



Fachhochschule Nordwestschweiz
Hochschule für Gestaltung und Kunst

point-of-possibilities

Gartmann Fabian
Diplomjahrgang: Dieci
FHNW HGK Institut HyperWerk 2011

INHALTSVERZEICHNIS

1 EINLEITUNG	4 – 7
1.1 AUSGANGSSITUATION	06
1.2 HERLEITUNG DES DIPLOMTHEMAS	06
1.3 HINTERGRUND-RECHERCHE	07
2 PROZESS	8 – 17
2.1 ERSTE PHASE	10 – 11
2.2 ZWEITE PHASE	12
2.3 DRITTE PHASE	13 – 15
2.4 POINT OF POSSIBILITIES	16 – 17
3 DER VIDEOBOTSCHAFTER	18 – 25
3.1 FORMALE BESCHREIBUNG	20
3.2 HERLEITUNG	20 – 21
3.3 BEOBACHTUNGEN UND ERFAHRUNGEN	22
3.4 FEEDBACK	23
3.5 ZUKUNFTSAUSSICHTEN DES PROJEKTS	24
4 DAS SPRACHROHR	26 – 33
4.1 FORMALE BESCHREIBUNG	28
4.2 HERLEITUNG	29
4.3 BEOBACHTUNGEN UND ERFAHRUNGEN	30 – 31
4.4 FEEDBACK	31
4.5 ZUKUNFTSAUSSICHTEN DES PROJEKTS	32
5 FAZIT	34 – 37
5.1 BLICK HINTER DIE KULISSEN	36
5.2 JAHRESFAZIT	36 – 37
5.3 DANKSAGUNGEN	37
6 ANHANG	38 – 41
6.1 LITERATURLISTE	40
6.2 LINKLISTE	41
6.3 QUELLENVERZEICHNIS	41
6.3 KONTAKTDATEN	41

▲ **1 EINLEITUNG** 4 – 7

1.1 AUSGANGSSITUATION 06

1.2 HERLEITUNG DES DIPLOMTHEMAS 06

1.3 HINTERGRUND-RECHERCHE 07

2 PROZESS 8 – 17

3 DER VIDEOBOTSCHAFTER 18 – 25

4 DAS SPRACHROHR 26 – 33

5 FAZIT 34 – 37

6 ANHANG 38 – 41

1.1 AUSGANGSSITUATION

Die Medien haben sich in den letzten 100 Jahren radikal und rasant geändert und gewandelt. Die Hardware wird kleiner, und alles gibt es überall. Heute besitzt jeder Zweite einen kleinen Computer, der Telefon, E-Mail-Station, Fotoapparat mit Bearbeitungs-Software, Filmkamera mit Schnittplatz, Zeitung und noch vieles mehr in sich vereint. Die Medien haben sich so in unseren Alltag integriert, dass es normal ist, alles immer und überall zur Verfügung zu haben und zu konsumieren. Ich habe mich gefragt, wie Menschen mit Hilfe dieser technisch neuen Medien unterstützt werden können, damit sie sich anderen, unbekanntenen Personen nähern,

erste Hemmungen abbauen und einen Austausch an formellen und informellen Gedanken generieren können.

Die von mir erarbeiteten Mittel beabsichtigen nicht, mit den hochentwickelten Medienerzeugnissen zu konkurrieren, sondern versuchen, in einem kontrollierbaren, reduzierten Rahmen ihre grösstmögliche Wirkung zu entfalten. Die Installationen stechen nicht durch neue, innovative Technologien hervor, sondern versuchen, durch ihre reduzierten Ansätze schon Bestehendes zu kombinieren oder in einem neu definierten, eingegrenzten Umfeld ihre grösstmögliche Wirkung zu entfalten.

1.2 HERLEITUNG DES DIPLOMTHEMAS

Die Arbeitswelt und das Privatleben sind voller Anlässe, Veranstaltungen und Begegnungen, die dem Zweck des Informations- und Gedankenaustausches dienen. Besucher gehen in Bars, Kaffeehäuser, an Messen, Kongresse usw., um sich mit anderen auszutauschen, neue Kontakte zu knüpfen und noch unbekannte Personen kennenzulernen. Häufig gelingt es den Menschen jedoch nicht, ohne zusätzliche Hilfe so kontaktfreudig und offen zu sein, dass sie auf noch unbekannte Persönlichkeiten zugehen.

Das Ziel meiner Diplomarbeit ist, dieses Ver-

halten der Bequemlichkeit und der Ängste mittels neuer Medien auf eine kreative und unkomplizierte Art zu unterbrechen und Besucher einer Veranstaltung oder eines halböffentlichen Platzes zu animieren, auf noch unbekannte Personen zuzugehen, erste Hemmungen zu überwinden und miteinander zu kommunizieren. Es handelt sich hierbei um seriöse Hilfsmittel und nicht um Dating-Spiele.

1.3 HINTERGRUND-RECHERCHE

Ich erarbeitete, mit Hilfe einiger Fachliteratur, eine Basiskenntnis des heutigen Forschungsstands über die zwischenmenschliche Kommunikation und den Einsatz moderner technischer Kommunikationshilfsmittel. Dieses Basiswissen half mir beim Aufbau und der Erweiterung meiner eigenen, praxisbezogenen Erfahrungen. Die Liste der aktuellen Forschungs- und Ratgeberliteratur ist immens, in der Literaturliste im Anhang dieser Arbeit erwähne ich nur diejenigen Werke, die mir wirklich Aufschlüsse zum Thema vermittelt haben.

