

INTERAKTIVE AUSEINANDERSETZUNG

DOKUMENTATION

REFREMINID

BACHELORTHESES

ERINNERUNGEN AUS PIXELN UND DATEN



„REMIND – Erinnerungen aus Pixeln und Daten“
Dokumentation der Bachelorthesis

© 2020

INHALT & GESTALTUNG
Antonia Schön
hello@antoniaschoen.de

Vorwort

Digitale Räume haben unser Leben mit unendlichem Speicherplatz erweitert und geben uns die Möglichkeit, so viel von unserem Leben festzuhalten und zu teilen wie nie zuvor. Ein unsichtbarer Cocktail aus Fotos, Dokumenten, Nachrichten und vielem mehr.

Was früher fein säuberlich im Familienalbum klebte, schwebt heute über unseren Köpfen in der Cloud und die endlosen Möglichkeiten entwickeln sich schnell zu endlosem Chaos.

Bist du dir deines digitalen Erbes bewusst? Was gehört überhaupt dazu und wie viel liegt dir an all diesen Ordnern die wir Tag für Tag unter den digitalen Teppich kehren?

Mit diesen Fragen setzt sich diese Thesis auseinander, mit der Mission zur Reflexion, geleitet von der Frage – was bleibt von uns, außer Pixeln und Daten?

8	THEMENFINDUNG Prioritäten Digitales Erbe
14	RECHERCHE Bestehende Arbeiten Futurium
20	IDEE Reflexion Interaktion
26	KONZEPT Moodboard Konzept & Fragen
36	TECHNIK Analoge Erinnerungen RFID & Adobe Animate
44	GESTALTUNG Erste Entwürfe & Logo & Farben Leitsystem & Inhalte
68	INSZENIERUNG Erinnerungen & Leitsystem Raum & Sound
82	QUELLEN



THEMENFINDUNG

RECHERCHE

IDEE

KONZEPT

TECHNIK

GESTALTUNG

INSZENIERUNG

QUELLEN

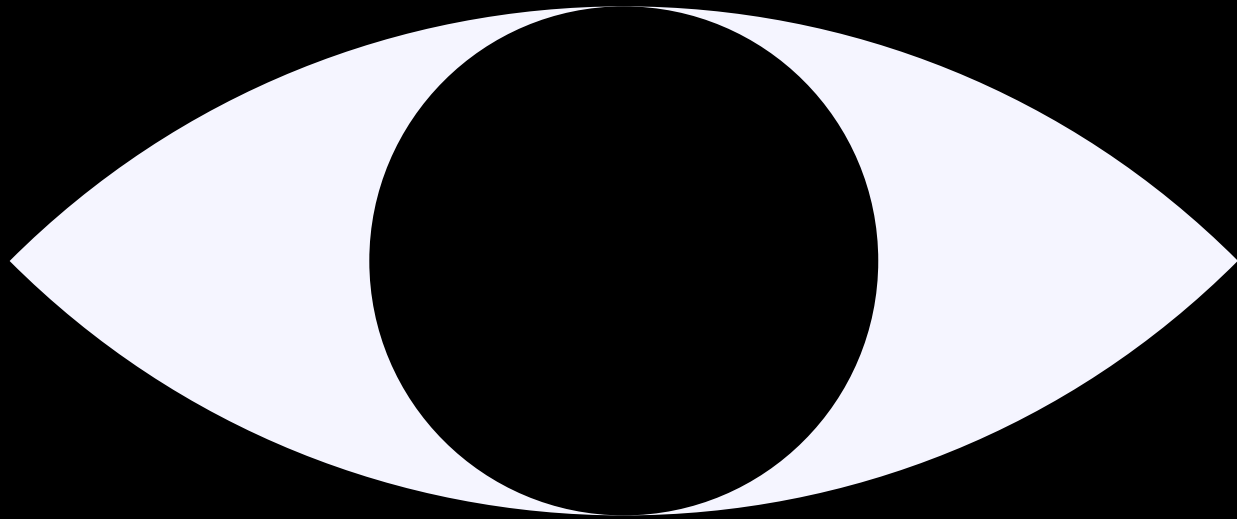
Relevanz

Die Suche nach einem geeigneten Thema ist schon ein langwieriger Prozess, bevor die eigentliche Arbeit überhaupt ins Rollen kommen kann. Um das Ganze einzugrenzen, notierte ich mir zuerst Themen, die mich interessieren und über die ich mein Wissen vertiefen möchte. Normalität bzw. Gewohnheit, Schubladendenken, Nachhaltigkeit, alternative Lebensmodelle. Gesellschaftliche Relevanz wurde zu einem großen Faktor bei der Suche, gleichzeitig setze ich mich gerne auf humorvolle Weise mit Aufgaben auseinander und suchte daher nach einer Thematik, die mir Freiheiten lässt und bei der ich mich noch einmal in verschiedenen Disziplinen ausprobieren kann.

Während eines Besuches bei meiner Familie schauten wir uns alte Briefe und Fotografien an. Ich stieß dabei auf die Frage, wie unsere Erinnerungstücke wohl einmal aussehen werden, geprägt von der digitalen Transformation.

Was passiert mit meinen ganzen Nachrichten? Meine Fotos sind über all meine Geräte, Clouds und in sozialen Netzwerken verteilt – wie werde ich sie weitergeben können? Brauchen wir diese digitalen Fetzen überhaupt noch? Aber wenn nicht, was bleibt dann von uns übrig außer Pixel und Daten? Diese Fragen beschäftigten mich sehr und wurden so zu meinem Thema für diese Thesis, die sich um unser digitales Erbe dreht.

„Me telling my grandchildren
about how I wasted my
entire life looking at memes“



Digitaler Nachlass ist ein sehr weites Thema, das man aus vielen verschiedenen Perspektiven betrachten kann. Auf eine Umfrage im Jahr 2019 in Deutschland antworteten die Teilnehmenden auf die Frage, ob sie ihr digitales Erbe geregelt und festgelegt haben, was nach ihrem Tod mit ihren Onlinekonten geschehen soll:

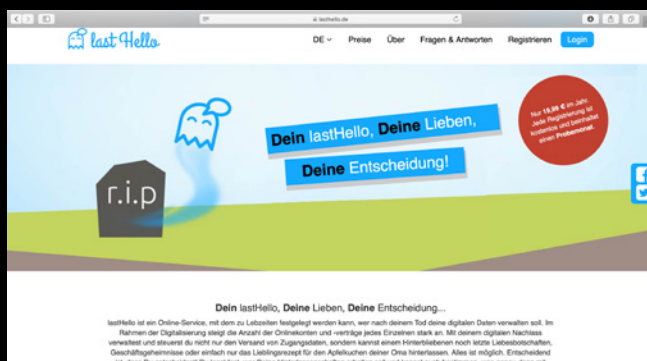
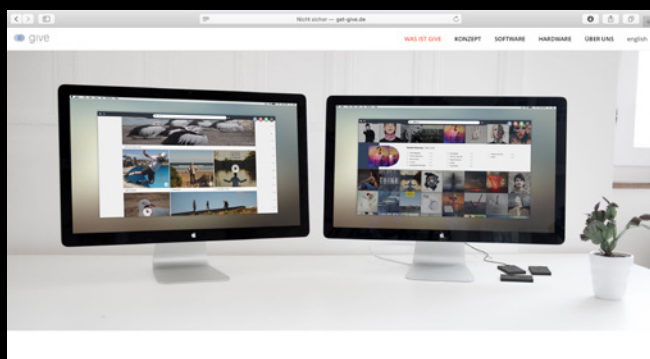
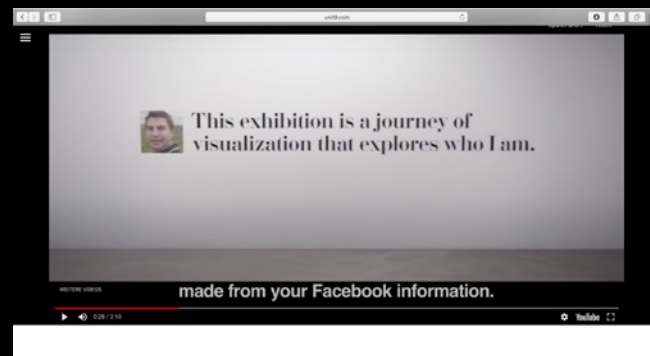
27% Nein. Mir fehlen ausreichende Informationen hierzu.

