

Konzept-Eingabe «Thank you for your data»

absurda*

repräsentiert durch
Nadja Häfliger & Basil Huwyler

Einleitung

Mittlerweile ist es Teil der kollektiven Sehgewohnheit geworden; das Quadrat mit scheinbar zufällig angeordneten Feldern, das entfernt an ein Labyrinth erinnert. Selbst die älteste Generation weiss heute, wie ein QR-Code mit dem Smartphone eingelesen wird. Doch was steckt eigentlich hinter dem Prozess, einen virtuellen Raum zu betreten? Sind wir nur unsichtbare Besuchende, oder hinterlassen wir unbeabsichtigt Spuren, wenn nicht signifikante Informationen zur eigenen Person? Die Wirtschaft ist sich einig, Daten sind wertvolle Ressource und ein lukratives Wirtschaftsgut.

Möchte ich im Internet etwas zu «Big Data» lesen, muss ich zuerst bestätigen, dass ich mit dem Sammeln und der Verarbeitung von Informationen einverstanden bin, die ich durch das Betreten besagter Plattform generiere. Die Wenigsten machen sich die Mühe, Bestimmungen durchzulesen und die Scripts zu deaktivieren, die diese Daten übermitteln. Was mit diesen danach geschieht ist für das Individuum schwer bis gar nicht nachvollziehbar.

Mit der Digitalisierung sind wir zu Reisenden zwischen zwei Welten geworden, die mehr und mehr ineinandergreifen. Selten ist dieser Kontrast so evident, wie bei der Implementierung digitaler Technologien in den natürlichen Raum. Wir wollen uns diesen Konflikt zu eigen machen und mit einer rätselhaften Maschine die Besuchenden des Botanischen Gartens zu einer Auseinandersetzung mit der Verarbeitung von Daten im digitalen Raum anregen.

Das installative Projekt umfasst einen mechanisch-digitalen Hybriden, der als Fremdkörper im Grün des Botanischen Gartens ruht und als Brücke zwischen diesen Dimensionen fungiert. Diese Maschine macht einen abstrakten Prozess sichtbar, der uns ansonsten verborgen bleibt, uns aber alle betrifft.

Ein «Clash» als Weckruf:

Unsere Installation lässt mehrere Welten aufeinanderprallen. In sich selbst vereint sie Mechanik und digitale Vorgänge, visualisiert die Grenze zwischen dem für uns Verständlichen und der Unendlichkeit des virtuellen Raums und macht etwas zugänglich, was sich normalerweise im Verborgenen abspielt.

Mensch und Maschine treffen aufeinander und treten in eine Interaktion. Dem ausgelösten Prozess stehen die Besuchenden allerdings ohne Möglichkeit der eigenen Einflussnahme gegenüber – also auch ein moralischer clash, der Fragen aufwirft.

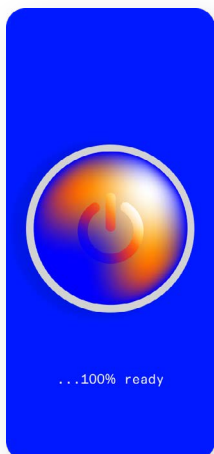
Mit «Enigma» als Fremdkörper in der Natur des Botanischen Gartens begegnen sich organische und streng geometrische Formen, natürliche und fluoreszente Farben – eine urbane Apparatur in einer grünen Oase.

Projektbeschreibung

Für die diesjährige Design-Biennale 2021 in Zürich möchten wir ein Installations-Projekt umsetzen, das die Besuchenden selbst aktivieren und mit diesem in Interaktion treten.

Der Apparat «Enigma» ist eine menschengrosse Stele mit prominent angebrachtem QR-Code. Deren untere Hälfte umfasst eine transparente Vitrine, durch welche mechanische Teile und Kabel sichtbar sind. Der Scancode prangt gross und lockend auf Augenhöhe und lädt wie eine Blume die Bienen dazu ein, sich zu nähern und auf Entdeckungsreise zu gehen.