Begonnen hat meine Recherche mit der Literatur über die Bildung von Netzwerken. Ich merkte schnell, dass dieses Thema schwerlastig abgehandelt wird und ich wenig konkrete Anregung finden würde. Das Buch «Yes!» fiel mir in die Hände – und mein Weg bahnte sich an. Das Werk führte mich in die zwischenmenschliche Kommunikation ein und faszinierte mich in seiner Einfachheit und Direktheit. Ich begann, mich mit der Welt der Kommunikation, deren Medien – samt deren Wirkung –, auseinanderzusetzen und stiess dabei auf Joseph Weizenbaum, eine sehr interessante Persönlichkeit. Joseph Weizenbaum war ein Pionier der Informatik sowie ein Wissenschafts- und Gesellschaftskritiker, der sich in seinen Arbeiten sehr aufmerksam mit neuen Technologien und deren

Nutzen auseinandergesetzt hat. Joseph Weizenbaum begleitete mich durch alle meine Arbeiten, und ich versuchte, seine angesprochenen Kritikpositionen in all meinen Arbeiten zu hinterfragen und die Wirkung meiner Versuche dadurch zu optimieren.

«point of possibilities» wurde unter dem Einfluss der durch diese Recherche erarbeiteten Erkenntnisse gebildet und während des Jahres weiterentwickelt. Zu jedem Projekt, das in „point of possibilities“ entstand, gab es eine eigene spezifische Recherche und Evaluation in Bezug auf Darstellung und Wirkung.

1 EINLEITUNG 4 – 7

..... ▲ **2 PROZESS** 8 – 17

2.1 ERSTE PHASE 10 – 11

2.2 ZWEITE PHASE 12

2.3 DRITTE PHASE 13 – 15

2.4 POINT OF POSSIBILITIES 16 – 17

3 DER VIDEOBOTSCHAFTER 18 – 25

4 DAS SPRACHROHR 26 – 33

5 FAZIT 34 – 37

6 ANHANG 38 – 41
.....

2.1 ERSTE PHASE

Dem eigentlichen Erarbeitungsbeginn des Diplomthemas ging eine Phase der Beschäftigung mit Fachliteratur voraus. Da sich mein Thema mit der Kommunikation beschäftigen sollte, war es mir wichtig, mich über den Stand der Forschung zu informieren.

Nach dieser intensiven Hintergrund-Recherche startete ich mit dem Thema: mit der Umsetzung verschiedener Projekte und mit den Experimenten zur Kommunikationsförderung in der Praxis.

Am Anfang des Diplomjahres beschäftigte ich mich spezifisch mit Hilfsmitteln und Installationen, die Besuchern an Kongressen, Konferenzen, Versammlungen und ähnlichen Veranstaltungen helfen sollen, erste Hemmungen der Kontaktaufnahme abzubauen und mutig zu werden. Das aktive Networking sollte ihnen durch das Aufmerksam-Machen und den Gebrauch von Hilfsmitteln schmackhaft gemacht werden.

Als Erstes entwickelte ich für das erste Open House, das

▼ *Kerzennetzinstallation, die ich für das erste Openhouse entwickelt habe.*

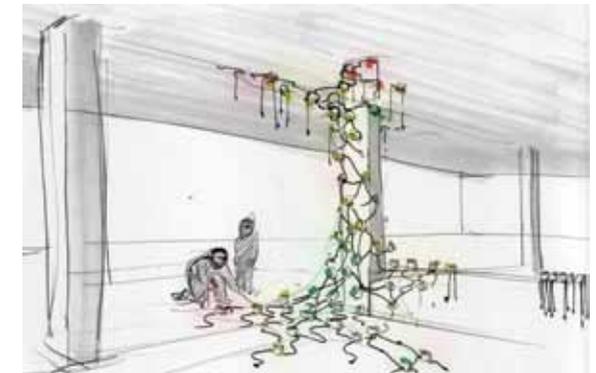


in der Vorweihnachtszeit stattfand, eine Kerzeninstallation, die den Besuchern das Thema der Kontaktaufnahme näherbringen sollte. Ich baute einen Tisch, der Kerzen erkannte und sie netzartig miteinander verband. Jeder Besucher konnte sich nun mit einer neuen Kerze auf diesem Tisch positionieren und diese aktiv mit Kerzen vernetzen, die von anderen Besuchern aufgestellt worden waren. So ergaben sich immer wieder neue Netze und Bildkonstellationen. Diese Installation wurde – extra für die Vorweihnachtszeit – mit Kerzen konzipiert, löste aber bei vielen Besuchern eine andere, ungeplante Reaktion aus. Anstatt der vorweihnachtlichen Spielerei sahen viele Besucher darin eine mystische Plattform, wo mit Kerzen verschiedene figürliche Verbindungen dargestellt werden konnten.

Diese Kerzeninstallation entwickelte ich für das zweite Open House weiter und stellte sie dort unter dem Arbeitstitel «Die Spinne» in einem konzeptionell und formal prototypischen Zustand aus. Plexiglas-Leuchtelemente konnten in ein Netz eingebracht und mittels Kabeln

verbunden werden, wodurch die ganze Installation beeinflusst wurde. Mit dieser Installation verfolgte ich ein ähnliches Konzept wie mit dem Kerzennetz, bei dem sich die Besucher einer Veranstaltung aktiv einbringen und vor Ort vernetzen konnten.