42% Nein. Ich bin mir bislang der Problematik nicht bewusst gewesen.

Im gleichen Jahr lag der Anteil der Internetnutzer*innen in Deutschland bei 86%, unter den 14–49 Jährigen bei nahezu 100%. Das digitale Leben ist da und es ist für uns zur Normalität geworden. Es bringt massenhaft Vorteile mit sich und wir sind so vernetzt wie nie. Wie viel Zeit wir online verbringen ist kein Geheimnis und selbst darauf antwortet das Netz mit hundertten Memes, die unsere Abhängigkeit karikieren. Doch ohne analoges Leben auch keine digitalen Inhalte – wie verbinden wir diese Welten sinnvoll miteinander?



THEMENFINDUNG
RECHERCHE
IDEE
KONZEPT
TECHNIK
GESTALTUNG
INSZENIERUNG
QUELLEN



Auf der Suche nach Websites und Arbeiten zum Thema stößt man auf verschiedene Ansätze. Websites, die als interaktive Biografie funktionieren und mit einer Sammlung von Fotos, Karten, Zitaten und Audiospuren die Geschichte des Menschen erzählen. Dieser multimediale Ansatz schöpft die Vorteile der digitalen Darstellung aus und ist an eine Person gebunden.

Eine Form der Datenvisualisierung, die mit Erinnerungen des Facebook Accounts spielt, ist das *Museum of me*. Die virtuelle Ausstellung wird gefüllt mit Fotos und Einträgen des vorher angegebenen Facebook-Accounts. Im Bezug auf unser digitales Erbe ist der Facebook Account allein allerdings nur ein kleiner Ausschnitt der von uns hinterlassenen Datenmenge.

Eine, für die Recherche interessante, Bachelorarbeit namens *give* entwirft eine lokale Lösung des digitalen Datenproblems. Das gestaltete Programm dient dem sofortigen Zuordnen angesammelter Daten zum Erbe. So kann direkt festgelegt werden, an wen man Fotos, Passwörter und Musik vererben möchte und kann diese auf einer Festplatte speichern.

Ebenso gibt es Online Nachlassverwalter wie *last hello*, bei denen Vertrauenspersonen festgelegt werden können, an die die hinterlegten Daten zu einem bestimmten Zeitpunkt nach dem Tod übermittelt werden.

Egal ob handschriftliche Passwortliste in der Schreibtischschublade oder digitale Nachlasslösung, davor steht die Auseinandersetzung mit dem Thema.

Von oben nach unten:

Eine Website als Biografie, *becoming.prince.de*

Online Datenvisualisierung „Museum of me“, *unit9.com*

Bachelorthesis, digitaler Nachlassverwalter, *get-give.de*

Online Nachlassservice, *lasthello.de*



©David von Becker

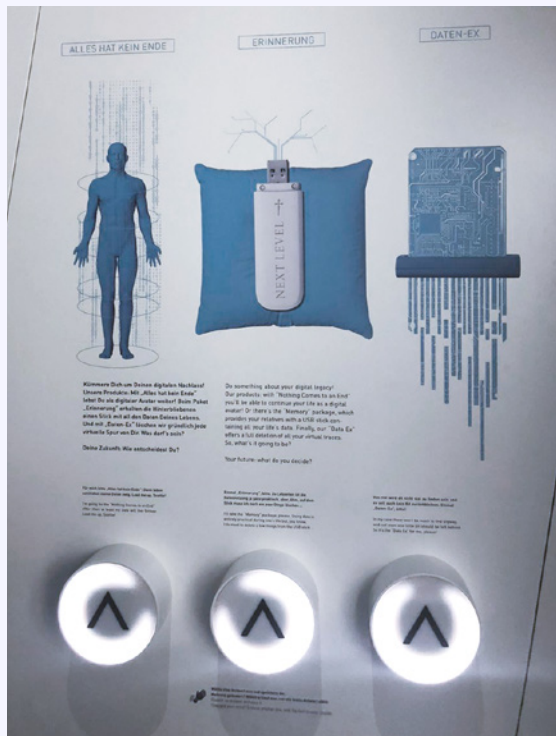
Das Futurium in Berlin ist ein Museum, in dem sich alles um die Frage dreht, wie wir leben wollen. Es gibt eine interaktive Ausstellung, die sich mit vielen verschiedenen Zukunftsmodellen auseinandersetzt und einen Ausblick gibt, wie unsere Umwelt einmal aussehen könnte.

Ein Bereich des Museums widmet sich dem Thema der Digitalisierung und vermittelt einige Zahlen zur Verdeutlichung, welches Ausmaß unsere Produktion an Daten angenommen hat und wie diese Datenmengen in Zukunft eingesetzt werden kann. In den Exponaten steckt sehr viel Technik, die zum Ausprobieren anregt. Leider bleibt der Informationsgehalt jedoch teilweise hinter dem technischen Aufwand der Ausstellung zurück.

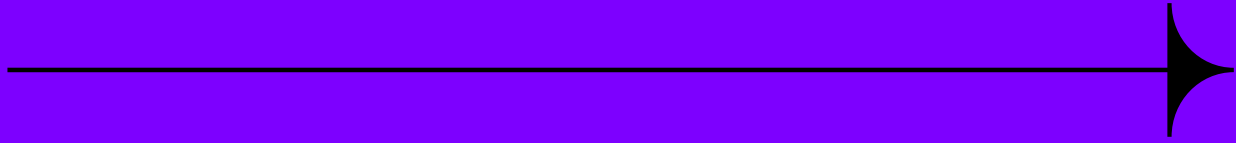
Die Besucher*innen bekommen zu Beginn ein Armband, mit dem für sie merkwürdige Themen eingescannt werden können. Dazu muss das Armband an die Scanner gehalten werden, die an jedem Themenbereich zu finden sind. Am Ende des Besuches resultiert aus den gesammelten Themen ein Code, mit dem auf der Website weitere Informationen zu den Bereichen abgerufen werden können. Diese Verknüpfung eines analogen Gegenstandes mit digitalen Inhalten verstärkt das Gefühl etwas zu sammeln und letztlich zu lernen.



©David von Becker



Auch das digitale Erbe wurde in der Ausstellung thematisiert, wenn auch nur in Form einer Konfrontation mit drei Zukunftsszenarien. Die Besucher*innen werden vor die Frage gestellt, ob sie nach dem Tod als digitaler Avatar weiterleben möchten, eine Sammlung aller Daten auf einem Stick an Hinterbliebene weiter gegeben werden soll oder ob alle hinterlassenen Daten in den Papierkorb wandern sollen.