① Durch das Einlesen des Codes mit einem Smartphone erscheint kommentarlos auf dem Bildschirm eine auffällige Schaltfläche. Wird diese betätigt, löst die Stele hörbar eine Fotografie aus; die Person wird sich bewusst, dass sie womöglich gerade abgelichtet wurde. Wenige Sekunden später erscheinen im transparenten Kubus die vom Apparat gesammelten Daten in Form von Bild und Text auf Thermopapier gedruckt (siehe Visualisierung rechts). Dieses Datenblatt wird direkt danach langsam in einen Aktenvernichter gespiesen. Die ausgeworfenen Streifen sammeln sich am Boden der Vitrine und füllen diese mit frequentierter Verwendung des Apparats langsam an. ② Auf dem Bildschirm des Mobilgeräts erscheint die Nachricht «thank you for your data». Auch Aussenstehende können über die Website beliebig Bilder auslösen und die Übersetzung der Daten in ein Bild beobachten. ③ Der Prozess der Bildgenerierung und deren Vernichtung ist per live-webcam über die Seite einsehbar. Ab dem Zeitpunkt des Auslösens ist der Prozess unaufhaltbar und kann von den Besuchenden nicht alterniert werden.



①



②



③



Kurzbeschreibung des Ablaufs:

- Scann des QR-Codes
- Betätigung der Schaltfläche
- Foto der Person durch «Enigma»
- Auswurf des Fotos im Glaskubus
- Vernichtung des Bildes
- Live-Aufzeichnung per Webcam



Visualisierung einer durch «Enigma» gedruckten Fotografie mit aufgeführten Datensätzen kurz vor deren Fragmentierung durch den eingebauten Schredder.

Links: Beispiel Website, die per QR-Code aufgerufen wird.

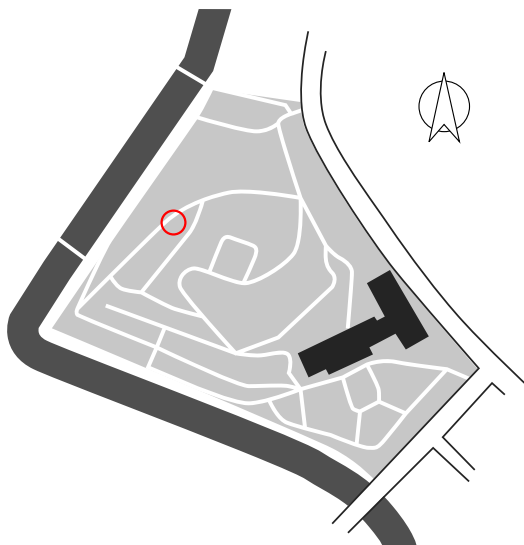


Visualisierung von «Enigma» im Alten Botanischen Garten Zürich. Mit dem Einlesen des QR-Codes werden die Besuchenden auf eine Landing-Page geleitet, mit welcher sie den Apparat aktivieren können.

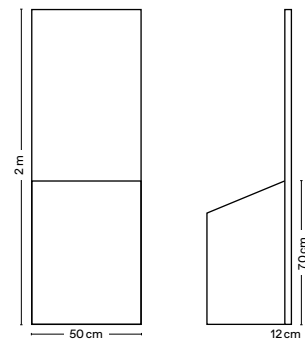
Technische Umsetzung

Die Stele wird aus lackierten Sperrholzplatten und transparentem Acrylglas hergestellt. Die Grafiken können entweder per Schablone oder Klebefolie angebracht werden. Der elektronische Teil im Inneren der Installation wird zentral über einen Mini-Computer gesteuert, der sowohl die Kameras wie auch Drucker und Schredder kontrolliert. Dieser benötigt einen Stromanschluss und aktualisiert über WLAN sowohl den Datenfluss der Webcam, wie auch Informationen zu Datum und Uhrzeit, die auf den Ausdrucken angezeigt werden. Die Fotokamera wird in der Mitte des QR-Codes angebracht und über das Innere der Konstruktion verkabelt. Die technischen Geräte können über eine verschliessbare Klappe in der Stele stets einfach bedient und gewartet werden (beispielsweise zum Befüllen der Papierrollen). Mit Bolzen wird die Stele an den Ecken stabilisiert, um diese am Kippen zu hindern. Als signalatisches Element und zur Determinierung des optimalen Abstands zur Kamera zeigt eine 40x40cm Bodenplatte die Positionierung für die Besuchenden an.