Parallel zur Spinneninstallation verfolgte ich in meinem Diplomthema eine neue Richtung. Während es sich bei den bisherigen Projekten darum handelte, die Nutzer auf die Funktionen und Möglichkeiten des Netzwerkers aufmerksam zu machen, bezweckte ich mit der neuen Richtung die Entwicklung von direkten Hilfsmitteln, mit denen die Kontaktaufnahme an Kongressen, Konferenzen, Tagungen und anderen ähnlichen Veranstaltungen erleichtert werden kann. Ich entwickelte eine Kugel, die ich ebenfalls am zweite Open House des HyperWerks vorstellte. Dieses Kugelspiel mit dem Arbeitstitel «Kontakt-Kugel» soll die Kontaktfreudigkeit der Besucher von halböffentlichen Anlässen anregen. Es handelt sich dabei um Leuchtkugeln, die vibrieren und die Farbe wechseln, wenn sie zusammengehalten werden. Die Besucher



▲ *Skizze des Konzepts der Spinnen-Installation, die ich an dem zweiten Open House vorgestellt habe.*

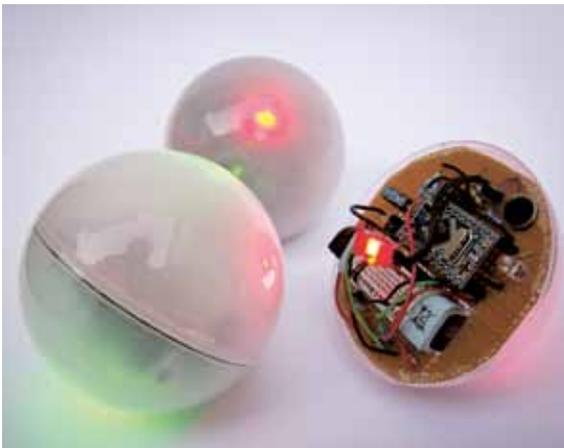
erhalten z.B. beim Betreten einer Veranstaltung jeweils eine solche Kugel. Sie werden aufgefordert, mittels der Kugeln mit andern Menschen Kontakt aufzunehmen. Die Kugeln merken sich jede Verbindung und ändern bei jedem neuen Kontakt für kurze Zeit die Farbe. In diesem frühen Entwicklungsstadium sah das Konzept vor, dass die Kugel, wenn der Nutzer sie mit genügend anderen Kugeln verbunden hat, die Farbe zu einem dauerhaften Grün umwandelt. Dieses Verbinden soll bei den Besuchern erste Hemmungen abbauen und sie dazu animieren, noch fremde Personen anzusprechen.

In der Praxis stellte sich ein Problem: Das Spiel war fertig, wenn die Kugel grün leuchtete. Als «Belohnung» konnte man z.B. an der Bar ein Getränk konsumieren. Dies entsprach aber nicht der Projektidee, da Belohnungen einen individualisierenden und keinen gemeinschaftlichen Aspekt beinhalten. So blieb der Schluss etwas unbestimmt.

2.2 ZWEITE PHASE

An diesem Punkt des Erforschens und Experimentierens musste ich mich der Entscheidungsfrage stellen, mich entweder intensiv auf die Weiterentwicklung des «Kontakt-Kugel»-Projekts zu konzentrieren, oder meine Experimentierphase weiter zu führen und neue Wege zu gehen. Ich entschied mich für die zweite Variante und legte die bereits erstellten Konzepte und Experimente auf die Seite, nicht ohne den Gedanken, sie eventuell zu einem späteren Zeitpunkt wieder zu aktivieren und weiterzuentwickeln. Die Zeit war reif, mich zu vernetzen. Mit Hilfe eines interdisziplinären Teams, das ich vor allem im Umfeld des HyperWerks suchte und fand, erarbeitete ich neue Rah-

▼ Die drei Prototypen der Kontakt-Kugeln, die ich an dem zweiten Open House ausstellte.



menbedingungen, in denen die alten Arbeiten Platz fanden, aber folgende neue Richtung eingeschlagen wurde: Wir distanzieren uns von den direkten Hilfsmitteln mit der auf das Resultat fokussierten Arbeitsweise und bildeten eine offene und kreative Plattform, um Installationen und Aktionen zum Thema Kontaktaufnahme zu planen. Diese neue Plattform erhielt den Namen «point of possibilities».

2.3 DRITTE PHASE

«point of possibilities» nutzte die Gelegenheit der am HyperWerk wieder neu eingeführten Modulfeste, um dort neue Prototypen und Experimente vorzustellen und auszuprobieren. So sparten wir Zeit und konnten uns immer wieder neu in Frage stellen und neu definieren.

Wir realisierten an diesen Festen die im folgenden kurz beschriebenen Tests.

Als Erstes erarbeiteten wir ein interaktives Pong-Spiel mit Trittmatten. Wir benutzten dazu das altbekannte Pong-Videospiel, das wir so umsetzten, dass es zum Spielen zwei Personen brauchte. Das Spiel wurde über einen Beamer an eine Wand projiziert und mittels 4 Trittmatten gesteuert. Mit diesem Test versuchten wir zu evaluieren, wie man am besten ein Spiel zur Steigerung der Kontaktfreude entwickeln könnte.

Darauf folgte ein Party-Konzept mit roten und blauen Brillen. Das ganze visuelle Geschehen einer Party kann dabei nur entweder mit der roten oder der blauen Brille gesehen werden. Beim Eingang erhält jeder Besucher entweder eine blaue oder eine rote Brille. Damit der Besucher nun



▲ Das Pong-Spiel, das ich an einem HyperWerk-internen Fest ausprobiert habe.

die Party komplett erleben kann, ist er gezwungen, seine Brille gegen eine andersfarbige zu tauschen und so mit anderen in Kontakt zu treten.

Weiter testeten wir eine Installation mit Armee-Feldtelefonen (der Vorläufer der Sprachrohr-Installation). An zwei räumlich getrennten Orten stellten wir ein Feldtelefon mit einem Rapport-Buch auf, das für das schriftliche Festhalten der Telefonate vorgesehen war.

An einem weiteren Fest stellten wir den Vorläufer des Videobotschafters aus (Beschreibung im Kapitel 3.1) und beobachteten und testeten das Verhalten der Besucher. Ständige Evaluation unserer Beobachtungen gab uns Aufschluss über die Bedienungsklarheit, die Funktionstaug-

lichkeit und die Effizienz unserer Installationen und Aktionen.

