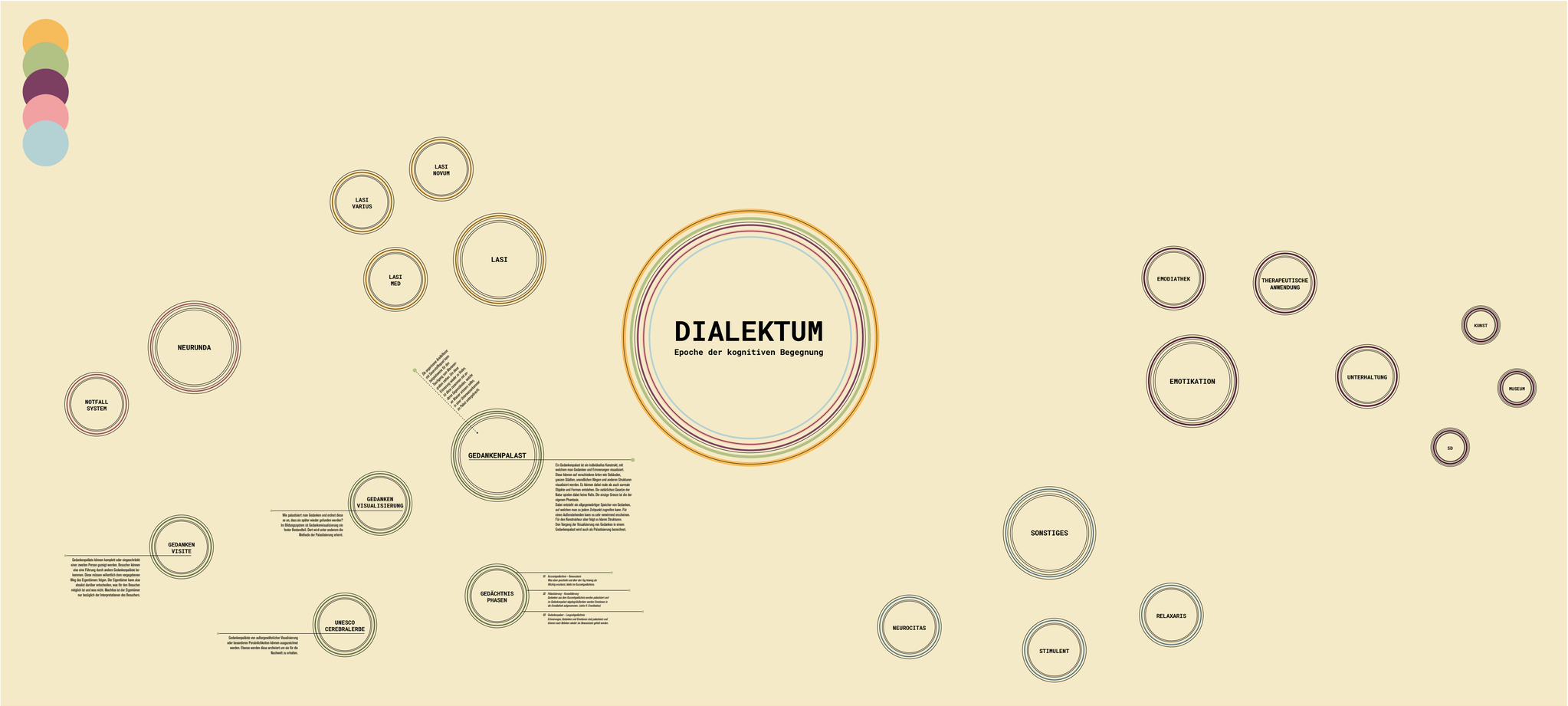
Informationsebene Plakat

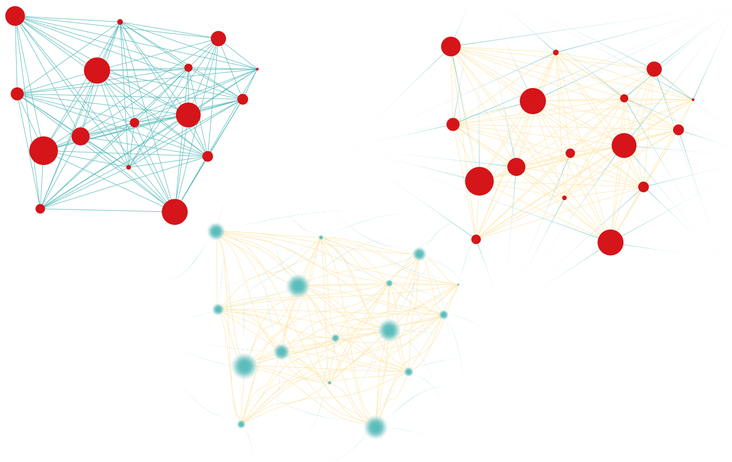
1. keine konkreten bzw. visuelle Inputs
2. informativ
3. übersichtlich
4. Storytelling einschließen
5. unserem Anspruch gerecht werden

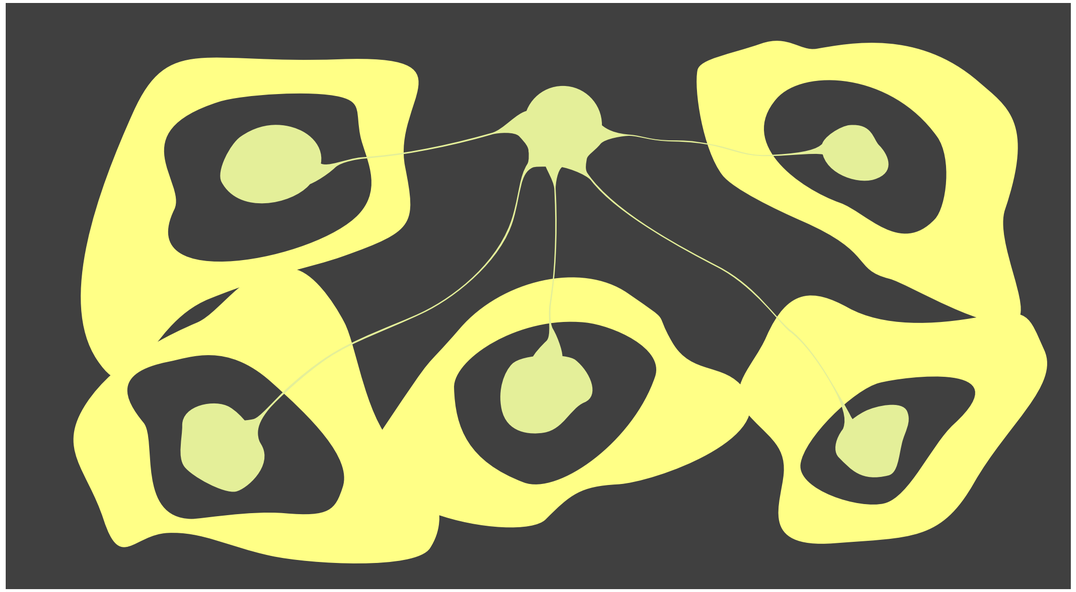
...und bitte auch dem Google-Plakat gerecht werden