THEMENFINDUNG
RECHERCHE
IDEE
KONZEPT
TECHNIK
GESTALTUNG
INSZENIERUNG
QUELLEN

Erinnerung

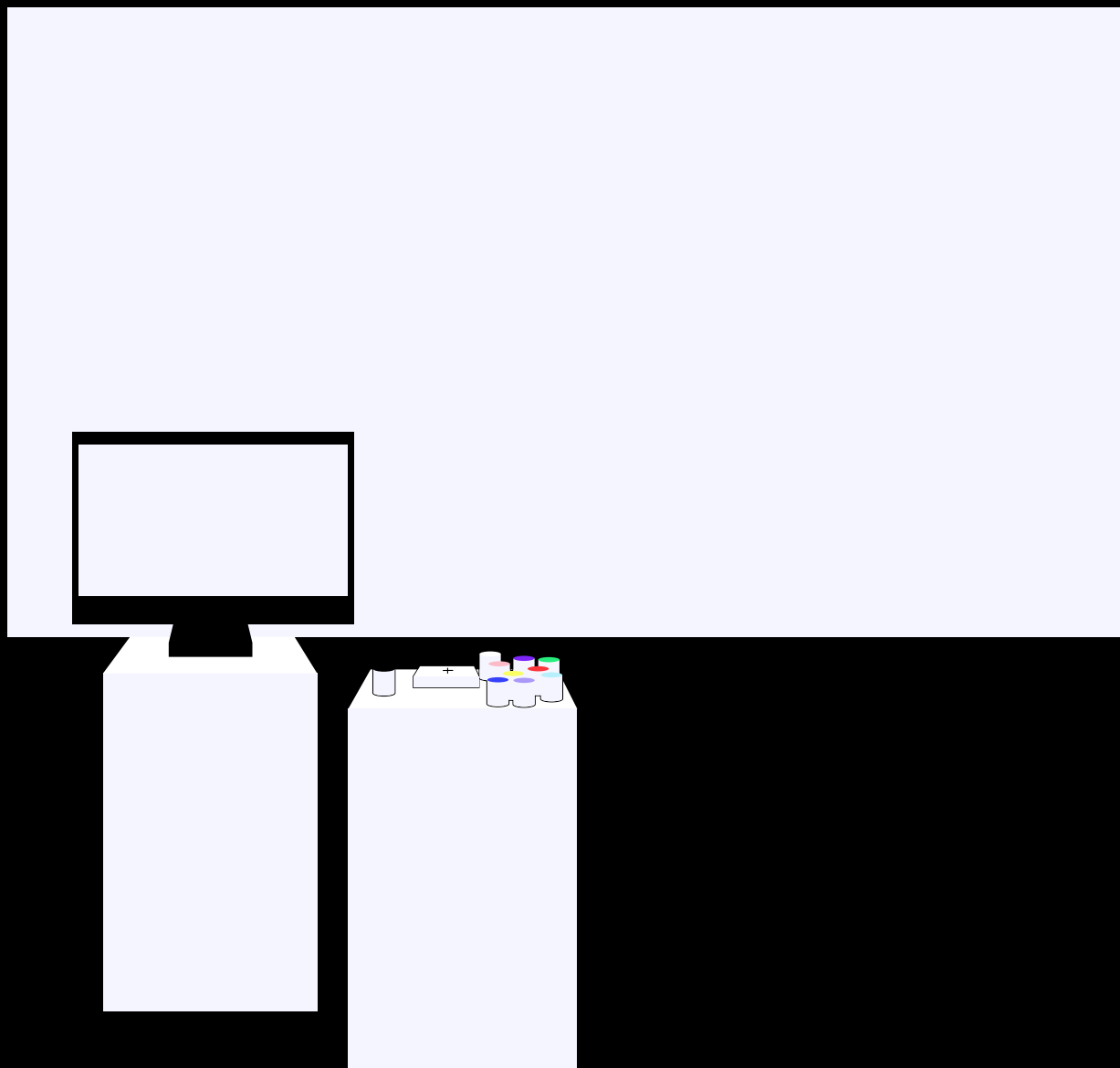
Aus den bisherigen Erkenntnissen lassen sich zwei Tatsachen feststellen:

Digitale Räume sind zu einem festen Bestandteil unseres Lebens geworden.

Trotz intensiver Nutzung digitaler Medien machen sich viele Menschen keine oder wenig Gedanken um ihren digitalen Nachlass.

Im Fokus der Arbeit soll daher weniger die Problemlösung im Sinne eines Mediums zur Sortierung unserer Daten liegen, sondern die Erkenntnis, dass all diese Daten und Erinnerungen die wir erstellen und teilen, Teil unseres Erbes sind.

Erbe ist ein persönliches und individuelles Thema und für jede*n haben Erinnerungsstücke einen anderen emotionalen Wert. Somit soll nichts diktiert werden, sondern viel mehr zur Selbstreflexion anregen, um eine Problemstellung hinzuweisen, die gerade in ihrer Entstehung ist.



In einer Skizze ordne ich die bisherigen Gedanken zur Installation. Die Mischung zwischen Darstellung über den Screen und Beamer schafft räumliche Ebenen und arbeitet mit der Stimmung im Raum. Die Inhalte der beiden Medien sind immer aufeinander abgestimmt, während auf dem Screen grafische Inhalte zu sehen sein werden, arbeite ich auf dem Beamer mit filmischen, emotionalen Bildern, die den Raum mit ins emotionale Geschehen einbeziehen. Gesteuert wird das Geschehen durch den*die Besucher*in über einen Scanner und analoge Erinnerungsstücke.

Als Ziel der Arbeit ist nun also die Anregung zur Auseinandersetzung mit dem persönlichen digitalen Erbe, der nächste Schritt verlangt nach einem geeigneten Medium.

Ein Buch kann all den Vorteilen, die Digitalität mit sich bringt, nicht gerecht werden. Eingebundene QR Codes wären eine Möglichkeit um analoge und digitale Welt zu verbinden, allerdings wird hier ein Smartphone zum Scannen des Codes vorausgesetzt und stellt eine Hemmschwelle dar.

Eine Website würde das Einbinden von multimedialen Inhalten ermöglichen, wird jedoch zum Teil des Problems – nur ein weiterer Fleck in dieser undurchsichtigen digitalen Masse.

Ein interaktives Exponat lässt Interaktion zu – durch reale Haptik ist weit mehr als am heimischen Computer möglich – und bietet alle multimedialen Freiheiten. Es wird zur niederschweligen Schnittstelle zwischen analoger und digitaler Welt.

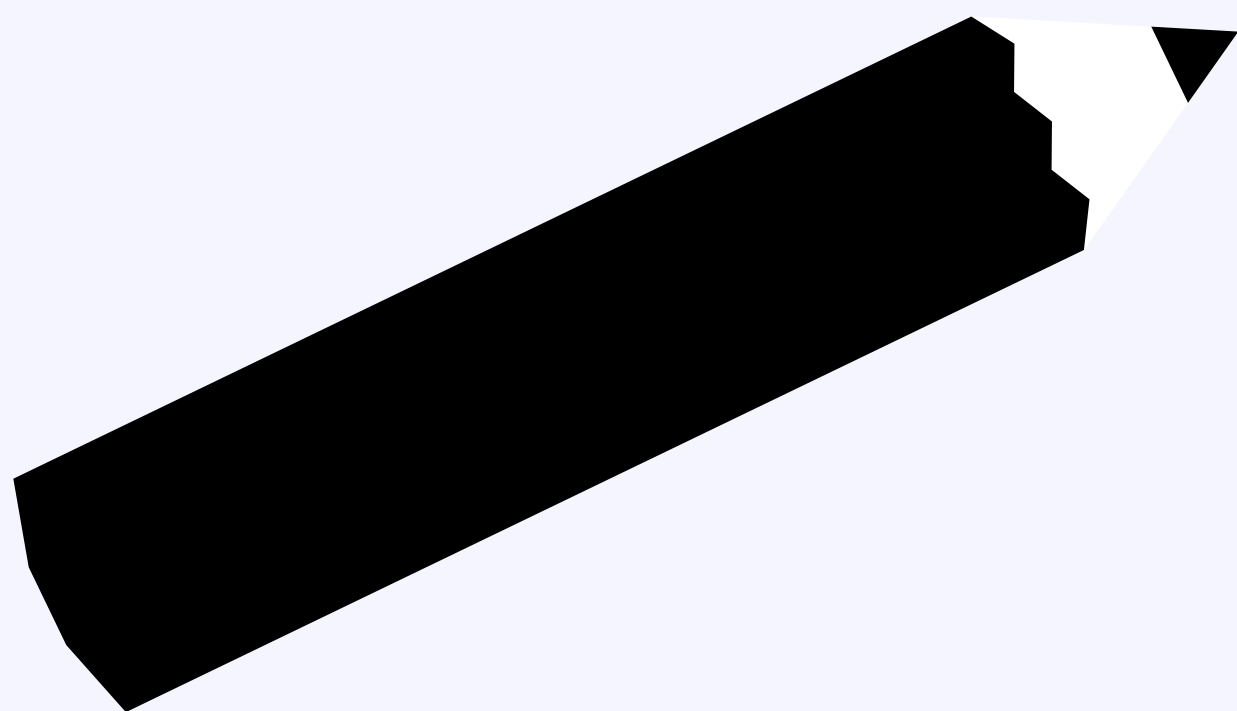
In einer Ausstellung können zudem Rahmenfaktoren bestimmt werden. Man kann die Betrachter*innen auf die Installation vorbereiten und durch die Inszenierung in eine Stimmung bringen, die der Arbeit angepasst ist. Die Wahl des Mediums fällt somit auf eine zeitlich begrenzte, interaktive Installation, bei der, durch die Verknüpfung von analogen Gegenständen und digitaler Umsetzung, zur Selbstreflexion angeregt werden soll.