Den Videobotschafter und das Sprachrohr entwickelten wir weiter und präsentierten sie als eigenständige Projekte der Öffentlichkeit. Den Videobotschafter durfte ich einen Monat lang im «Unternehmen Mitte», einer Kulturplattform mit Café, und das Sprachrohr am «Chill am Rhy», einer Openair-Sommerbar, in Basel ausstellen.

▶ Party-Konzept mit roten und blauen Brillen. Zum Test liefen auf einer Leinwand zwei verschiedene Filme übereinander.



◀ Testlauf des Kontaktofons. Das war der Vorläufer des Projekts «Das Sprachrohr»



◀ Vorläufer und Testlauf des Videobotschafters

point-of-possibilities

▲ Logo von «point of possibilities»

www.point-of-possibilities.ch

▲ Markierung für die Projekte von «point of possibilities»

2.4 POINT OF POSSIBILITIES

«point of possibilities» nennt sich die Forschungs- und Aktions-Plattform, die ich in der zweiten Phase der Entwicklung meines Diplomthemas einführte. Sie definiert die Rahmenbedingungen für die Installationen und Aktionen, die ich in halböffentlichen Umgebungen realisiert habe mit dem Ziel, eine kontaktfreudigere und kommunikativere Umgebung zu schaffen. «Point of possibilities» ist wandelbar, dehnbar und flexibel. Sie stellt an sich selbst den Anspruch, experimentelle und unterhaltende Produkte und Aktionen zu entwickeln. Sie distanziert sich davon, eine quantifizierbare Veränderung der Gewohnheiten von Menschen zu bewirken, und setzt auf den Moment und den Spass am kreativen Erleben.

In den Projekten von «point of possibilities» ist der Einbezug des aktuellen Technikstandes sehr wichtig; er soll aber in der Umsetzung der Installationen und der Aktionen möglichst diskret im Hintergrund stehen. Die Wirkung der Umsetzung hat Vorrang; Technik, Elektronik und Programmierung sind nur Hilfsmittel ohne Eigenwert.

Projekte, die auf dieser Plattform entstehen, sollen wenn möglich in einem interdisziplinären Team erarbeitet und erstellt werden. Beim Entwickeln von Projekten stehen der Austausch von Erfahrungen und die Zusammenarbeit im Vordergrund.

«point of possibilities» soll sich auch in Zukunft nicht kommerziell orientieren. Falls gewisse Projekte oder Produkte, die auf dieser Plattform entstanden sind, für einen kommerziellen Zweck weiterentwickelt werden, wird das in einer neuen Umgebung geschehen.

In den nächsten zwei Kapiteln stelle ich die letzten zwei grösseren Projekte von „point of possibilities“ vor.

1 EINLEITUNG 4 – 7

2 PROZESS 8 – 17

..... ▲ **3 DER VIDEOBOTSCHAFTER** 18 – 25

3.1 FORMALE BESCHREIBUNG 20

3.2 HERLEITUNG 20 – 21

3.3 BEOBACHTUNGEN UND ERFAHRUNGEN 22

3.4 FEEDBACK 23

3.5 ZUKUNFTSAUSSICHTEN DES PROJEKTS 24

4 DAS SPRACHROHR 26 – 33

5 FAZIT 34 – 37

6 ANHANG 38 – 41
.....

3.1 FORMALE BESCHREIBUNG

Der Videobotschafter ist eine Medientechnik-kiste auf einem Metallständer mit einem eingebauten Computer, einem Bildschirm, einer Kamera, einem Mikrofon, zwei Kopfhörern und einem grossen runden Bedienungsknopf. Der Videobotschafter wurde schrittweise entwickelt. Er wurde in einem frühen Entwicklungsstand an einem HyperWerk-internen Fest getestet. Das Interface ist sehr einfach aufgebaut und von den Benutzern intuitiv erfassbar.

Benutzer können neue Videobotschaften aufnehmen, indem sie auf den Bedienungsknopf drücken. Die aufgenommenen Videobotschaften der Besucher werden nach einem Zufalls-

prinzip in der Reihenfolge auf dem Bildschirm und den Kopfhörern wiedergegeben. Der Videobotschafter wurde einen Monat lang im «Unternehmen Mitte» in Basel ausgestellt. Das „Unternehmen Mitte“ ist ein altes Bankgebäude, das nun als Kulturcafé und -plattform genutzt wird.

<http://www.mitte.ch/>

3.2 HERLEITUNG

Mein Team und ich suchten für die «point of possibilities»-Projekte neue und interessante Umgebungen, für die wir massgeschneiderte Installationen entwickeln wollten. Wir wurden im «Unternehmen Mitte» fündig. Das rege besuchte Lokal bietet ein buntes Umfeld, eine interessante Ausgangslage und eine spannende Situation. In der „Mitte“ wird sehr auf die Autonomie der Gäste geachtet. Jeder Gast soll sich dort wohlfühlen, ob er allein einen

Kaffee oder mit Kindern einen Sirup trinkt, am Computer arbeitet, ein kleines ungezwungenes Meeting abhält oder einfach nur die Zeitung liest. Er soll durch keine vom Unternehmen generierten Störungen in seinem Tun behindert werden. Es gibt keinen Kaufzwang für Gäste, sie können sich dort auch verweilen, ohne etwas zu konsumieren.

Diese Faktoren machten es für uns sehr schwierig und dadurch auch sehr interessant,

eine Installation für die anonymen Gäste zu konzipieren, dabei zu gewährleisten, dass sie ohne Zwang mitmachen konnten, dass sich durch die Präsenz der Installation aber niemand gestört fühlen musste.

