

UG



unknown guests

INHALTSVERZEICHNIS

2

ANSATZ / KOMMUNIKATIONSRAUM	3
ANALOGIE ZU KULTURELLEN RÄUMEN / INTERAKTIVE PARABEL	4
MODULE / RAUMANSICHTEN UND MODULE	5
FORMALE BESCHREIBUNG DER OBERFLÄCHE / GESTALTUNG	6
TECHNIK / AUSBLICK	7

ANSATZ

Im Rahmen meiner Diplomarbeit habe ich eine Internetanwendung entwickelt, die es dem Benutzer ermöglicht über Schnittstellen inhaltliche Aspekte der Anwendung zu verändern. Diese Veränderungen bleiben dabei nicht nur für die Dauer eines Besuches auf der Internetseite wirksam, sondern werden als Spuren von folgenden Besuchern vorgefunden. Mit ihren Interaktionen können die folgenden Besucher direkt auf diese Spuren reagieren und somit neue Spuren hinterlassen, die die alten Spuren allmählich überlagern.

Es entsteht ein fortlaufender und offener Kommunikationsprozess, in dem die Spuren die Mitteilungen sind und jeder Besucher gleichzeitig Empfänger und Absender. Das Medium Spur bedingt jedoch, dass der Kommunikationspartner nicht direkt präsent ist: Die vorgefundenen Spuren sind Mitteilungen vorheriger Besucher, die eigenen Spuren können nur von einem selbst und den zukünftigen Besuchern wahrgenommen werden. Bildlich gesprochen handelt es sich um einen Kommunikationsraum, der zwar von einer Gruppe genutzt wird, den man aber nur einzeln und nacheinander betreten kann. Darin werden Mitteilungen isoliert vorgefunden und beantwortet. Dies macht eindeutige Rückschlüsse auf die Intentionalität und Person der Absender unmöglich. Durch das Medium wird eine Öffentlichkeit etabliert, in der der einzelne Teilnehmer isoliert und anonym bleibt.

KOMMUNIKATIONSRAUM

Das Projekt *unknown guests* ist ein Kommunikationsraum, in dem sowohl Öffentlichkeit als auch Anonymität herrscht. Folgende Fragestellungen und Aspekte sind für mich in diesem Zusammenhang von Interesse:

- Welche Rückschlüsse erlaubt eine Mitteilung auf die Intention eines unbekanntes Absenders?
- In welcher Weise werden Inhalte durch mehrfaches interpretieren und beantworten transformiert?
- Welche Motivation und Befriedigung bzw. Frustration birgt die Möglichkeit, eine Mitteilung an ein unbekanntes Publikum zu senden?
- Das Spannungsfeld zwischen Voyeurismus und Exhibitionismus (schauen ohne erkannt zu werden, zeigen ohne bekannt zu sein)
- Fühlen sich die Besucher in der Anonymität an Konventionen gebunden?

Das gesamte Projekt ist als Diskurs gemeint und sieht nicht vor, diese Fragestellungen erschöpfend zu beantworten.

ANALOGIE ZU KULTURELLEN RÄUMEN

Ähnlich wie in dieser Anwendung hat man es auch in Kunst und Medien mit Zeichen zu tun, über deren Autor und Intentionalität wenig bekannt ist. Jede inhaltliche Auseinandersetzung mit dem Werk bedeutet eine neue Interpretation, jede mediale oder künstlerische Bezugnahme auf das Rezipierte liefert wiederum Anlass zur Interpretation und Anknüpfungspunkt für weitere Bearbeitungen. Auch kulturelle Räume zeichnen sich durch eine Öffentlichkeit aus, in der die Mitglieder nicht in direktem Kontakt zueinander stehen, sondern über mediale Schnittstellen miteinander kommunizieren. Hierbei besteht ebenfalls die Schwierigkeit, die ursprüngliche Intention von medialen Mitteilungen zu erkennen.

Das Projekt *unknown guests* weist Analogien zu solchen Prozessen auf und kann als interaktive Parabel aufgefasst werden.



INTERAKTIVE PARABEL

Mein Anspruch an eine solche interaktiven Parabel war es, die Themenfelder Spuren, Öffentlichkeit und Anonymität zu veranschaulichen und dem Besuch auf der Seite Erlebnischarakter zu verleihen. Diese Ideen können nur situativ erlebbar gemacht werden. Um solche Situationen zu inszenieren, habe ich ein räumliches Bild als erzählerischen Hintergrund gewählt - den eines Hotels.