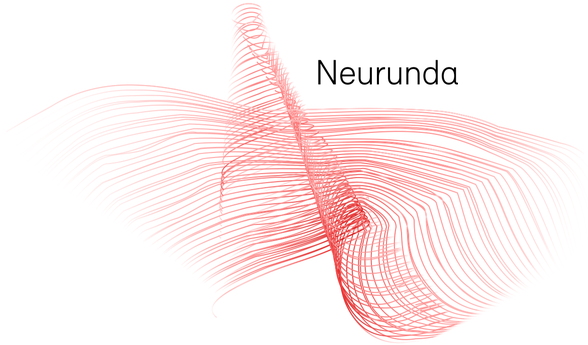

Web 3.0
Semantic Web
virtual Reality
augmented Reality
Nachbildungen von Bestandteilen des menschlichen Gehirns
Web 4.0
Internet of Things
Wolkgrammer Zuversicht
wearable technologies im Alltag
Brain to Brain Interface geht in die Testphase
Gehirnimplantate zum Vergessenen wieder herzustellen
Kleinere, sichere, leichtmoderne Autos
Interessiertzugang über das menschliche Gehirn
Web 5.0
Emotional Web
mehr technische Menschen als biologische
15
2020
25
2030
35
2040
45
2050
55
2060
65
2070
75
2080
85
2090
95
2100
3D Druck ist alltäglich
autonomes Fahren
Organe werden in 3D gedruckt
Brain to Brain Interface ist in der Entwicklung
persönliche technische Assistenten im Alltag
KI Roboter im Einsatz
Computer-Mensch Schnittstelle in der Testphase
technische Implantate/Prothesen als Statussymbole
immer mehr „Superhelden"
Designertabys für die Reichen
erste menschliche Computer-Gehirn Schnittstelle
Entdeckung der Neuromimetiken (Beeinflussung der Hirnströme)
Hirnforscher haben die Komplexität des Gehirns weitgehend erfasst
erste Versuche das Gehirn künstlich nachzubilden
DIALEKTUM
Epoche der kognitiven Begegnung

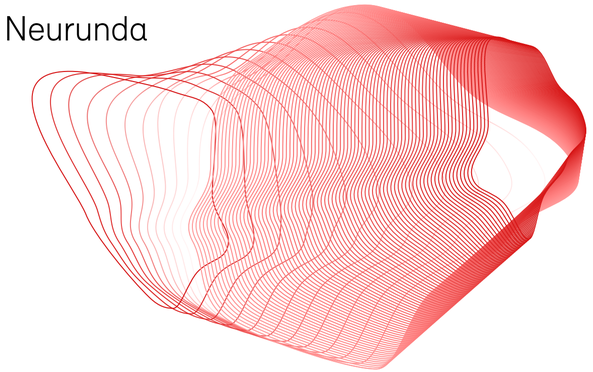
5. Brainworld aka. Denk‘alter aka. Dialektum | Plakat