THEMENFINDUNG
RECHERCHE
IDEE
KONZEPT
TECHNIK
GESTALTUNG
INSZENIERUNG
QUELLEN

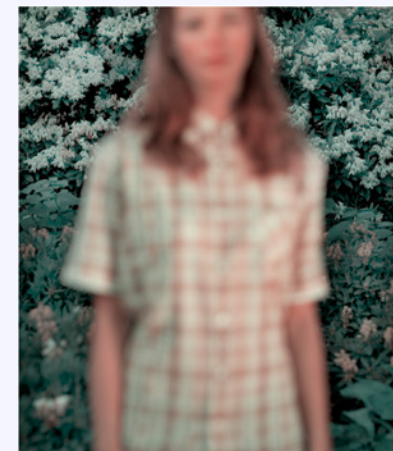
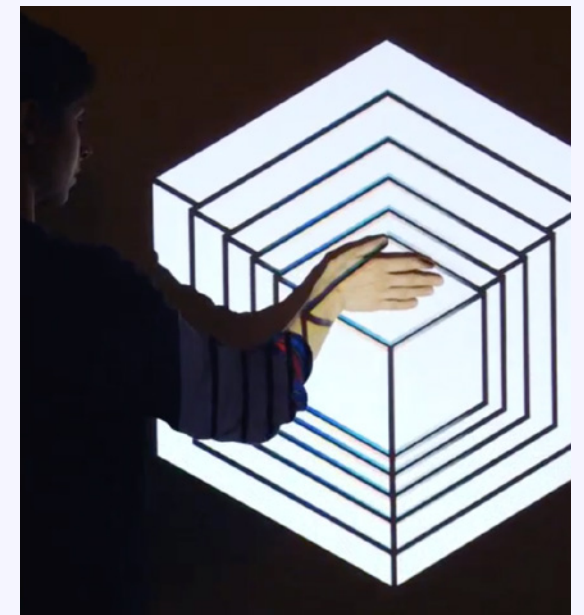
WAS *REMIND* ist eine interaktive Installation, bei der sich der*die Betrachter*in mit dem Umgang mit Erinnerungsstücken und Andenken im digitalen Raum auseinandersetzt. In Form von Animationen, Videos und Audiospuren werden verschiedene Bereiche unseres digitalen Erbes unter ausgewählten Leitfragen beleuchtet.

WOZU Die digitale Revolution ermöglicht uns unser Leben so detailliert zu dokumentieren wie nie zuvor. Es vergeht kaum ein Tag, an dem wir keine Nachricht verfassen, eine Playlist erstellen oder ein Foto speichern. Massenhaft Informationen sind vermeintlich sicher und unsichtbar für die Ewigkeit verstaut. Doch verlieren diese Andenken in der Datenflut an Wert und finden wir, bzw. Angehörige, sie überhaupt wieder? *REMIND* möchte auf diese, gerade jetzt entstehende, Problematik aufmerksam machen und dazu anhalten uns nicht in der digitalen Masse zu verlieren.



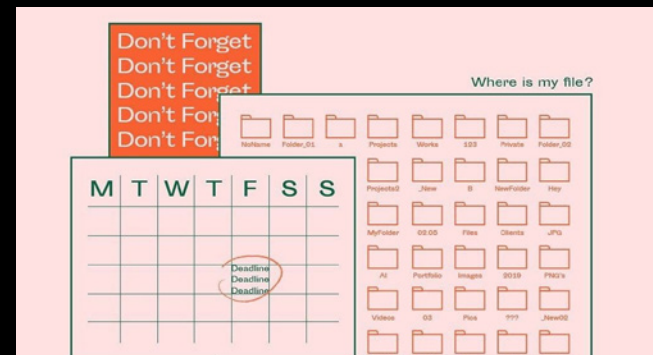
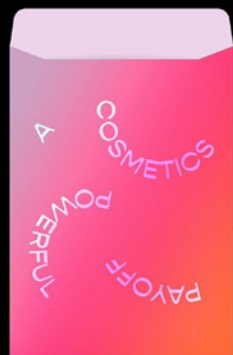
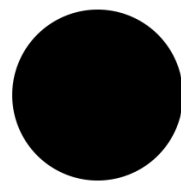
WER Seit dem Durchbruch des Heimcomputers 1980 entwickelten sich Computer und Smartphones zu einem alltäglichen Begleiter aller heutigen Generationen. Der Fokus der Arbeit liegt auf den Millennials (1980–2000) und der Generation Z (2000–heute) da diese komplett mit der digitalen Revolution aufgewachsen sind und somit auch die meisten Erinnerungsstücke digital angefertigt und gesichert haben. Bei den Millennials ist zusätzlich zu bedenken, dass diese auch das Aufwachsen ihrer Kinder zum größten Teil digital dokumentieren.

WIE Die Installation besteht aus einem Bildschirm und einem Beamer, die durch aufeinander abgestimmte Inhalte, unterschiedliche Aspekte des digitalen Erbes beleuchten. Die Installation wird über haptisch ansprechende Klötzchen gesteuert, deren beiden Seiten mit einem RFID-Tag versehen sind. Der*die Betrachter*in legt diese nacheinander auf einen Scanner und taucht so in die Thematik ein. Jeder Zylinder stellt eine Erinnerung an einen Teil des digitalen Erbes dar, und vertieft diese durch eine Fragestellung an den*die Betrachter*in und eine gestaltete Auseinandersetzung mit dem Thema. Durch das Drehen der Klötzchen wird nach und nach eine Sammlung von Erinnerungen erarbeitet, die uns unseren Umgang mit Daten verdeutlicht. Ziel ist nicht der erhobene Datenschutz-Zeigefinger und keine pauschale Verteufelung der Digitalisierung. Es geht um den bewussten Umgang mit digitalen Medien zu Lebzeiten genauso wie nach dem Tod.



"Don't think about making art, just get it done. Let everyone else decide if it's good or bad, whether they love it or hate it. While they are deciding, make even more art."

Andy Warhol



Die Bilder dienen zur Inspiration der gestalterischen Umsetzung und stammen von anderen Designer*innen und Künstler*innen, welche in den Quellen zu finden sind.

Wie viele Fotos braucht es,
um einen besonderen
Moment festzuhalten?

Sind meine Erinnerungen
im digitalen Raum sicher?

Möchte ich nach
meinem Tod weiter im
Netz existieren?