Beim Videobotschafter war die Idee, die Selbstdarstellung von Besuchern wie bei sozialen Netzwerken (z.B. Facebook) und den alten, fast ausgestorbenen Fotoautomaten, die an öffentlichen Plätzen stehen, zu kombinieren, um eine stationäre Plattform des Austausches zu bieten. Besucher sollten eine ungezwungene Plattform bekommen, auf der sie mit anderen Besuchern kommunizieren und Botschaften hinterlassen können. Dieses Projekt ist aber nicht als Weiterführung der von Christian Zuleger 2003 am HyperWerk entwickelten «Statement Station» gedacht. Die «Statement Station» ist eine Installation, bei der man automatisiert Video-Statements aufnehmen und sie aufs Web laden kann. Der Videobotschafter unterscheidet sich davon durch grössere Mobilität, unterschiedlichen Anwendungshintergrund und Reduziertheit.

Der optische Auftritt beim ersten Testlauf am HyperWerk führte zur Idee, diesem Videobotschafter ebenfalls eine mobile, Anmu-

tion zu geben. Mehreren Besuchern gefiel bei diesem Test vor allem der durch die Kartonverschalung generierte unkonventionelle mobile Paket-Charakter. Leider war das Material Karton nicht für die recht lange Ausstellungs- und Nutzungsdauer von einem Monat geeignet. Die geplante Ausstrahlung des Mobilien und Nomadischen erreichten wir, indem wir den Videobotschafter in die praktischen, portablen Lichttechnikisten vom Projekt des «mobilen HyperWerks» einbauten.

▼ Bild aus dem Fundus der Recherche. Statement Station wurde im Jahr 2003 im HyperWerk entwickelt



3.3 BEOBACHTUNGEN UND ERFAHRUNGEN

Der Videobotschafter lief, nach einigen kleinen Verbesserungen und Reparaturen in der ersten Woche, einen Monat im «Unternehmen Mitte» grösstenteils ohne Probleme. Es war uns eine Lehre zu erfahren, wie stabil und solide die Elektronik und Technik in einer solchen Umgebung sein muss, um jeder Eventualität des Vandalismus und dem extremen Gebrauch durch die Besucher standzuhalten. Nach einer Woche Ausstellung war beispielsweise das montierte Mikrofon herausgerissen und das Lüftungsgitter mit Kaugummipapierchen verstopft.

Diese Installation wurde von einem breiten Publikum genutzt und bespielt. Wir deckten mit ihr ein sehr grosses Altersspektrum ab. Kinder ab 3 Jahren sowie ältere Menschen bis 70 Jahre hatten ihren Spass daran, mit diesem Gerät für andere Personen bestimmte Botschaften aufzuzeichnen und zu hinterlassen. Während dieses Monats wurden über 1500 Videos aufgezeichnet. Um die Attraktivität der Installation zu erhalten, musste ich leider aus Gründen der Qualitätssicherung zwischendurch die Videos kontrollieren und einzelne löschen. Von diesen 1500 aufgenommenen Videos überlebten ca. 400. Um zu gewährleisten, dass die nachfolgenden Nutzer sich nicht mit schlechten Videosequenzen beschäftigen mussten, löschte ich allzu primitive oder Privatsphären tan-

zierende Botschaften wie z.B. Telefonnummernweitergabe und schreiende Kinder, die nacheinander bis zu 50 Videos aufnahmen. Offenbar liessen mehrfach Eltern ihre kleineren Kinder unbeaufsichtigt das Gerät teilweise während mehrerer Stunden bedienen und beklettern. Eine kleine Fehlkonstruktion – das Mikrofon genau auf Mundhöhe von Kindern, die auf einem kleinen Stuhl standen – konnte ich nicht beheben, denn eine Umplatzierung des Mikrofons wäre zu aufwändig gewesen.

Der Name «Videobotschafter» übte eine grosse Wirkung und Anziehungskraft auf die Besucher aus. Viele Besucher nahmen diesen Namen zum Anlass, nicht nur zu spielen, sondern wirklich eine Botschaft aufzunehmen. Etliche Aufnahmen begannen mit: «Ich habe eine Botschaft für...». Es entstanden auch viele Mitteilungen, bei denen die Besucher auf Botschaften anderer Besuchern antworteten oder kritisch darauf reagierten. So entstand eine rege Interaktion zwischen den Menschen, teilweise sogar zwischen Unbekannten. Manche Besucher sprachen über dieses Medium wildfremde andere Besucher beim Vorbeilaufen vor dem Videobotschafter an und animierten sie dazu, eine gemeinsame Videoaufnahme zu machen.



◀ Innenkonstruktion des Videobotschafters

3.4 FEEDBACK

Dank der Zusammenarbeit mit vielen verschiedenen Personen und dank des häufigen Experimentierens am Projekt lernte ich viele neue, mir noch unbekannte Lernbereiche kennen. Ich arbeitete mit einem Schreiner, einem Informatiker und einem Schweißer zusammen, von denen ich viel fachliches Knowhow mitnehmen durfte und nun weiterverwenden kann. Mittels der vorgängigen und prozessbegleitenden Recherchen, der Beobachtungen des Besucherverhaltens und der Nachanalyse lernte ich viel über kommunikative Verhaltensweisen von Menschen

und über deren Benützen von technischen Geräten. Wertvoll empfand ich auch die Auseinandersetzung mit der Interface-Entwicklung.

3.5 ZUKUNFTSAUSSICHTEN DES PROJEKTS

Ich würde den Videobotschafter nach dem Diplom, seines nomadischen Charakters wegen, gerne auf Reisen schicken. Ich könnte mir gut vorstellen, ihn in einer Kooperation mit dem HyperWerk loszuschicken, da er meiner Ansicht nach sehr gut ins nächste Jahresthema «Upstream» und ins von Mischa initiierte Projekt mit

dem nomadischen HyperWerk passt. Der Erfolg der Installation blieb auch der Leitung des «Unternehmens Mitte» nicht verborgen. Ich wurde bereits angefragt, nach dem Studium ein thematisch ähnliches Projekt mit ihr zu konzipieren und zu realisieren.