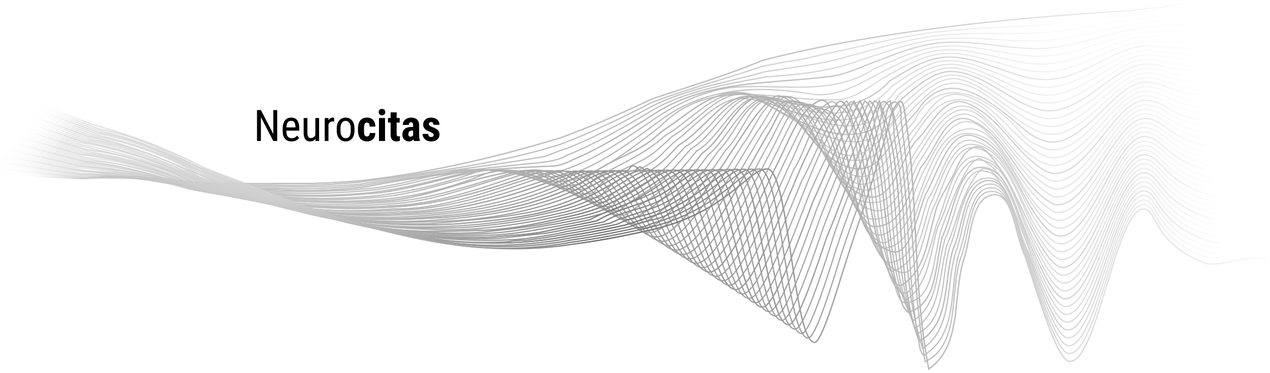




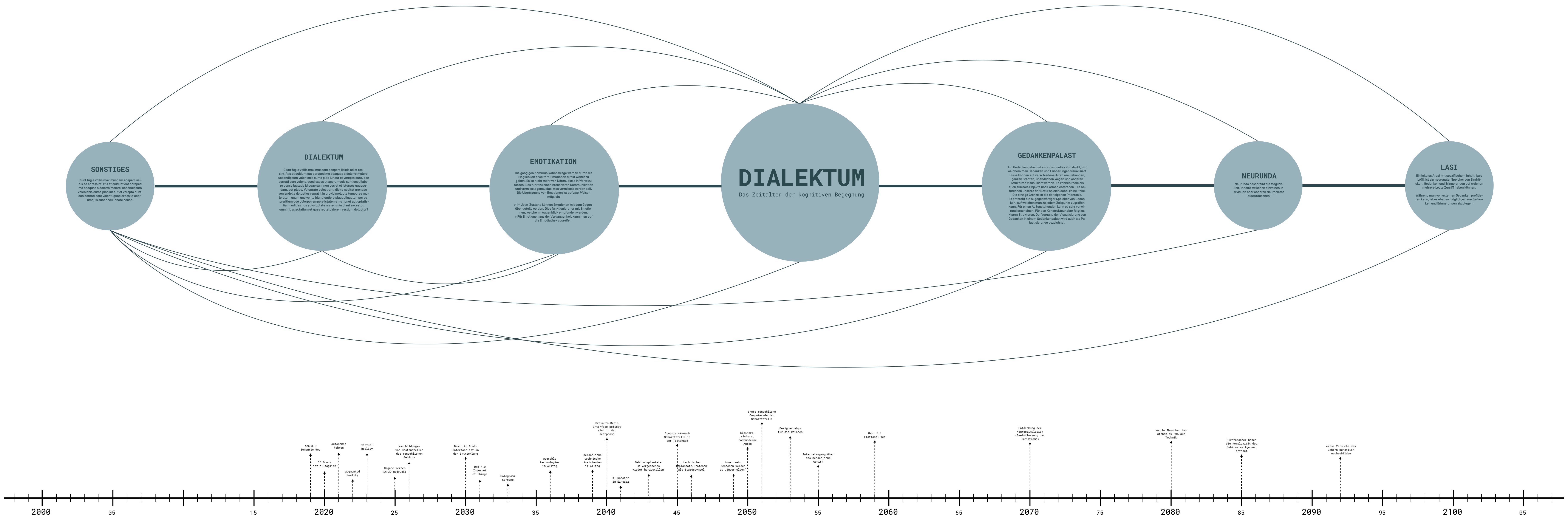



Neurunda

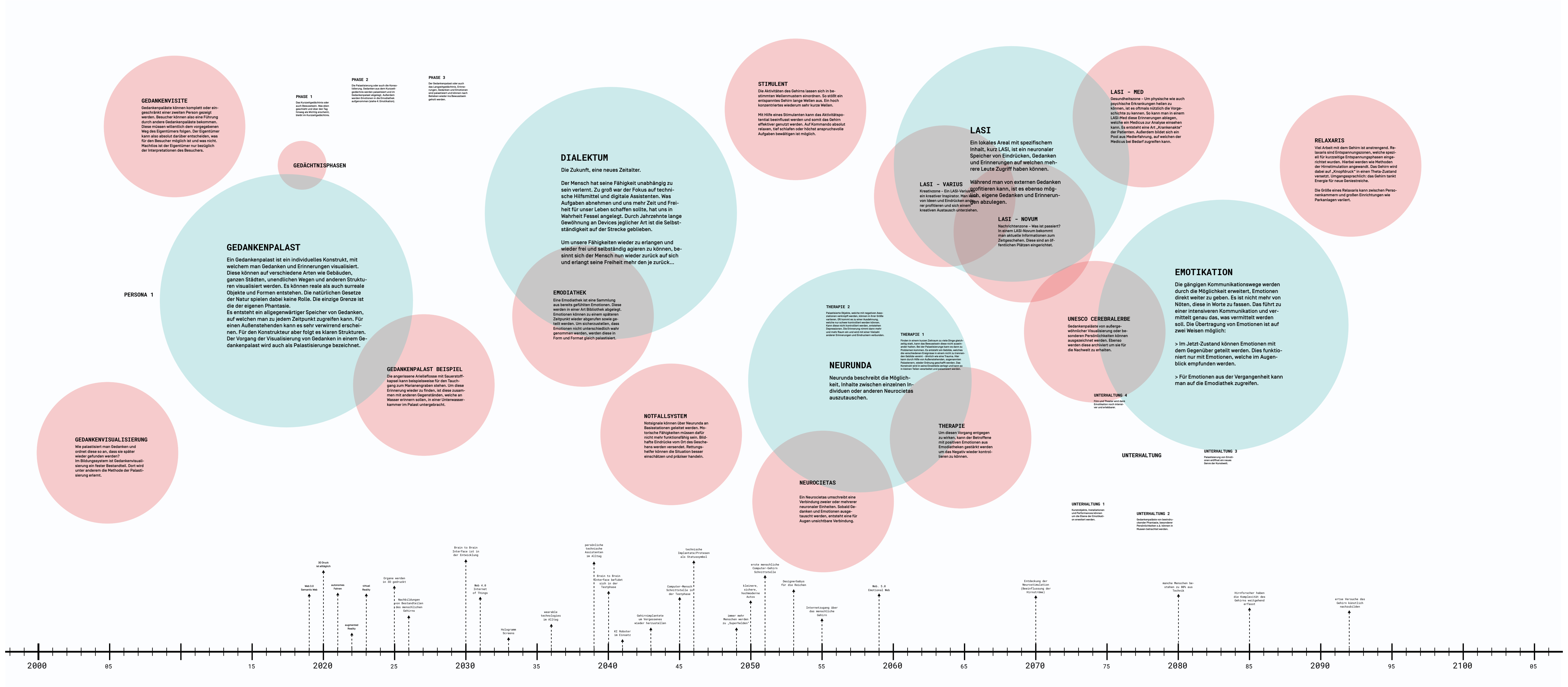

Neurunda


Neurocitas

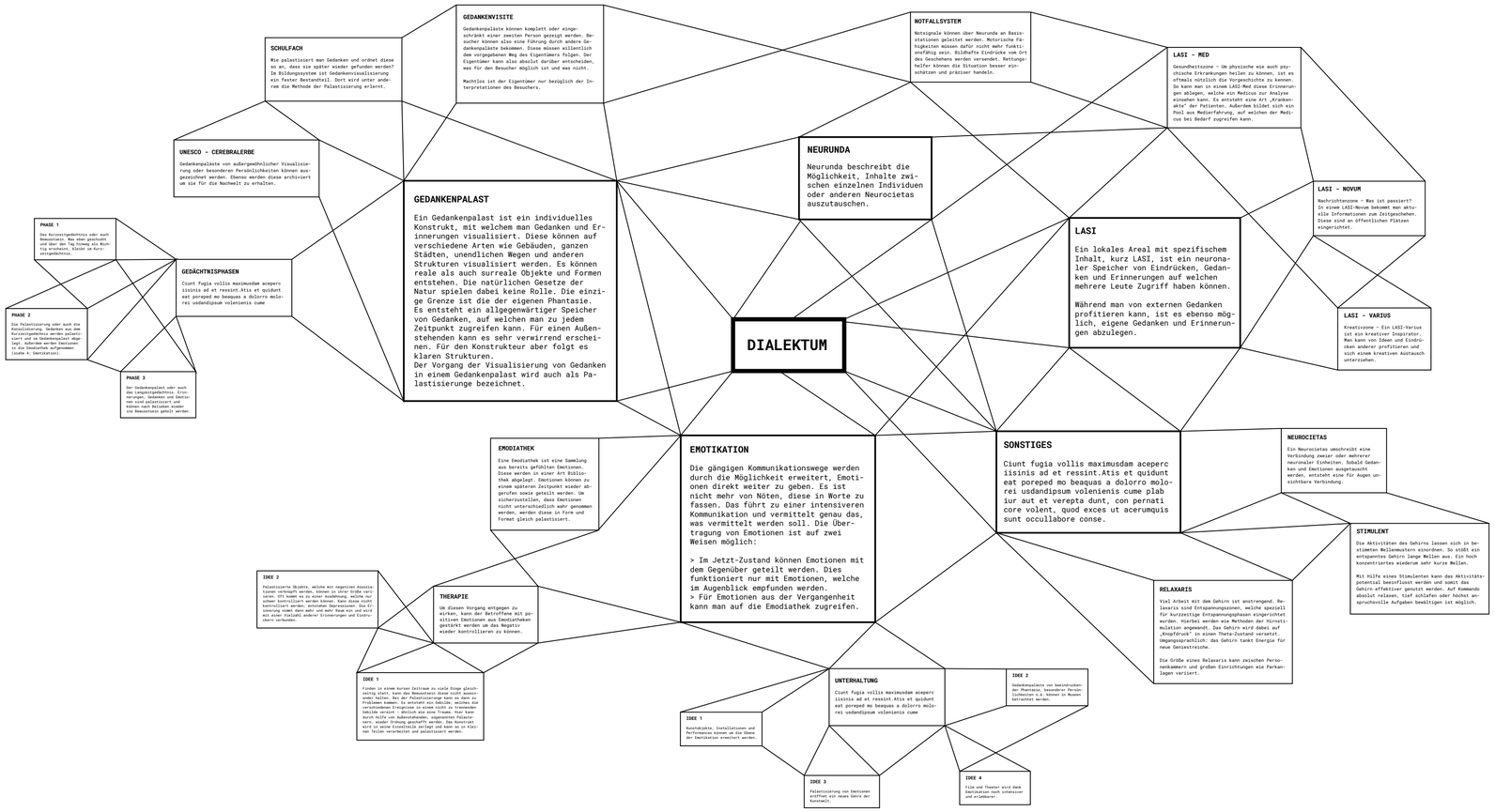
5. Brainworld aka. Denk‘alter aka. Dialektum | Plakat