Reflexion braucht die richtigen Fragen. Fragen, die dazu anregen sich auf etwas Neues einzulassen, über etwas nachzudenken und vielleicht auch auf sich selbst und die eigene Lebensweise anzuwenden. Die Interaktion mit der Installation wird nicht reglementiert und verläuft nicht linear. Daher müssen die an den*die Betrachter*in gerichteten Fragen ohne Reihenfolge und unabhängig voneinander gestellt sein. Die Fragen werden per du formuliert, um die Betrachtenden direkt anzusprechen und erkennen zu lassen, dass es sich um ein individuelles Erlebnis handelt.

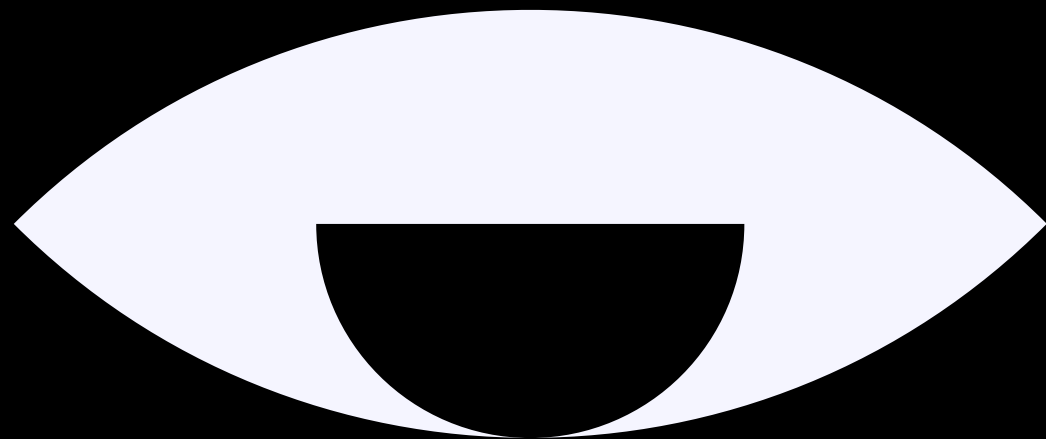
Durch das offene System können Fragen hinzugefügt, verändert oder weggenommen werden. REMIND gibt keine starre Erzählweise vor, sie ist für jede*n anders zu erleben und kann auch verlassen werden, bevor alle Fragen gestellt wurden. Die Entscheidung, sich oberflächlich oder auch tiefer mit den Themen zu befassen, bleibt individuell.

Die neun formulierten Fragen beleuchten nach und nach Bereiche, in denen die digitale Revolution Einfluss auf unser heutiges Leben hat, sodass man sich über den Umgang mit ihr klar werden kann.

Wie groß ist mein digitales Erbe eigentlich?

Werde ich verlorene Daten überhaupt vermissen?

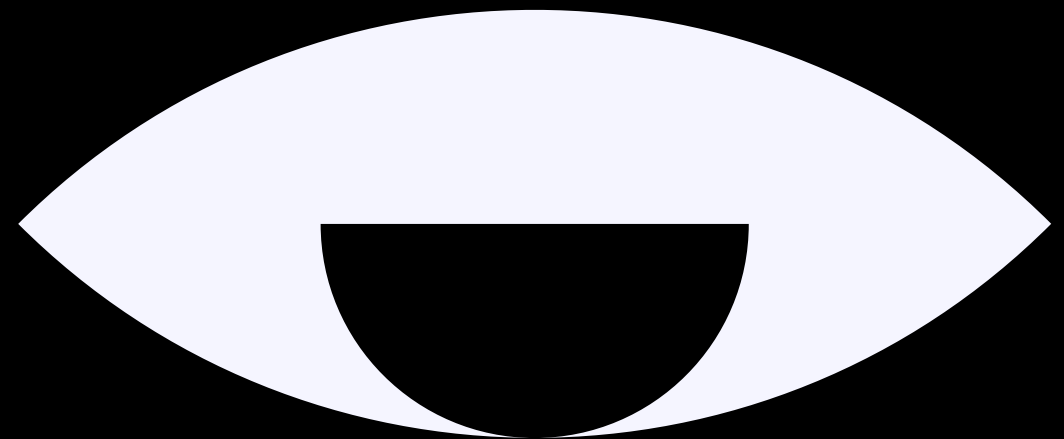
Hätten Angehörige Zugriff auf meine Daten, wenn ich morgen sterben würde?

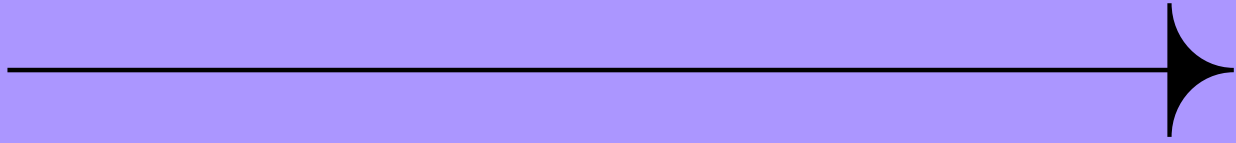


Werde ich meine Bildschirmzeit bereuen?

Kann der digitale Raum den analogen ersetzen?

Was werde ich mit meinen Enkeln anschauen, wenn ich von früher erzähle?

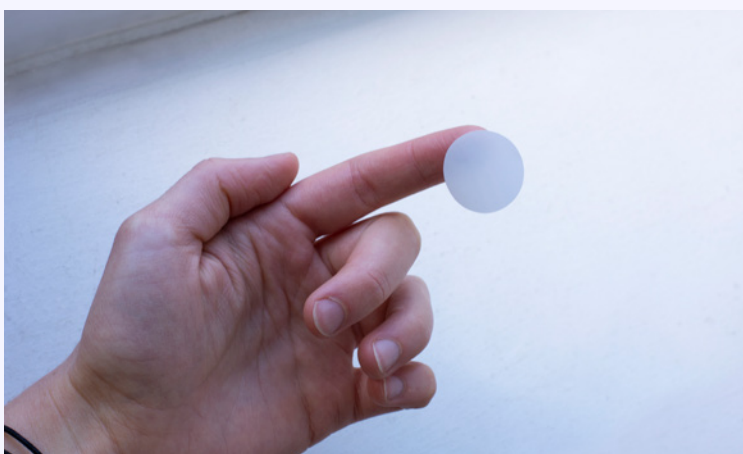




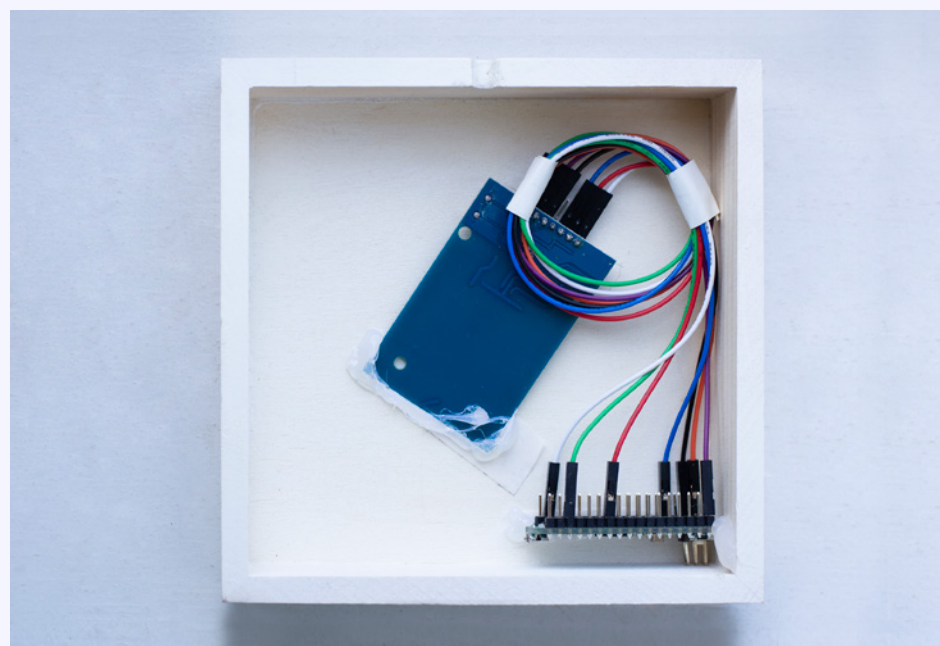
THEMENFINDUNG
RECHERCHE
IDEE
KONZEPT
TECHNIK
GESTALTUNG
INSZENIERUNG
QUELLEN



Die Schnittstelle zwischen analoger und digitaler Welt wird über einen RFID-Scanner realisiert. Diese Technik begegnet uns im Alltag beispielsweise beim kontaktlosen Zahlen. Die Tags, deren ID von einem Lesegerät gelesen werden kann, gibt es in den verschiedensten Größen und Formen. Neben Chips und Karten sind vor allem Transponder (Tags) zum Aufkleben praktisch, klein und sehr kostengünstig.