▼ Bild des Videobotschafters, den ich im «Unternehmen Mitte» für einen Monat ausstellte



Bewegend oder lustig: Der Videobotschafter zeigt alles



BASEL. Eine Nachricht aufnehmen und sich auf dem Videobotschafter verewigen: Im Unternehmen Mitte steht seit Monatsanfang ein Gerät zur Selbstinszenierung. Mit Kopfhörern und

einem Knopf ist der Kasten einfach zu bedienen. Das Ganze ist Teil der Diplomarbeit von Hyperwerk-Student Fabian Gartmann und steht noch bis Ende Juni im Lokal.

◀ Ausschnitt aus der Zeitung «20 Minuten» Ausgabe: 21.06.2011

1 EINLEITUNG 4 – 7

2 PROZESS 8 – 17

3 DER VIDEOBOTSCHAFTER 18 – 25

▲ **4 DAS SPRACHROHR** 26 – 33

4.1 FORMALE BESCHREIBUNG 28

4.2 HERLEITUNG 29

4.3 BEOBACHTUNGEN UND ERFAHRUNGEN 30 – 31

4.4 FEEDBACK 32

4.4 ZUKUNFTSAUSSICHTEN DES PROJEKTS 32

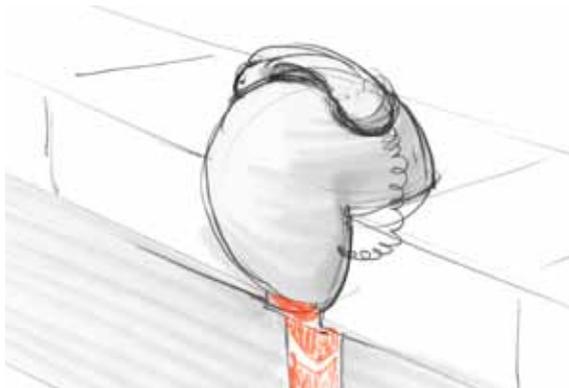
5 FAZIT 34 – 37

6 ANHANG 38 – 41

4.1 FORMALE BESCHREIBUNG

Die Installation, «Das Sprachrohr» besteht aus 2 bis 4 selbst gebauten Telefonen ohne Wähltasten oder Wählscheibe und aus einer Schaltzentrale aus Relais. Die einzelnen Telefone sind tiefgezogene Halbkugeln mit einer milchig weissen und halbtransparenten Oberfläche, die von innen mit einer LED beleuchtet werden. Diese Halbkugeln sind auf einem kleinen hölzernen Sockel befestigt und über ein Kabel mit einem alten schwarzen Telefonhörer verbunden. Der abgenommene oder aufgelegte Hörer bewirkt in der Halbkugel einen Farbwechsel, der mittels zwei Magnetschaltern ausgelöst wird. Sobald ein Hörer von einem Telefon abgenommen wird, wechselt die Beleuchtungs-LED die Farbe von Weiss zu Gelb, und das Telefon sendet der Schaltzentrale ein Anrufsignal. Die Schaltzentrale wiederum schaut, welche Telefone noch frei sind, und sendet denen ein Anrufsignal. Die Tele-

▼ Skizze der Installation: «Das Sprachrohr»



fone, die angerufen wurden, signalisieren dies mit einer roten, impulshaft blinkenden Beleuchtung im Innern. Das Telefon besitzt keine Klingel. Sobald ein Telefon abgenommen wird, wird die Verbindung zwischen dem Anrufer und dem Angerufenen geschlossen.

Die Installation steht zum Zeitpunkt der Abgabe dieser Dokumentation noch am «Chill am Rhy», der Openair-Bar, die jeden Sommer am Rheinufer unter dem Basler Münster aufgestellt wird. Am «Chill am Rhy» herrschen für eine solche Installation Extrembedingungen, denn die Telefone stehen draussen, und die Elektronik muss vor Nässe und extremen Temperaturschwankungen geschützt sein. Die Installation ist schon seit zwei Wochen dort ausgestellt und wird voraussichtlich insgesamt einen Monat dort bleiben.

4.2 HERLEITUNG

Bei der Suche nach neuen Umgebungen für «point of possibilities»-Projekte stiessen wir auf das «Chill am Rhy». Diese Open-Air-Bar bot uns eine neue Herausforderung und eine interessante Ergänzung für das Diplomprojekt. Im Gegensatz zum «Unternehmen Mitte» ist das «Chill am Rhy» viel öffentlicher und improvisierter.

Bei der Recherche für eine geeignete Installation zur Kommunikationsförderung am «Chill am Rhy» entdeckten wir das Tischtelefon, das schon in den 20er-Jahren im Berliner «Ballhaus Resi» als Attraktion diente, und das auch noch heute in verschiedenen Tanzlokalen zum Einsatz kommt. Im Resi stand auf jedem Tisch ein Telefon mit einer grossen Nummer und drei kleinen Signalleuchten darüber. Als Gast konnte man nun mit den Signalleuchten seine Bedürfnisse anzeigen, ob man einen Tanzpartner suchte, gerne ein Gespräch führen oder einfach in Ruhe gelassen werden wollte. Die Gäste konnten sich mit Hilfe der oben befestigten Nummern über eine Wählscheibe gegenseitig anrufen und miteinander unterhalten. Wir versuchten nun,

dieses altbewährte System der Tischtelefone mit dem des im Internet bekannten Chat-Roulette / Skype-Roulette, bei dem man alle paar Minuten mit einem neuen, noch unbekanntem Partner verbunden wird, zu kombinieren, und entwickelten daraus das Projekt «Das Sprachrohr».