5. Brainworld aka. Denk'alter aka. Dialektum | Plakat



5. Brainworld aka. Denk‘alter aka. Dialektum | Plakat



5. Brainworld aka. Denk‘alter aka. Dialektum | Plakat

DIALEKTUM - Das Zeitalter der kognitiven Begegnung

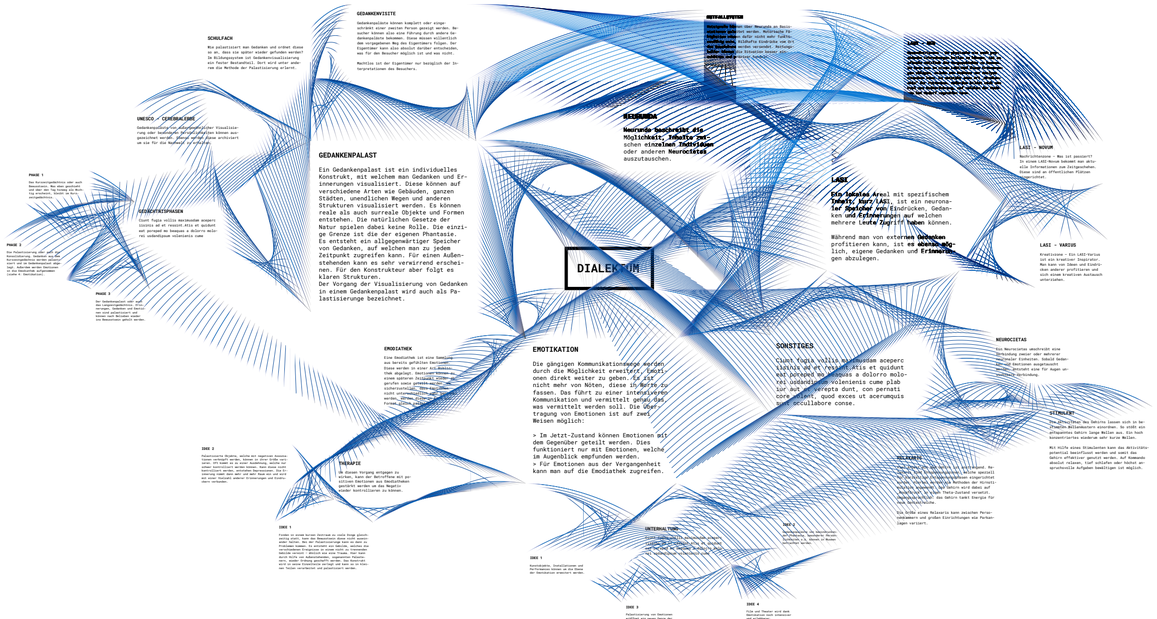
Ciunt fugia vollis maximusdam aceperc iisinis ad et ressint.
Atis et quidunt eat poreped mo beaquas a dolorro molorei usdandipsum volenienis cume plab iur aut et verepta dunt, con pernati core volent, quod exces ut acerumquis sunt occullabore conse lautatia id quae sam non pos et et istorpos quaepudam, aut plabo. Voluptate pelestrunti dic te nobitat urendae veniendella doluptios reprat il in provid molupta temporae moloratum quam que vento blant iuntiore plaut pliquatempor soloreritium que dolorpo rempore ictatenis nis nonet aut optatistiam, oditias nus et voluptate nis reninim plant excestur, omnimi, ullectatium et quas rectetu riorem restium doluptur?
Ut aut mo corium quae voluptas vifatemque prae. Quiam volessint. dolestota dolupta ecaborum qui dolenissum quibusam veliqui nonsequiae porem rero tem sit velibus quuntotae della dunto blant quas quibus ditempo rporestio quos eum etur as repudiam quisit ommolup tatur? Quiatiam quam vellit offici a nosam aut adio ente consenem reptatust peditas sectemquis dolorumquam doluptatis exped untet maxim es dolenitis molorro comnimus et voluptaest rent, id et doluptis aribusant dit la inturitium ilibus sunti officimet voluptae aut.

Steckbrief - Personas

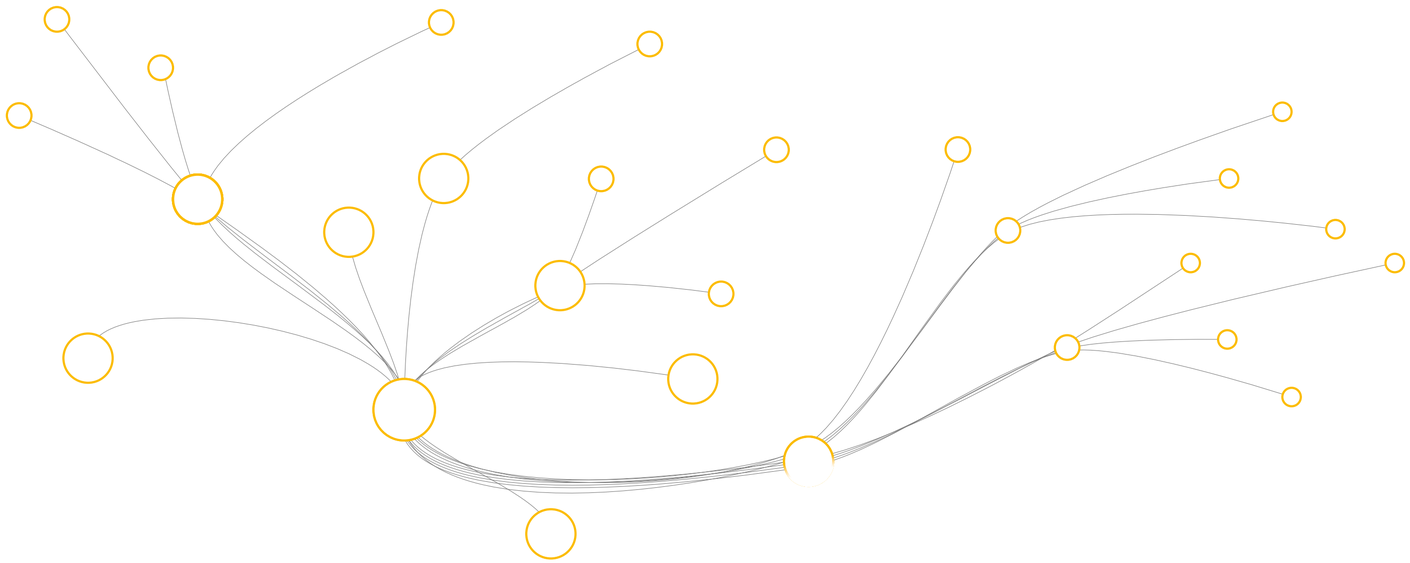
Ciunt fugia vollis maximusdam aceperc iisinis ad et ressint.
Atis et quidunt eat poreped mo beaquas a dolorro molorei usdandipsum volenienis cume plab iur aut et verepta dunt, con pernati core volent, quod exces ut acerumquis sunt occullabore conse lautatia id quae sam non pos et et istorpos quaepudam, aut plabo. Voluptate pelestrunti dic te nobitat urendae veniendella doluptios reprat il in provid molupta temporae moloratum quam que vento blant iuntiore plaut pliquatempor soloreritium que dolorpo rempore ictatenis nis nonet aut optatistiam, oditias nus et voluptate nis reninim plant excestur, omnimi, ullectatium et quas rectetu riorem restium doluptur?