Ein Hotel ist ein Ort, zu dem jeder Zugang hat, dessen Räumlichkeiten aber von den Gästen nur nacheinander genutzt werden. In der Regel kann man in den Räumen nicht ausmachen, wer seine Vorgänger waren oder wer in Zukunft die Räume bewohnen wird.

Die Handlung der Parabel wird nicht über Personen erzählt, sondern über das Inventar des Hotels. Teile des Inventars sind zu Interaktionsmodulen zusammengefasst, die die Schnittstellen bilden, mit denen der Besucher die Spuren hinterlassen kann. Um die unterschiedlichen Module zu finden, muss er sich durch die Räume des Hotels bewegen.

In einem Hotel wird vom Personal darauf geachtet, dass die Spuren der Gäste vor dem Besuch des nächsten Gastes entfernt werden. Diese Konvention gilt in diesem Hotel nicht. Ein Schild weist den Besucher direkt nach Betreten des Hotels darauf hin, dass es in diesem Hotel kein Personal gibt, und dass niemand in den Zimmern aufräumt. Des Weiteren wird er aufgefordert, sich frei durch die Räume zu bewegen und die dort vorhandenen Einrichtungen nach Belieben zu nutzen.

MODULE

Die Anwendung stellt dem Besucher bei Betreten eines Raumes den letzten Zustand der Module bereit und aktualisiert den Zustand mit seinen Eingaben beim Verlassen des Raumes.

Je nach Offenheit Ihrer Interaktionsmöglichkeiten lassen sich drei Grundtypen von Modulen unterscheiden, die innerhalb eines Moduls in Kombination vorliegen können.

Der einfachste Grundtyp funktioniert wie ein Schalter, der eine definierte Anzahl von Einstellungen erlaubt. (an/aus; Zustand a/b/c)

Offenere Module lassen den Benutzer bestehende Bestandteile miteinander arrangieren und in Zusammenhang bringen. (Arrangieren in der Fläche oder im Raum)

Die ganz offenen Module lassen den Nutzer die Bestandteile seiner Eingabe selbst erzeugen. (grafische Eingaben mit der Maus; textliche Eingaben)

Des Weiteren unterscheiden sich die Module in der Anzahl der letzten Einträge, die sie darstellen können. Hierbei können die einfachsten nur jeweils einen aktuellen Zustand darstellen und die komplexesten alle jemals getätigten Einträge.

RAUMANSICHTEN UND MODULE

0 outside	0.0.0.2.0.3 letter
Fenster schließen	Brief
0.0 entrance	Sender & Lautstärke (p)
der Wunsch	Licht (p)
Haussegen (p)	0.0.0.2.1 room 2
0.0.0 reception	Möbelrücken
Haussegen (p)	0.0.0.2.1.0 minibar
0.0.0.0 menssroom	Konsumieren
Graffiti	0.0.0.2.1.1 paper
0.0.0.1 pay phone	Heads & Headlines
Anruf	0.0.0.2.2 entrance room 3
0.0.0.2 hall	Zimmernummern
Zimmernummern	Türen
0.0.0.2.0 room 1	0.0.0.2.2.0 room 3
Licht	Vorhänge und Plumots
Sender & Lautstärke (p)	Packen
0.0.0.2.0.0 picture	0.0.0.2.2.0.0 suitcase
Motivgestaltung	Packen
Licht (p)	0.0.0.2.2.1 bathroom
Sender & Lautstärke (p)	Spiegel
0.0.0.2.0.1 bible	Sanitär
Lesezeichen	0.0.0.3 deed
Licht (p)	Haussegen
Sender & Lautstärke (p)	0.0.0.4 message
0.0.0.2.0.2 radio	email
Sender & Lautstärke	0.0.0.5 guestbook
Licht (p)	Gästebuch

FORMALE BESCHREIBUNG DER OBERFLÄCHE

Die Oberfläche der Anwendung ist in drei untereinander liegende Bereiche gegliedert. Oben befindet sich eine Textanzeige, die dem Nutzer seinen augenblicklichen Standort anzeigt und ihn über seine Handlungsoptionen informiert.

Der darunter gelegene Inhaltsbereich eröffnet eine Raumsicht, in die die Interfaces der Module integriert sind. In diesem Bereich kann er mit Maus und Tastatur seine Spuren hinterlassen. Außerdem befinden sich hier spezielle Schaltflächen, über die er in andere Raumsichten wechseln kann. Die Navigation im Raum sieht nicht die Möglichkeit vor, sich umzudrehen, der Bildausschnitt der einzelnen Raumsichten ist fixiert. Daher kann der Benutzer in der Raumsicht nur vorwärts, ergo tiefer in den Raum navigieren.