Das Lesegerät wird an einen Arduino angeschlossen. Das Arduino Board kann über die Open Source Software Arduino mit einem Code bespielt werden und über die Micro-USB Schnittstelle wird das Ganze mit einem Computer verbunden.

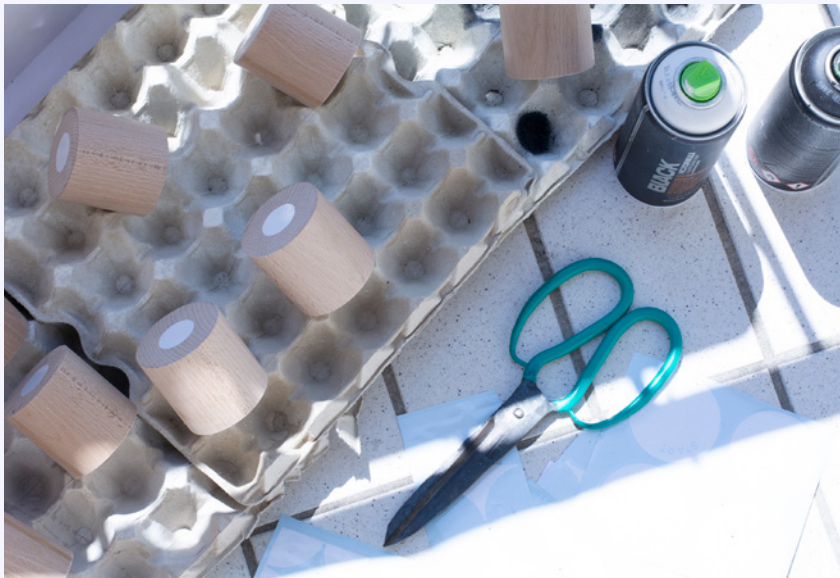


Diese Kombination aus Lesegerät und Arduino gibt die Möglichkeit, mit dem Erkennen eines bestimmten Transponders ein Skript zu starten. Liest das Gerät eine bekannte ID eines Tags, so wird durch das hochgeladene Skript ein Tastenbefehl ausgeführt. So kann jedem Transponder eine bestimmte Taste auf der Tastatur zugewiesen werden, die getippt wird, sobald das Gerät die ID des Tags erkennt. Die Tasteneingaben der Tags werden zum Steuern von Animationen einer Flash Anwendung genutzt.

Der Scanner besteht aus einem RC-522 Kartenleser, der an ein Arduino Micro Board angeschlossen ist. Dieses wird vom Computer über die USB-Schnittstelle als Tastatur erkannt. Auf diese Weise könnte man zum Beispiel seinen Computer über den Arduino mit einer Chipkarte entsperren.



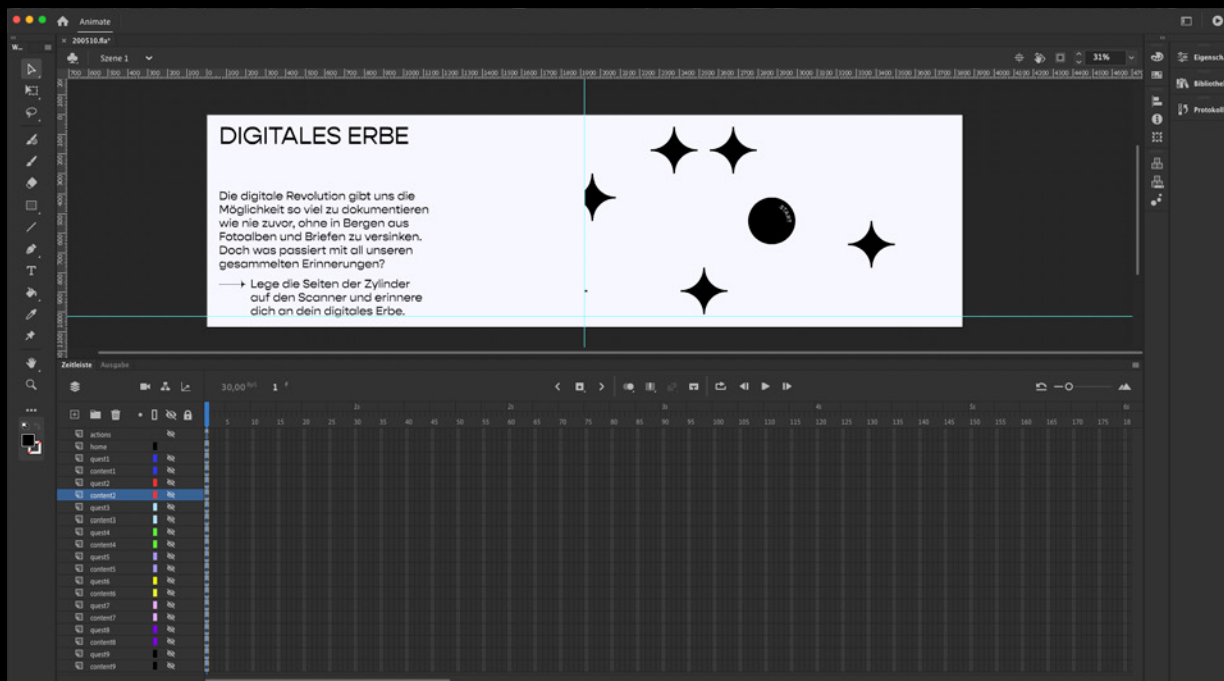
Ein abstrakter Körper symbolisiert ein analoges Erinnerungsstück und fordert zur Erkundung der Funktion heraus. Am Anfang des Prozesses fiel die Wahl auf einen Würfel, da die Form haptisch sehr ansprechend ist und die verschiedenen Seiten eine Analogie zu den unterschiedlichen Perspektiven darstellt, aus der jedes Thema betrachtet werden kann. Drehen und Wenden ebenso wie der Wechsel der Erinnerungsstücke sind zum Erleben der Installation essenziell. Ein zylindrischer Körper ist hier eindeutiger als ein Würfel und vermeidet Irrtümer und Frustration.



Passend zu den neun erarbeiteten Fragen werden beide Seiten der neun Körper mit RFID-Tags beklebt und veredelt. Ein zehnter Zylinder wird als Start- und Infoklotz genutzt.



Die genaue Anzahl der Fragen und Klötze ist im Konzept unerheblich. Die Entscheidung fiel auf neun Fragen, da sich die Erinnerungen so später auf dem Tisch in ein Quadrat legen lassen, was durch die Farben und Formen einen spielerischen Charakter hat und ein harmonisches Bild ergibt. Mehr zur Farbwahl und Gestaltung der Zylinder beschreibt das Kapitel *Gestaltung* ab Seite 53.



Die Arbeit in Adobe Animate ermöglicht es mir, trotz beschränkter Erfahrungen mit Coding, autonom zu arbeiten und Ideen zu Inhalten tatsächlich alleine umzusetzen.