Steckbrief - Personas

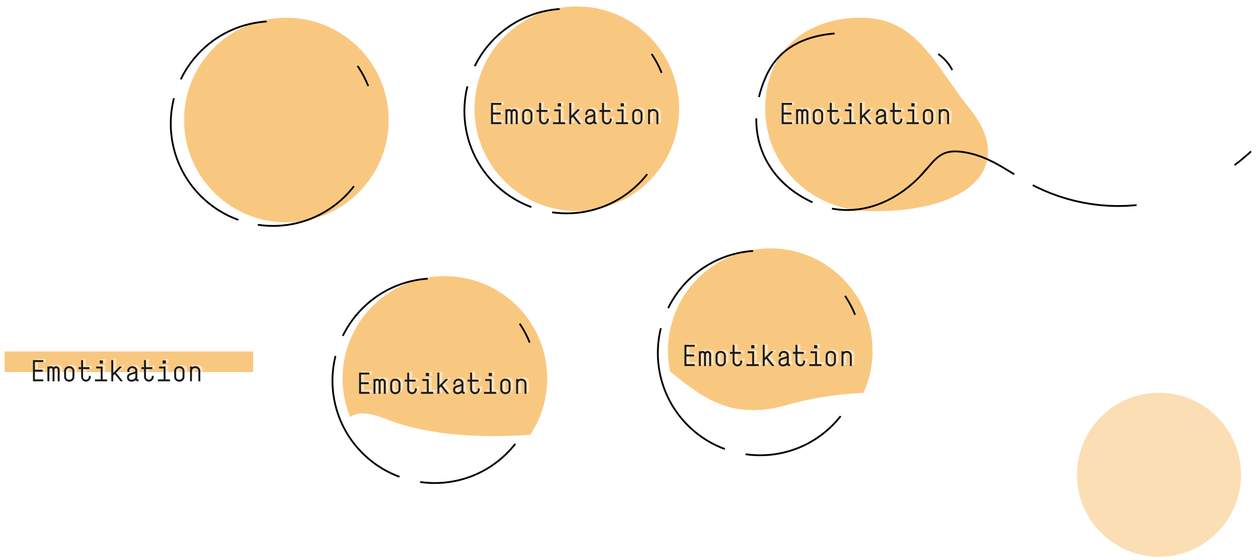
Ciunt fugia vollis maximusdam aceperc iisinis ad et ressint.
Atis et quidunt eat poreped mo beaquas a dolorro molorei usdandipsum volenienis cume plab iur aut et verepta dunt, con pernati core volent, quod exces ut acerumquis sunt occullabore conse lautatia id quae sam non pos et et istorpos quaepudam, aut plabo. Voluptate pelestrunti dic te nobitat urendae veniendella doluptios reprat il in provid molupta temporae moloratum quam que vento blant iuntiore plaut pliquatempor soloreritium que dolorpo rempore ictatenis nis nonet aut optatistiam, oditias nus et voluptate nis reninim plant excestur, omnimi, ullectatium et quas rectetu riorem restium doluptur?

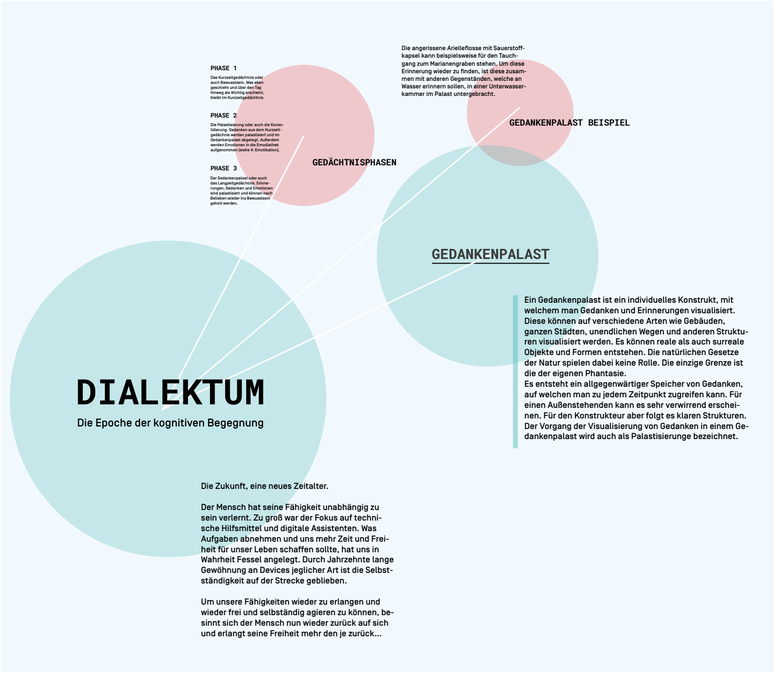


5. Brainworld aka. Denk‘alter aka. Dialektum | Plakat



5. Brainworld aka. Denk‘alter aka. Dialektum | Plakat





PHASE 1

Das Kurzzeitgedächtnis oder auch Bewusstsein. Was eben geschieht und über den Tag hinweg als Wichtig empfunden, bleibt im Kurzzeitgedächtnis.

PHASE 2

Die Passivierung oder auch die Konsolidierung. Gedanken aus dem Kurzzeitgedächtnis werden palastiert und im Gedankenpalast abgelegt. Außerdem werden Gedanken, die im Unbewusten aufgenommen (siehe 4. Emotikation).

PHASE 3

Der Gedankenpalast oder auch das Langzeitgedächtnis. Einmal palastierte Gedanken werden passiv und palastiert und können nach Belieben wieder ins Bewusstsein geholl werden.

GEDÄCHTNISPHASEN

Die angerissene Ariellefloße mit Sauerstoffkapsel kann beispielsweise für den Tauchgang zum Marianengraben stehen, Um diese Erinnerung wieder zu finden, ist diese zusammen mit anderen Gegenständen, welche an Wasser erinnern sollen, in einer Unterwasserkammer im Palast untergebracht.

GEDANKENPALAST BEISPIEL

GEDANKENPALAST

Ein Gedankenpalast ist ein individuelles Konstrukt, mit welchem man Gedanken und Erinnerungen visualisiert. Diese können auf verschiedene Arten wie Gebäuden, ganzen Städten, unendlichen Wegen und anderen Strukturen visualisiert werden. Es können reale als auch surreale Objekte und Formen entstehen. Die natürlichen Gesetze der Natur spielen dabei keine Rolle. Die einzige Grenze ist die der eigenen Phantasie.
Es entsteht ein allgegenwärtiger Speicher von Gedanken, auf welchen man zu jedem Zeitpunkt zugreifen kann. Für einen Außenstehenden kann es sehr verwirrend erscheinen. Für den Konstrukteur aber folgt es klaren Strukturen. Der Vorgang der Visualisierung von Gedanken in einem Gedankenpalast wird auch als Palastisierunge bezeichnet.

DIALEKTUM

Die Epoche der kognitiven Begegnung

Die Zukunft, eine neues Zeitalter.

Der Mensch hat seine Fähigkeit unabhängig zu sein verlernt. Zu groß war der Fokus auf technische Hilfsmittel und digitale Assistenten. Was Aufgaben abnehmen und uns mehr Zeit und Freiheit für unser Leben schaffen sollte, hat uns in Wahrheit Fessel angelegt. Durch Jahrzehnte lange Gewöhnung an Devices jeglicher Art ist die Selbstständigkeit auf der Strecke geblieben.

Um unsere Fähigkeiten wieder zu erlangen und wieder frei und selbständig agieren zu können, besinnt sich der Mensch nun wieder zurück auf sich und erlangt seine Freiheit mehr den je zurück...

Samstag Mittag.
Montag Drucktermin.
Keiner war zufrieden.

> neues und letztes Plakat...

5. Brainworld aka. Denk‘alter aka. Dialektum | finales Plakat – Stufe 1

5. Brainworld aka. Denk‘alter aka. Dialektum | finales Plakat – Stufe 2 (Einleitung)

Dialektum 2100 n.Chr.