Um die aktuelle Raumsicht in die Richtung zu verlassen, aus der er kam, benutzt er die Schaltfläche unterhalb der Raumsicht.



GESTALTUNG

Die Raumsichten und die Interfaces für die Module sind weitgehend aus fotografischem Material erstellt. Das Schwarz/Weiß-Material wurde zu diesem Zwecke in Hotels mit Hilfe der Fotografen Silvia Kätner und Axel Sündermann produziert. Um den Interfaces die nötige Funktionalität und Verständlichkeit zu verleihen, wurden sie mit minimalen grafischen Elementen angereichert, die im Wesentlichen aus Outlines, kleinen Schaltflächen und Text cursorn bestehen. Diese Elemente werden nur angezeigt, wenn es ihre Funktion unmittelbar erforderlich macht. Diese Reduktion bewahrt dem Raumeindruck die gewünschte Authentizität, um die Phantasie des Nutzers auf der Ebene des Hotels zu halten, außerdem verhalten sie sich neutral gegen inhaltliche Richtungen, die auf der Spurenebene entstehen sollen. Optisch heben sich diese Elemente ebenso wie die oben erwähnten Elemente Statuszeile und Rückwärtsbutton durch einen deutlichen Farbkontrast aus einem leuchtenden Grün und Schwarz von der ruhigen Grautönen der Raumsicht ab.

Der Stil der Locations und des Inventars ist schlicht und gewöhnlich, in Verbindung mit einem ungeschönten Fotografiestil entsteht eine karge, unpersönliche Bildästhetik, die stellenweise ins Melancholische kippt. Die Orte erscheinen standardisiert und entziehen sich damit einer direkten Einordnung in aktuelle zeitliche oder kulturelle Bezüge. Das macht sie einerseits offen für verschiedene Deutungsrichtungen in Verbindung mit den Spuren und führt andererseits das Grundthema der Anonymität fort.

Um eine möglichst große Gruppe von verschiedenen Besuchern zu erhalten, ist das komplette Projekt in englischer Sprache realisiert.

TECHNIK

Die Interfacetechnologie ist mit der Software Flash MX realisiert; für die Seite ist das Flash 6 Plug-In erforderlich. Die Module funktionieren unabhängig voneinander, nutzen aber gemeinsame Komponenten für Steuerung und Datenverarbeitung. Die aktuellen Zustände der Module werden in einer MySQL Datenbank gespeichert. Beim Aufruf der Seite wird jedem Besucher von einem PHP Skript eine individuelle Nutzer ID erteilt, diese führt dieser ohne sein Wissen während seines gesamten Besuches auf der Seite mit. Bei Betreten einer Raumansicht ruft der Flash Film ein PHP Skript auf und übergibt ihm diese ID und die Nummern der Module, die in dieser Ansicht dargestellt werden müssen.

Aus diesen Informationen und den Daten in der Datenbank erstellt das Skript ein dynamisches XML Datenblatt, aus dem Flash den aktuellen Zustand der jeweiligen Module auslesen kann. Beim Verlassen des Raumes ruft Flash ein weiteres PHP Skript auf und übergibt diesem ebenfalls die Nutzer ID und die veränderten Zustände der Module in Datenform. Das Skript trägt dann diese Daten in die Datenbank ein. Dort werden sie zusammen mit dem Zeitpunkt ihres Eintrages gespeichert.

AUSBLICK

In einer zukünftigen Ausbaustufe des Projektes ist geplant, die archivierten Daten noch auf andere Weise zugänglich zu machen. Damit soll die Möglichkeit eröffnet werden, den Prozess in seiner Gesamtheit von "außerhalb" des Hotels zu betrachten. Die Daten können dabei unter ganz verschiedenen Gesichtspunkten ausgewertet werden. Geplant ist unter anderem ein dynamisch generierter Roman, der aus dem Datenarchiv eine Chronik des Hotels auf englischer Sprache fortschreibt (zeitliche Auswertung). Auch Auswertungen, die sich auf einen einzelnen Besucher beziehen, und dessen Besuch von Anfang bis Ende darstellen sind denkbar. Des Weiteren kann die Transformation der Inhalte in einem einzelnen Modul in Form eines Zeitraffer-Trickfilms dargestellt werden. Für diese Darstellungen müsste eine neue Plattform innerhalb oder außerhalb der Domain *unknown guests* eingerichtet werden, die die Funktionsweise und Erreichbarkeit der Ursprungsanwendung nicht beeinträchtigt.

