



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 heute 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 hochfrequenzierter 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. Genau 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 Send- 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. Besondere Merkmale bilden darüber hinaus das Erkennen des Mobiltelefonherstellers über die einzigartige Identifikationsadresse sowie das Wissen über die Häufigkeit der Eintritte eines bestimmten Mobiltelefons in diese Zelle. 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. Parameter mit denen in diesem Zusammenhang gearbeitet wird, sind vor allem der Hersteller des Mobiltelefons sowie die Häufigkeit der Eintritte in die Zelle. 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 weiter 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 Nokia Mobiltelefon ist drei Jahre alt, kauf dir ein Neues!“ oder „Graues Handy, deine U-Bahn Richtung Ruhleben fährt in 3 Minuten!“ Darüber hinaus ermöglicht das Wissen über die Häufigkeit der Eintritte in die Zelle eine komplexere Interaktion: „Simon84, Du bist schon zum zweiten Mal hier. Geh und hol Dir am Kiosk ein Bier ab!“ 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.

Die Entstehung

Die Entwicklung der Idee und Ausarbeitung des Konzeptes erfolgte in einem interdisziplinären Projektteam, bestehend aus Interface Designstudenten der Fachhochschule Potsdam und Wirtschaftsingenieurstudenten der Technischen Universität Berlin im Sommersemester 2006. Das Projekt ist eine Auskoppelung aus dem Studienkurs „LOST“ an der Fachhochschule Potsdam unter der Leitung von Prof. Boris Müller im Sommersemester 2006. Der Kurs entstand in Kooperation mit dem

Lehrstuhl für Offene Kommunikationssysteme der Technischen Universität Berlin und des Fraunhofer Instituts für Offene Kommunikationssysteme (FOKUS) unter Mitwirken von Dipl. Inf. David Linner.

Das Event

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

Kontakt

Ihr Ansprechpartner für Rückfragen und eine detailliertere Aufschlüsselung des Konzepts:
Clemens Bühling
Schivelbeiner Str. 26
10439 Berlin
E-Mail: clemens.buehling@tu-berlin.de
Mobil: 0179/ 1490785