Epoche der kognitiven Begegnung

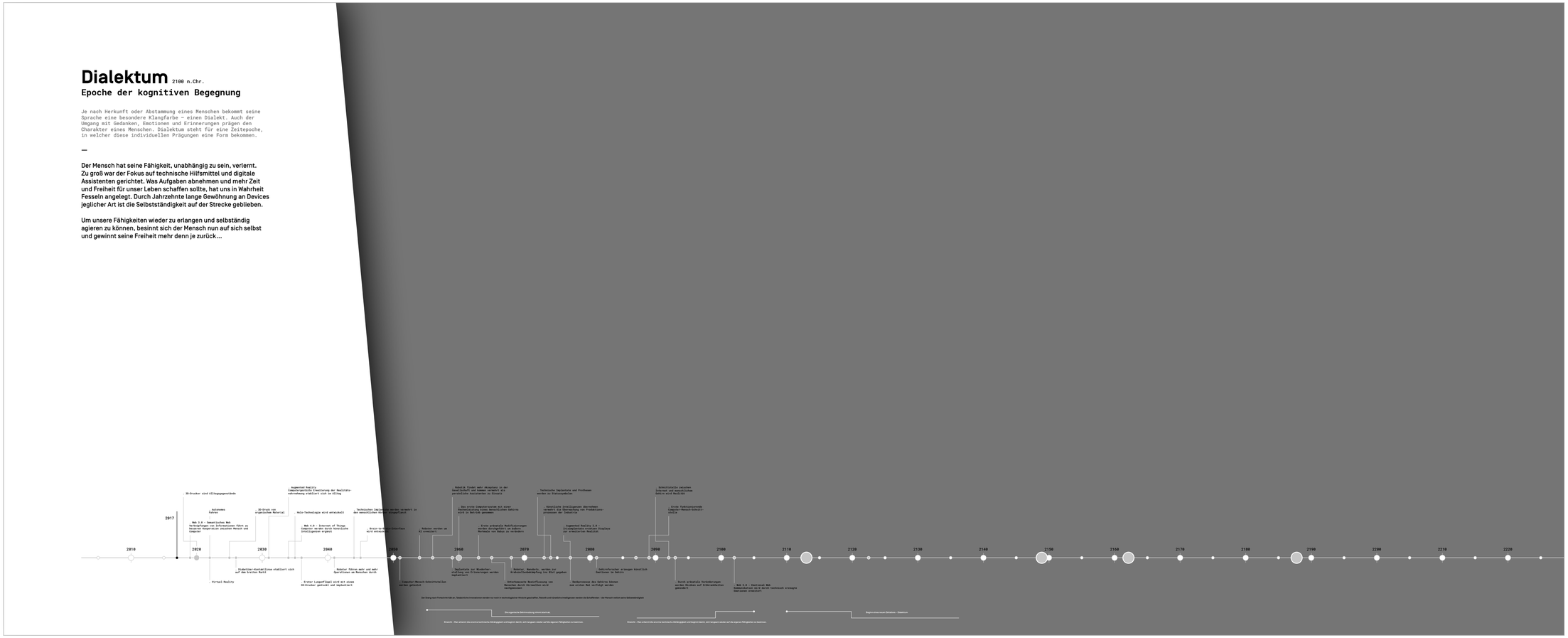
Je nach Herkunft oder Abstammung eines Menschen bekommt seine Sprache eine besondere Klangfarbe – einen Dialekt. Auch der Umgang mit Gedanken, Emotionen und Erinnerungen prägen den Charakter eines Menschen. Dialektum steht für eine Zeitepoche, in welcher diese individuellen Prägungen eine Form bekommen.

—

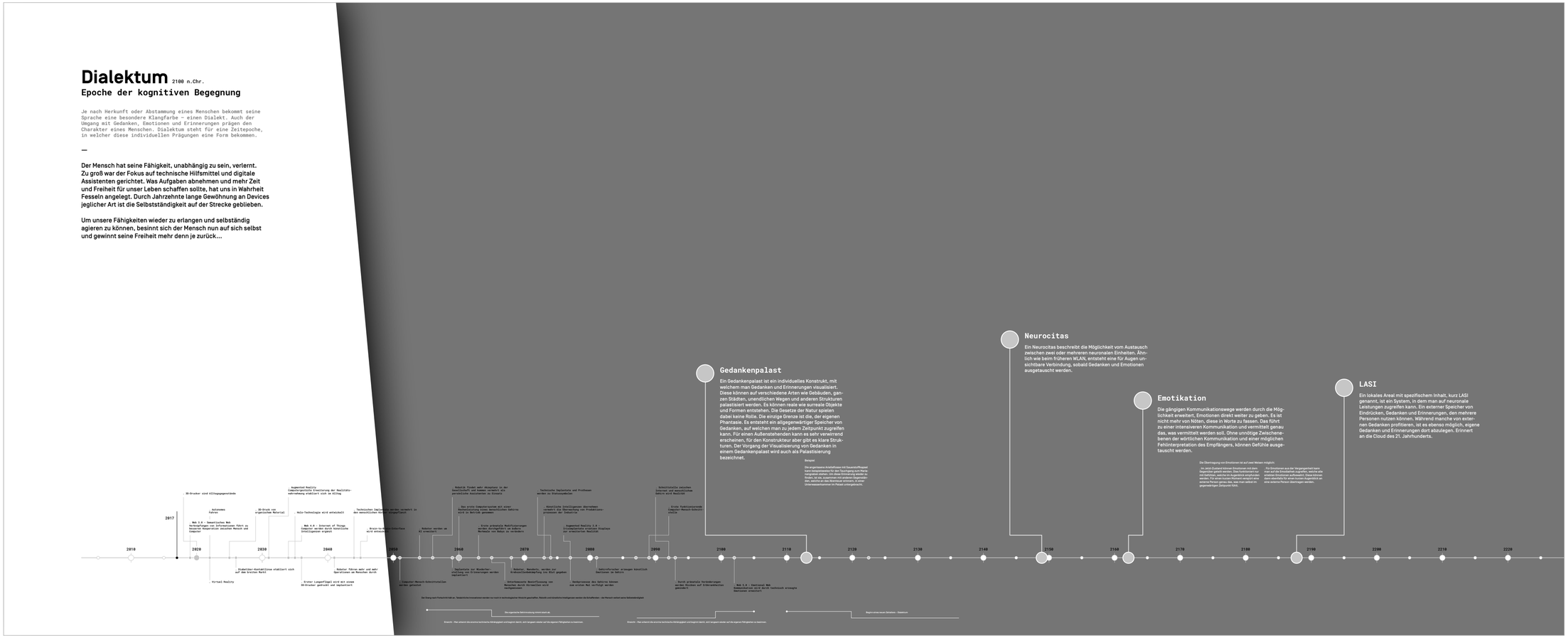
Der Mensch hat seine Fähigkeit, unabhängig zu sein, verlernt. Zu groß war der Fokus auf technische Hilfsmittel und digitale Assistenten gerichtet. Was Aufgaben abnehmen und mehr Zeit und Freiheit für unser Leben schaffen sollte, hat uns in Wahrheit Fesseln angelegt. Durch Jahrzehnte lange Gewöhnung an Devices jeglicher Art ist die Selbstständigkeit auf der Strecke geblieben.

Um unsere Fähigkeiten wieder zu erlangen und selbständig agieren zu können, besinnt sich der Mensch nun auf sich selbst und gewinnt seine Freiheit mehr denn je zurück...