Neben dem Grundgerüst auf der Hauptzeitleiste, mit dem die einzelnen Movieclips angesteuert werden können, kann in den Movieclips selbst weitere Interaktion über die Webcam und das Mikrofon gescrriptet werden.

Die Umsetzung des Projekts gestaltete sich oft als mühsam, mit langwierigen Internet-Recherchen, jedoch konnte ich im Prozess einiges dazu lernen und ein besseres Verständnis für interaktive Gestaltung gewinnen.

```

Aktuelles Bild
actions:1
72
73 stage.addEventListener(KeyboardEvent.KEY_DOWN, handleKeyDown);
74
75 function handleKeyDown(event:KeyboardEvent):void
76 {
77 //Start
78 if (event.keyCode == 48)
79 {
80 this.quest1.visible = false;
81 this.quest1.gotoAndStop(0);
82 this.content1.visible = false;
83 this.content1.gotoAndStop(0);
84 this.content1.screen1.gotoAndStop(1020);
85 this.content2.visible = false;
86 this.content2.gotoAndStop(0);
87 this.quest2.visible = false;
88 this.quest2.gotoAndStop(0);
89 this.content3.visible = false;
90 this.content3.gotoAndStop(0);
91 this.quest3.visible = false;
92 this.quest3.gotoAndStop(0);
93 this.quest4.visible = false;
94 this.quest4.gotoAndStop(0);
95 this.content4.visible = false;
96 this.content4.gotoAndStop(0);
97 this.content4.video04_1.seek(0);
98 //this.content4.video04_2.seek(0);
99 this.content4.video04_1.pause();
100 //this.content4.video04_2.pause();
101 this.quest5.visible = false;
102 this.quest5.gotoAndStop(0);
103 this.content5.visible = false;
104 this.content5.gotoAndStop(0);
105 this.quest6.visible = false;
106 this.quest6.gotoAndStop(0);
107 this.content6.visible = false;
108 this.content6.gotoAndStop(0);
109 this.content6.video06_1.seek(0);
110 this.content6.video06_2.seek(0);
111 this.content6.video06_1.pause();
112 this.content6.video06_2.pause();
113
114 this.quest7.visible = false;
115 this.quest7.gotoAndStop(0);
116 this.content7.visible = false;
117 this.content7.gotoAndStop(0);
118 this.content7.video07_1.seek(0);
119 this.content7.video07_2.seek(0);
120 this.content7.video07_1.pause();
121 this.content7.video07_2.pause();
122
123 this.quest8.visible = false;
124 this.quest8.gotoAndStop(0);
125 this.content8.visible = false;
126 this.content8.gotoAndStop(0);
127 this.quest9.visible = false;
128 this.quest9.gotoAndStop(0);
129 this.content9.visible = false;
130 this.content9.gotoAndStop(0);
131
132 TransitionManager.start(home,{type:Fade, direction:Transition.IN, duration:3, easing:Strong.easeOut});
133 this.home.visible = true;
134 this.home.play();
135
136
137
Zeile 139 von 1222, Spalte 1

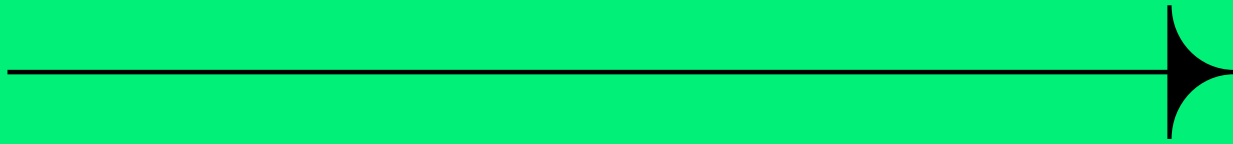
```

Adobe Animate ist eine Software für interaktive 2D Animationen, die sich perfekt zur Umsetzung der Inhalte eignet. Die exportierte Flash Animation wird später über Tastenbefehle gesteuert, welche der Betrachtende über die *Erinnerungsklötzchen* liefert. Für jede Seite eines Zylinders lege ich eine Ebene mit einem Movieclip in der Hauptzeitleiste an. Bei neun Erinnerungszylindern und einem Klötzchen für den Startscreen, liegen 19 Movieclips auf der Hauptzeitleiste. Neun der Clips beinhalten die Fragen der Erinnerungen, weitere neun die Animationen zur Auseinandersetzung und ein letzter zeigt den Start- und Infoscreen.

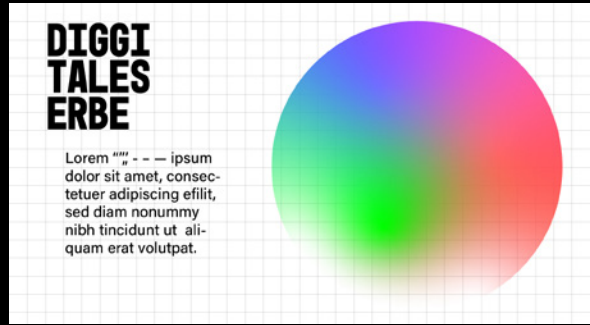
Da die fertige Flash Animation über einen Screen und einen Beamer abgespielt wird, hat die Bühne die Maße 1080×3840 px. Sie wird später zwischen Screen und Beamer in der Mitte geteilt, sodass auf beiden Medien das klassische Filmformat 1080×1920 px erscheint. Mein erster Ansatz über Adobe Air, in dem die einzelnen Screens in unterschiedlichen Fenstern geöffnet werden sollten, erwies sich im Prozess als sehr kompliziert und unpraktikabel.

Im Actionscript der Animate Datei werden alle Movieclips am Anfang der Animation gestoppt und unsichtbar gestellt. Durch ein KeyboardEvent, ausgelöst vom RFID-Scanner, wird der entsprechende Movieclip sichtbar und spielt ab. So kann die Sequenz zu jeder Zeit unterbrochen werden und ein neuer Film beginnt. Clips, die keine weitere Interaktion leisten müssen, habe ich in After Effects animiert und die fertige Animation als Video in die Animate Datei importiert.

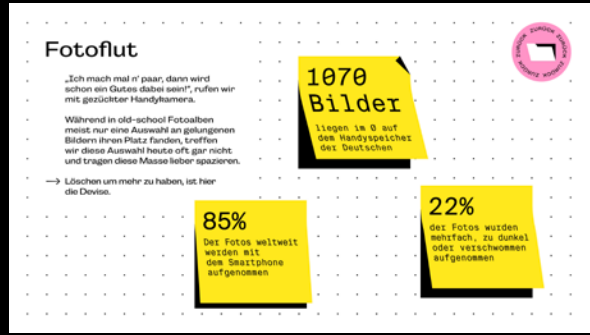
THEMENFINDUNG
RECHERCHE
IDEE
KONZEPT
TECHNIK
GESTALTUNG
INSZENIERUNG
QUELLEN



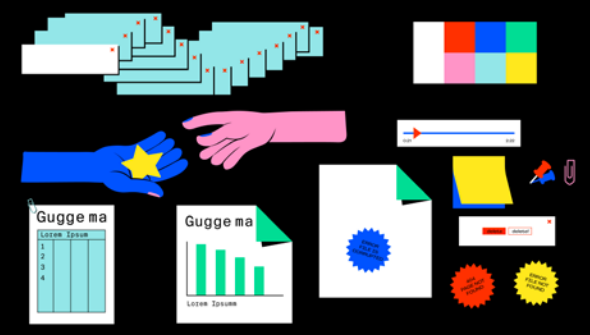
Die ersten Versuche, Tests von Schrift und Farbe, Rastern und Verläufen.



Neuer Versuch des möglichen Start- und Infoscreens, sowie erste Tests den Inhalt zu vermitteln.