▼ Bild aus der Recherche: Tischtelefone aus dem «Ballhaus Resi» aus Berlin



4.3 BEOBACHTUNGEN UND ERFAHRUNGEN

Dieses Projekt war für mich das technisch anspruchsvollste, das ich in meinem Diplomprozess realisierte. Da ich noch nie mit elektroakustischer Elektronik gearbeitet hatte, entstanden oft schwer lösbare technische Hürden, an denen das Projekt zu scheitern drohte. Ich hatte vor allem mit der Audioqualität Probleme, da sie, bedingt durch verschiedene Faktoren, sehr schwer zu kontrollieren war. Wir experimentierten mit den unterschiedlichsten Hörern und Mikrofonen von alten Festnetztelefonen, denn wir fanden keine einfach nachzubauenden Bausätze und auch keine Fertigelektronikteile zum Einbauen. Nun haben diese Telefone eine verzerrte Tonqualität, bei der man das Gegenüber zwar verstehen kann, aber mit verzerrt und klirrend klingender Stimme. Mehrere Gäste verglichen die Tonqualität mit der von früher bekannten Übertragungsqualität, wenn man z.B. nach Amerika anrief, und sie fanden dies reizvoll. Ausserdem ergab sich dank dieser schlechten Tonqualität noch ein zusätzlicher, interessanter Aspekt: Die Kommunizierenden erkennen ihr Gegenüber nicht so schnell

an der Stimme; dadurch erfährt die Installation eine deutlich Abgrenzung zu gängigen Flirt-Plattformen. Es ist sehr schwer herauszufinden, wer am Telefon ist, man kann das Gegenüber aber verstehen.

Zu Beginn nutzten die Gäste des «Chill am Rhy» die Installation nur zögerlich, jetzt ist der Gebrauch aber sehr rege. Dieser verhaltene Start ist drei Faktoren zuzuschreiben. Erstens blieben die Gäste in den ersten Tagen wetterbedingt aus, zweitens fehlte – beabsichtigt – die Bedienungsanleitung. Ich wollte sehen, wie sich die Gäste verhalten und wie sich das Projekt entwickeln würde. Und drittens machte ich die ersten Tage Versuche mit verschiedenen Modi der Beleuchtung. Ich versuchte zu ermöglichen, dass man mit Hilfe von Lichtveränderungen im Innern der Telefone Emotionen ausdrücken konnte: z.B. das Klingeln sollte zuerst ein gelbes und erst mit der Zeit ein rotes Blinken bewirken. Diese Spieleereien erwiesen sich als überflüssig. Sie waren zu kompliziert für die Gäste und wurde nicht wahrgenommen. Es schien sogar so zu sein, dass die Besucher die

Telefone eher ignorierten. Erst als ich das Klingeln durch ein dauerhaft rotes Blinken ersetzte und so direkt mit der Assoziation des «Roten Telefons» arbeitete, wurden die Besucher darauf aufmerksam und wussten sofort, was man damit machen kann. Nach dem dritten Tag wurde bereits rege herumtelefoniert. Erstaunlicherweise funktionierte diese Installation nur mit vier auf dem Platz verteilten Telefonen sehr gut. Ich hatte eigentlich erwartet, dass zur

Gewährleistung einer regen Benützung auf jedem Tisch ein Telefon stehen müsste. Aber durch die geschickte Platzierung, zwei Telefone im Lounge-Bereich auf den Tischen und zwei an den Bars, ergab sich eine gute Mischung von wechselnden und stationären Nutzungen. Dadurch, dass man immer wieder neue Gesprächspartner findet, wird die Sache nie langweilig. An der Theke der Bars haben die Besucher Zeit, da sie oft auf ihre Bestellung warten müssen, und in der Lounge kann man sich gezielt zu den Telefonen setzen.

4.4 FEEDBACK

Dieses Projekt führte mich in das für mich noch komplett unbekanntes Gebiet der elektroakustischen Elektronik. Diese ersten Erfahrungen mit dieser Materie haben mein Interesse geweckt. Da liegt noch ein grosses Potenzial drin. Abgesehen von der Einarbeitung ins technische Knowhow habe ich durch meine Recherchen und die Vor-Ort-Experimente viel profitiert.

▼ *Telefon aus der Installation «Das Sprachrohr»,
Foto von Brigitte Fässler*



4.5 ZUKUNFTSAUSSICHTEN DES PROJEKTS

Ich könnte mir gut vorstellen, dass ich nach dem Studium dieses Telefon zu einem richtigen Festnetztelefon weiterentwickle, denn ich finde, dass die visuelle Umsetzung sehr gut gelungen ist. Die Resonanz der Gäste war äußerst positiv. Das Projekt ist am

«Shift in Progress» angemeldet. Es passt perfekt zu seinem diesjährigen Thema «Stimmen unter Strom». Das «Shift in Progress» ist ein Teil des «Shift Festivals» in Basel, das sich mit den elektronischen Künsten befasst.

▼ Die Installation «Das Sprachrohr» an der Openairbar «Chill am Rhy», Foto von Brigitte Fässler



1 EINLEITUNG 4 – 7

2 PROZESS 8 – 17

3 DER VIDEOBOTSCHAFTER 18 – 25

4 DAS SPRACHROHR 26 – 33

..... ▲ **5 FAZIT** 34 – 37

5.1 BLICK HINTER DIE KULISSEN 36

5.2 JAHRESFAZIT 36 – 37

5.3 DANKSAGUNGEN 37

6 ANHANG 38 – 41
.....

5.1 BLICK HINTER DIE KULISSEN

Die meisten meiner Projekte hätte man genau so gut oder besser auf einem der marktüblichen modernen kleinen Computer realisieren können. Diese Geräte könnten Videobotschaften besser aufnehmen als der «Videobotschafter» und sie gleich auch auf einer weltweit zugänglichen Plattform anderen Leuten zur Verfügung stellen, oder wie bei der Installation «das Sprachrohr» mittels des Skype-Roulettes die User immer wieder mit noch unbekanntenen Personen verbinden, damit sie sich endlos global unterhalten können.