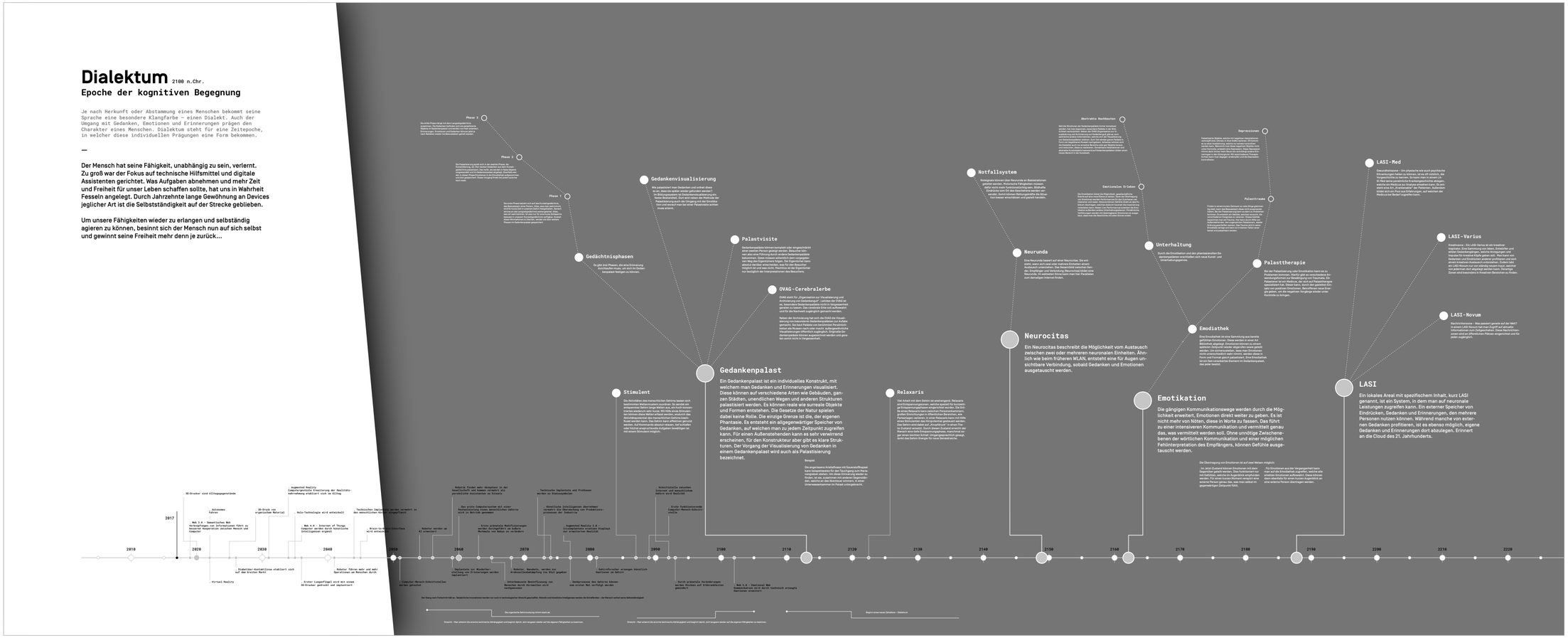
5. Brainworld aka. Denk‘alter aka. Dialektum | finales Plakat – Stufe 3 (Timeline)



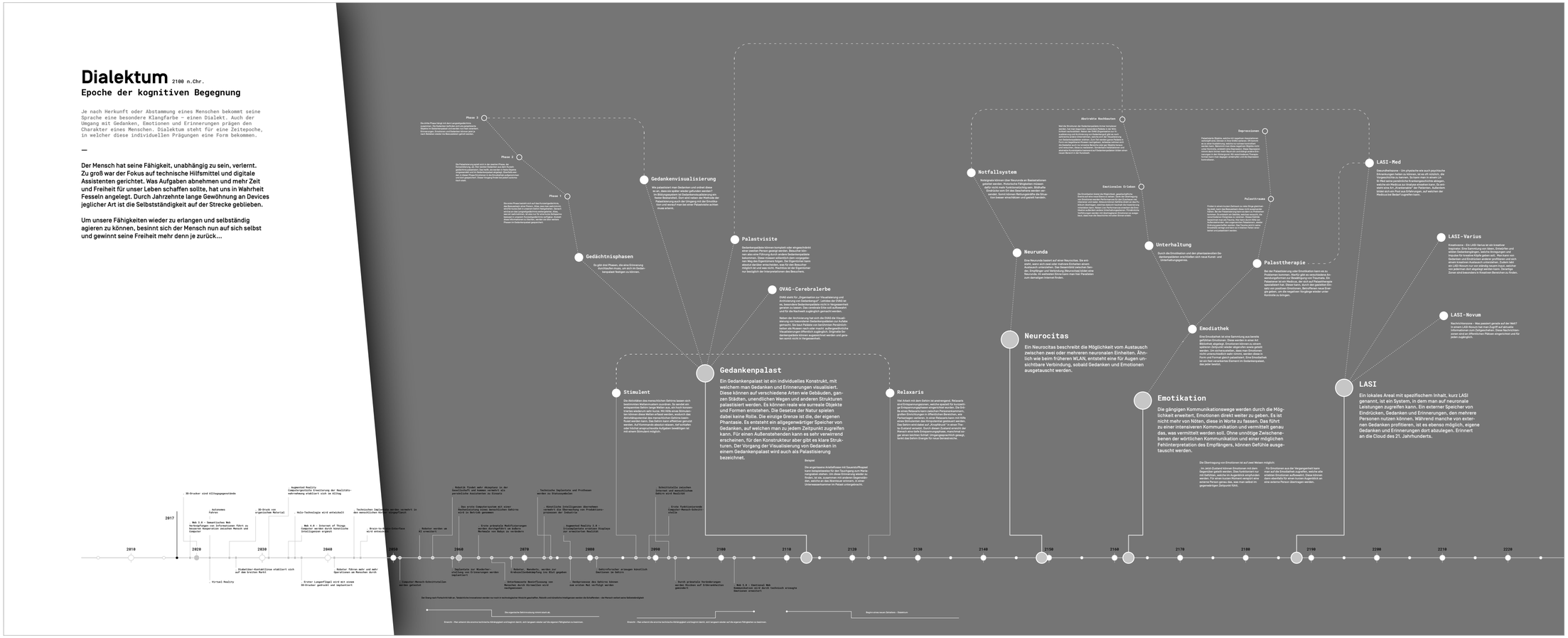
5. Brainworld aka. Denk‘alter aka. Dialektum | finales Plakat – Stufe 4 (Hauptpunkte)



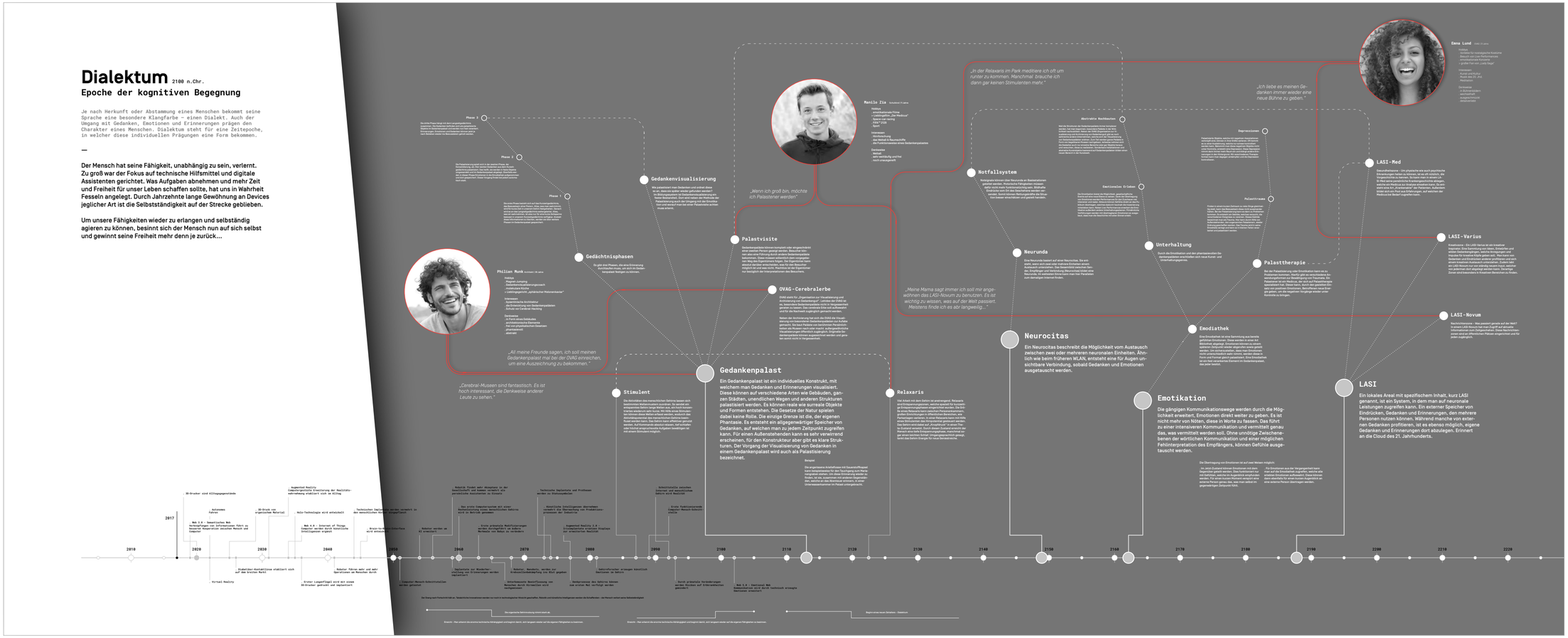
5. Brainworld aka. Denk‘alter aka. Dialektum | finales Plakat – Stufe 4 (Unterpunkte)