Neben der Umsetzung der Installation entsteht eine für Mobilgeräte optimierte Website, welche als Bedienelement funktioniert und den Bogen in den digitalen Raum spannt, welchem die gesammelten Informationen zugeführt werden.



Masse: 200x70x50cm
Platzbedarf: 2m²



Spezielle Anforderungen:
Stromanschluss
WiFi-Netzwerkzugang

- Material:
- Sperrholzplatten
- Bodenplatte aus Metall
- Acrylglas
- Klebefolie (QR-Code)
- Thermodrucker (Epson TM-T88VI)
- Mechanischer Aktenvernichter
- Computer/Controller (Raspberry Pi)
- Schrittmotoren
- Webcams (2x Axis 207W)
- Kleinlautsprecher (K16-50)
- 4-Port Switch
- Elektronische Bauteile

Links: Mögliche Positionierung der Stele im Botanischen Garten unter Berücksichtigung der Lichtverhältnisse und Besucherführung. Je nach Anschlussmöglichkeiten müsste für den Strom vermutlich aber ein Standort in Gebäudenähe angedacht werden.

Ideologie

«Enigmas» live-performance regt zum Nachdenken an.

Wie gehen wir mit unseren Daten um, haben wir Kontrolle über die Informationen, die täglich über uns gesammelt werden und wie bereitwillig stellen wir diese zur Verfügung?

In diesem Sinne kann das Projekt auch gewissermassen als soziales Experiment verstanden werden. Wir holen die Leute in ihren Gewohnheiten im Umgang mit digitalen Medien ab und spekulieren darauf, dass unser Verhalten bereits mit wenigen visuellen Reizen gezielt gelenkt werden kann. Wie schnell ist der Mensch bereit, einen Prozess auszulösen? Wie wirkt Design auf unsere Wahrnehmung und wie beeinflusst es unsere Lebensweise? Die scheinbare Einfachheit der Mechanik verleiht der Apparatur zusammen mit der einladenden Gestaltung etwas «harmloses». Der ausgelöste Vorgang lässt hiernach hinterfragen, ob etwas primitiv anmutendem nicht doch ein ausgeklügeltes System zugrunde liegen kann und zieht damit eine Verbindung zu unserer Wahrnehmung von Information und deren Relevanz.

Durch das Sichtbarmachen eines ansonsten verborgenen Prozesses, werden neue Fragen zu Überwachung und der Bedeutung gesammelter Daten aufgeworfen. Wo gehen sie hin? Wie lange sind diese gespeichert? An wen werden sie verkauft?

Die in der Vitrine angesammelten «Daten-Schnipsel» zeigen mit ihrer physischen Präsenz, dass die gesammelten Informationen zwar fragmentiert, aber dennoch in dieser Form noch vorhanden sind. Sie existieren weiter und können womöglich sogar neu zusammengesetzt werden. Eine Weiterverarbeitung der gesammelten Papierstreifen nach beendeter Ausstellung verstehen wir als Teil der Installation und deren Performance.

Als Grafiker*innen sehen wir uns verpflichtet, die Bedeutung von Design nicht nur für uns zu thematisieren, sondern mithilfe szenografischer, interaktiver Projekte diese Prozesse für die Allgemeinheit sichtbar und erlebbar zu machen. Wir leben in einem Zeitalter, in welchem Design mehr als je zuvor mit unserem Lebensalltag verwoben ist und die Trennung von konstruierten Narrativen und Realität komplexer gestaltet. Umso wichtiger ist es, ein Bewusstsein für diese Konstrukte zu schaffen und die Menschen damit zu befähigen, aktiv mitzugestalten und teil zu haben.