

KONZEPT „FROM DUSK TILL DAWN“

Die Idee

„From Dusk Till Dawn“ ist eine visuelle, interaktive Installation drahtloser mobiler Kommunikationstechnologien in einer urbanen Umgebung.

Mobile Kommunikationsnetze werden zu einem immer wichtigeren Bestandteil unseres alltäglichen Lebens. Sie umspannen den gesamten Globus, vernetzen Menschen aller Erdteile und legen sich in ihrem komplexen Geflecht wie virtuelle Schichten über Städte und ihre Bewohner. Aber wie gehen Menschen mit diesen umfassenden Kommunikationsmöglichkeiten heute um? Wie werden diese genutzt? Welche Auswirkungen haben Sie auf die Umwelt und unser Zusammenleben?

Jeder Nutzer eines Mobiltelefons verändert mit seinem Mobilfunkgerät durch mobile Kommunikation oder den Austausch von Daten aktiv, jedoch für niemanden sichtbar, seine Umgebung.

„From Dusk Till Dawn“ greift genau diese Thematik auf: Mobilfunkgeräte werden von einem System wahrgenommen und visualisiert. Die Installation macht dadurch mobile Kommunikation sichtbar und schafft ein öffentliches Bewusstsein für die Transparenz, Gläsernheit und Angreifbarkeit der Nutzer dieser Technologien.

Die Umsetzung

Zentraler Ausgangspunkt der Installation ist ein hochfrequentierter urbaner Ort in Berlin. Ein Ort, der genau diesen Erfordernissen entspricht, ist der Abgang der U-Bahn U2 am Knotenpunkt Eberswalder Straße, Schönhauser Allee und Danziger Straße im Herzen Prenzlauer Bergs. In seiner Mitte am südlichen Ausgang der U-Bahn steht an exponierter Stelle der Kiosk „Akuna Matata“.

Den Kiosk als zentrales Element aufgreifend, entsteht auf seinem Dach eine weithin sichtbare zu bespielende Projektionsfläche. Die Projektionsfläche wird auf das Kioskdach aufgesetzt und in ihren Ausmaßen die gesamte Breite des Kioskes einnehmen. Es entsteht eine ca. 6 Meter breite und 1,5 Meter hohe Projektionsfläche, die den Kiosk in seiner Gesamthöhe erweitert und die in ihrer Gestaltung dem Betrachter als fester Bestandteil des Kioskes erscheint.

Ausgangspunkt der Visualisierung ist ein Computer ausgestattet mit Bluetooth Technologie, insbesondere Sende- und Empfangseinheit und eine Software, die in einem definierten Intervall die in der näheren Umgebung befindlichen aktivierten Bluetooth-Geräte, wie Mobilfunkgeräte, Headsets und PDAs ermittelt und verarbeitet. Die Bluetooth Technologie erlaubt das Aufspüren und Erkennen von Mobilfunkgeräten bis zu einer Reichweite von 15 Metern radial um das Empfangsgerät im Kiosk.

Die Software ist in der Lage Mobiltelefonname, eine jedem Mobiltelefon einzigartige Identifikationsadresse sowie die Aufenthaltsdauer und Uhrzeit des ersten Eintritts in die Zelle auszulesen.

Die Visualisierung der Parameter erfolgt nach einer Systematik, die die Visualisierung in drei übereinander gelagerte Schichten gliedert: Ambient Layer, Typographie Layer und Interventions Layer.

Die unterste Schicht bildet der Ambient Layer, der eine dynamische ganzheitliche Visualisierung aller bisher wahrgenommenen Mobiltelefone leistet. Es handelt sich dabei um eine generative, wachsende Struktur die keine direkte Information über Eigenschaften und Verhalten der Mobiltelefone kommuniziert. Diese Aufgabe übernimmt ein Typographie Layer, der in einem definierten Rhythmus sich in der Zelle befindliche Mobiltelefone direkt wiedergibt. Die Visualisierung zeigt eine Anzahl der Mobiltelefonnamen der umgebenden Mobiltelefone abgestuft nach der Eintrittszeit in die Zelle. Die oberste Schicht bildet der Interventions Layer, der eine direkte Interaktion mit den Mobiltelefonnutzern ermöglicht.

Aktive Teilnehmer wie auch unwissende Passanten treten mit ihren Mobiltelefonen und aktivem Bluetooth in die Zelle ein und werden innerhalb weniger Sekunden über die Software erkannt. Dies löst sofort eine Veränderung des Ambient Layers aus, was ein Wachsen der Struktur dieser Visualisierung mit jedem eintretenden Mobiltelefon bedeutet. Während sich der Besucher dem Kiosk nähert, entsteht eine erste direkte Konfrontation mit der Installation über den Typographie Layer. Der Telefonname wird auf der Projektionswand eingeblendet und verändert im zeitlichen Ablauf seine Helligkeit, Größe und Stärke. Über diese Dimension hinaus arbeitet der Interventions Layer als Mittel der direkten Interaktion zwischen Besucher und Installation. Der Telefonname wird in direkte Aufforderungen eingearbeitet: „Gabi, dein Mobiltelefon ist drei Jahre alt, kauf dir ein Neues!“ oder „Graues Handy, deine U-Bahn Richtung Ruhleben fährt in 3 Minuten!“

Wie beschrieben zielen die drei Schichten der Visualisierung auf verschiedene Methoden der Ansprache, erreichen somit wissende wie unwissende, aktive wie passive Besucher und erschaffen eine neue und spannende Situation der Wahrnehmung von Kommunikationstechnologien. Die Installation setzt sich mit diesen Kommunikationstechnologien auseinander, macht sie sichtbar und zeigt kreative Nutzungsmöglichkeiten auf. So wird der aktive Besucher direkt Teil der Installation und für den Zeitraum einer Nacht – „From Dusk Till Dawn“ – Bestandteil des öffentlichen Raumes.

Das Event

Die Installation fand in Berlin am Kiosk „Akuna Matata“ an der U-Bahnhaltestelle Eberswalder Straße statt. Zeitpunkt war der 12. August 2006, abends bis in die frühen Morgenstunden – „From Dusk Till Dawn“.