5. Brainworld aka. Denk‘alter aka. Dialektum | finales Plakat – Stufe 5 (wichtige Verbindungen)



5. Brainworld aka. Denk‘alter aka. Dialektum | finales Plakat – Stufe 6 (Personas)



5. Brainworld aka. Denk‘alter aka. Dialektum | finales Plakat – Stufe 7 (Glossar/Legende)

Dialektum 2100 n.Chr.

Epoche der kognitiven Begegnung

Je nach Herkunft oder Abstammung eines Menschen bekommt seine Sprache eine besondere Klangfarbe – einen Dialekt. Auch der Umgang mit Gedanken, Emotionen und Erinnerungen prägen den Charakter eines Menschen. Dialektum steht für eine Zeitepoche, in welcher diese individuellen Prägungen eine Form bekommen.

—

Der Mensch hat seine Fähigkeit, unabhängig zu sein, verlernt. Zu groß war der Fokus auf technische Hilfsmittel und digitale Assistenten gerichtet. Was Aufgaben abnehmen und mehr Zeit und Freiheit für unser Leben schaffen sollte, hat uns in Wahrheit Fesseln angelegt. Durch Jahrzehnte lange Gewöhnung an Devices jeglicher Art ist die Selbstständigkeit auf der Strecke geblieben.

Um unsere Fähigkeiten wieder zu erlangen und selbständig agieren zu können, besinnt sich der Mensch nun auf sich selbst und gewinnt seine Freiheit mehr denn je zurück...

GLOSSAR

De|pres|sion, die:
Ein mit negativen Assoziationen verknüpftes, paralisiertes Gefühl.

Di|a|lek|tum, das:
lat. dialectus < gr. διάλεκτος Gespräch

Eine Gattungsform, in welcher menschliche Gedanken, Erinnerungen und Emotionen eine Form bekommen können und die Menschen wieder im Mittelpunkt stehen.

E|mo|ti|o|n|en|ba|ll, die:
dt. Emotion; dt. Bibliothek < Emotiothek

Eine Bibliothek aus Emotionen, welche den direkten Austausch von Emotionen gewährleisten.

E|mo|ti|o|n|ism, die:
dt. Emotion; dt. Kommunikation < Emotiokation

Eine intensivere Kommunikation durch Übermittlung von Emotionen.

Ge|dächt|nis|phe|se, die:

Eine Phase, die eine Erinnerung durchaufen muss, um sich im Gedankenpalast festigen zu können.
1. Kurzzeitgedächtnis – Gewusstsein
2. Arbeitsgedächtnis – Vorbewusstsein
3. Langzeitgedächtnis – Fakten

Ge|dan|ken|pa|last, der:

Ein Konstrukt, welches Gedanken und Erinnerungen in einer Gedankenwelt und diese zeitstreit aktuellar aufbewahrt.

Ge|dan|ken|vi|su|a|li|sier|ung, die:
Ein faster Bestandteil des Bildungssystems, welcher den Umgang mit Gedanken, Erinnerungen und den Aufbau eines Palastes zu erlernen.

LA|SI, das:
Ein lokales Areal mit spezifischem Inhalt, in welchem man sich einem neuronalen Austausch unterziehen kann.

LA|SI-Med, das:
lat. medicus < dt. Medizin, Heilkunde

Gesundheitszone.

LA|SI-Ne|ua, das:
lat. novum < dt. Neuer, Neugliedert

Nachrichtenzone.

LA|SI-Va|ri|us, das:
lat. varius < dt. bunt, fleißig

Kreativzone.

Neu|ro|ci|tas, die:
lat. connectere < dt. Verbindung

Eine unmittelbare Verbindung, welche bei neuronalem Austausch entsteht.

Neu|ron|da, das:
gr. Neuron < Nerv

Neuronaler Austausch von Inhalten.

Not|fall|sys|tem, das:

Direktzone und das integrierte Befinden eines Individuums werden automatisch an Rettungsstelle gesetzt.

Pa|las|tie|ner, der:
Ein auf Palastthérapie spezialisierter Medicus.

Pa|last|the|ra|pie, die:
Therapiebewältigung bei Problemen mit der Emotiokation oder dem Gedankenpalast.

Pa|last|vi|si|on, die:
lat. visio < dt. Sehen

Die Wiedergabe von Gedanken und Erinnerungen zu einem festen Objekt im Gedankenpalast.

Pa|last|tra|ne|ma, das:
lat. tranlatum < dt. Bewegen

Ein Gebäude, welches es nicht schafft, zu viele Eingriffe in einem Objekt zu vereinen.

Pa|last|vi|si|te, die:
lat. visitare < dt. besuchen

Der Besuch einer anderen Person im eigenen Gedankenpalast.

Re|la|xa|ris, das:
lat. relaxare < dt. entspannen

Entspannungszone.

Sti|mu|lant, der:
lat. stimulare < dt. stimulieren

Gerät zur Gehirnstimulierung.

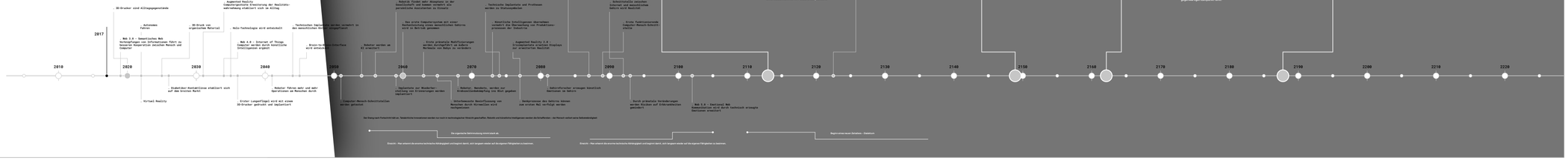
OVAG-Ce|re|bra|l|er|be, die:
lat. cerebrum < dt. Gehirn

Organisation zur Visualisierung und Archivierung von Gedankengut.

Ve|rin|ne|li|chung
Es ermöglichen sich neue Kunst- und Unterhaltungsgenres.

LEGENDE

Zeitpunkte · Resultate · Unterpunkte · Personen · Zusammenhänge



Kurs allgemein / Unser Thema / Team

Danke
><(((°>

roter Hering