5.2 JAHRESFAZIT

Meine Diplomarbeit hat mich durch einen grossen Lernprozess geführt. Schon vorhandenes Wissen und Können konnte ich einbringen, die wissenschaftlichen Vorstudien, die eigenhändige Entwicklung der Projekte, die Beobachtungen vor Ort, der Teambildungsprozess und die Teamarbeit führten mich zu einem schönen Resultat, mit dem ich zufrieden bin.

Die von «point of possibilities» entwickelten Mittel versuchen, diesen Überfluss an Medien und das Übermass an Möglichkeiten zu reduzieren und der Kommunikation wieder ein Bild zu geben. Sie stechen nicht durch ihre technologische Innovation hervor und beabsichtigen nicht, mit der heutigen Technik und deren Wirkungsumgebungen zu konkurrieren, sondern sie versuchen, durch ihre funktional reduzierte Art grösstmögliche Wirkung zu erzielen.

Ich lernte, mit Kunden umzugehen, ein Team zu leiten, ein Projekt zu erarbeiten, kommunikative Mittel einzusetzen und mit Technik und deren Programmierung umzugehen. Ich fand es sehr spannend, die Reaktionen, die Emotionen und die Interaktion der Besucher mit den von mir entwickelten Installationen zu beobachten und diese Beobachtungen zu analysieren.

Mich begeisterten z.B. die Videos und deren Interaktion aus dem Videobotschafter. Mich faszinierte, wie viel einige Menschen von sich preisgaben, wie sie auf andere reagierten und wie sie mit dem Gesehenen und Gehörten umgingen.

Meine Arbeit im Feld der Kommunikationsförderung hat mit der Abgabe dieser Arbeit nicht

sein Ende gefunden. Ich kann mir gut vorstellen, dass mich dieses Thema der Kommunikationsmittel-Bewusstmachung und -Förderung auch auf meinem zukünftigen beruflichen Weg begleiten wird. Mein Interesse bleibt wach und ich bin gespannt, wohin mich die Zukunft führt.

5.3 DANKSAGUNGEN

Ich danke allen Mitarbeitern, die an diesem Diplomauftrag mitgeholfen und mir dadurch neue Möglichkeiten eröffnet haben. Ganz besonderer Dank gebührt meinen Teampartnern Yvo Waldmeier, Georg Egli und Pan Thurneysen sowie meinen zwei Coaches Frank Fietzek und Sven Ehmann für ihre Unterstützung und Beratung in technischen und konzeptionellen Belangen. Ich lernte viel Neues und überwand

Hürden, die ich, allein auf mich gestellt, nicht geschafft hätte.

1 EINLEITUNG 4 – 7

2 PROZESS 8 – 17

3 DER VIDEOBOTSCHAFTER 18 – 25

4 DAS SPRACHROHR 26 – 33

5 FAZIT 34 – 37

▲ **6 ANHANG** 38 – 41

6.1 LITERATURLISTE 40

6.2 WEBLINKS 41

6.3 QUELLENVERZEICHNIS 41

6.3 KONTAKTDATEN 41

6.1 LITERATURLISTE

Joseph Weizenbaum und Klaus Haefner
Sind Computer die besseren Menschen?
München 1992
Piper Verlag

Joseph Weizenbaum
Computermacht und Gesellschaft
Frankfurt am Main 2001
Suhrkamp Verlag

Robert B. Cialdini,
Noah J. Goldstein und Steve J. Martin
Yes!
Bern 2009
Hans Huber Verlag

Robert B. Cialdini
Die Psychologie des Überzeugens
Bern 2009
Hans Huber Verlag

Wissensmagazin
GDI Impuls (Ausgabe: 3.2010)
Luzern 2010
Gottlieb Duttweiler Institut

Steve Krug
Dont make me Think
Berkeley 2006
New Riders Publishing

Heide Hageböling
Interactive Dramaturgies
Berlin Heidelberg 2004
Springer Verlag

Uwe Scheler
Erfolgreiches Networking
Frankfurt am Main 2007
Piper Verlag

Andreas Lutz
Praxisbuch Networking
Wien 2009
Linde Verlag

Gudrun Fey
Kontakte knüpfen
Regensburg 2008
Walhalla Fachverlag

Ulrich Schwarz und Philip Teufel
Museografie und Ausstellungsgestaltung
Ludwigsburg 2001
Avedition Verlag

Gillian Crampton Smith
Design Interactions
Massachusetts 2007
MIT Press Verlag

6.2 WEBLINKS

Webseite des Projekts:
<http://www.point-of-possibilities.ch>

Videos meiner Projekte:
<http://vimeo.com/groups/88377/videos>

Fotos meiner Projekte:
<https://picasaweb.google.com/104575689097598684688>

6.3 QUELLENVERZEICHNIS

Bild aus dem Fundus der Recherche des Projekts «Der Videobotschafter», (Seite: 21)
<http://www.ferzkopp.net/MediaAndArt/Hyperwerk-StatementStation/hyperwerk01.jpg>

Bilder aus dem Fundus der Recherche des Projekts das Sprachrohr (Seite: 29)
<http://flickrriver.com/photos/apfelauge/tags/tischtelefon/>

6.3 KONTAKTDATEN

Fabian Gartmann
Kirchgasse 51
9500 Wil
fabian.gartmann@gmail.com