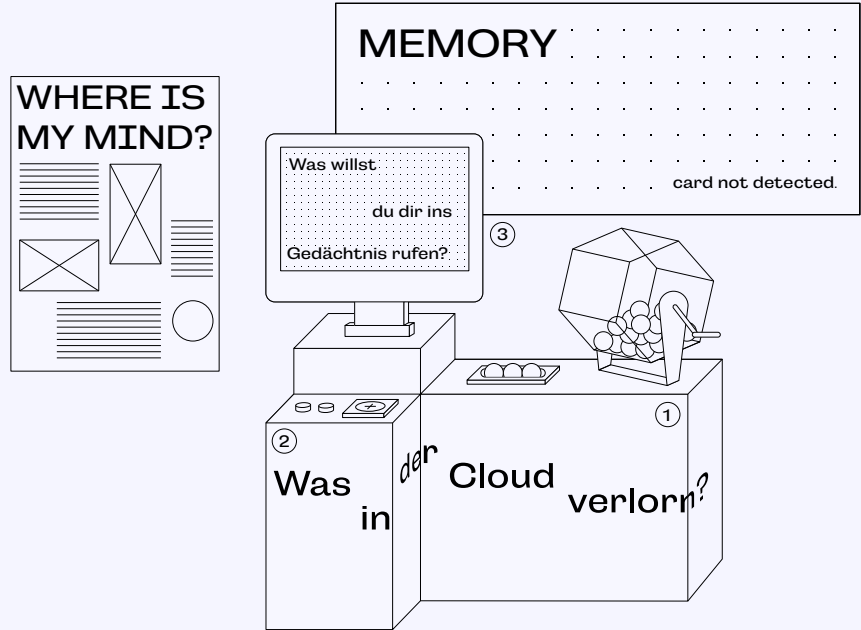
Erste Illustrative Elemente zum Verpacken der Inhalte.



Die ersten Entwürfe zum Füllen der Screens hatten einen sehr verspielten Charakter und arbeiteten mit viel Text. Ein Raster im Hintergrund sollte den Eindruck einer Pinnwand vermitteln und so mit Klebezetteln und Ordnern die Datenwelt thematisieren.

Die ersten Ansätze verwarf ich, da sie in eine zu kindliche Richtung abdrifteten. Die Screens sollten mehr Ernsthaftigkeit und Ruhe transportieren und mit weniger Text auskommen, um die Aufmerksamkeit der Betrachter*innen nicht zu verlieren.

Auch der Aufbau der Installation durchlief verschiedene Stadien. Statt Klötzchen als Erinnerungen waren anfangs eine Art Bingo-Kugeln in Überlegung.



Das Logo soll der Installation als Rahmen dienen und als erster Einstieg ins Thema als eine Art visuellen Anker darstellen. Der Name der Installation ist *REMIND*. Dieser weist direkt auf den Kern der Installation hin, nämlich die Erinnerung im digitalen Raum, der Appell sich selbst zu erinnern.

Die Form der Sterne, die ich als Gestaltungselement nutze, greife ich im Logo auf und kombiniere sie mit dem Schriftzug. So entstehen zwei Pfeile die nach links zeigen, ähnlich einer Rückspultaste. Der Name *REMIND* kann so auch als *REWIND* verstanden werden, was die Aussage des Logos noch einmal unterstreicht.



REMIND



REMIND

Gopher Regular

aAbBcC

ABCDEFGHIJKLMNO

PQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmno

pqrstuvwxyz

123456789%&@#(!?,:)

Die schon im Logo verwendete Schrift Gopher wird sowohl in den Inhalten, als auch im Leit-system im Schnitt Regular verwendet. Sie ist modern und ihr Duktus passt zur Formen-sprache und dem Schwung der Sterne, die ein Hauptelement darstellen.

Die Farbwahl spielt eine wichtige Rolle zur Unterscheidung der einzelnen Fragestellungen und Themen. Jede Erinnerung erhält eine eigene Farbe, daher ist es wichtig dass sie gut zu unterscheiden sind und gleichzeitig ein stimmiges Gesamtbild ergeben. Die Farbpalette gibt eine knallige und fröhliche Stimmung wieder, die auch einen gewissen Retro-Charakter hat. Dies ist durchaus gewollt, da die Arbeit mit einer spielerischen Art mit dem Thema Erbe umgeht und kein Gefühl von Tod und Trauer mitschwingen soll.

RGB 50, 55, 255 CMYK 100, 70, 0, 0 HEX #3338ff	RGB 180, 240, 255 CMYK 40, 0, 10, 0 HEX #b5f0ff
RGB 255, 50, 50 CMYK 0, 95, 90, 0 HEX #ff3333	RGB 255, 185, 200 CMYK 0, 40, 15, 0 HEX #ffbac7
RGB 0, 240, 120 CMYK 75, 0, 75, 0 HEX #00f078	RGB 250, 255, 100 CMYK 10, 0, 75, 0 HEX #faff63
RGB 125, 0, 255 CMYK 85, 95, 0, 0 HEX #7d00ff	RGB 170, 150, 255 CMYK 50, 50, 0, 0 HEX #ab96ff
RGB 0, 0, 0 CMYK 100, 100, 100, 100 HEX #000000	RGB 245, 245, 255 CMYK 5, 5, 0, 0 HEX #f5f5ff

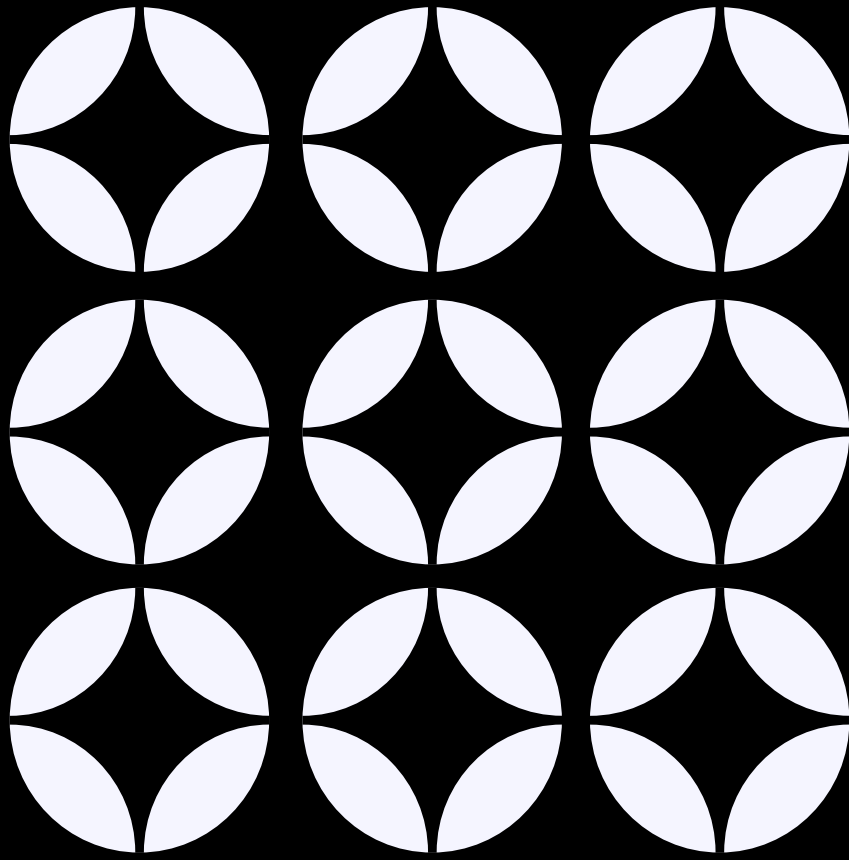


Auf Schwarz gesetzt beweisen die Farben ihre Leuchtkraft und kombiniert mit den Formen ergeben sie stimmiges Bild. Die Auswahl an Gestaltungselementen beschränke ich auf Kreise, Linien und Sterne was das Arbeiten mit den verschiedenen Inhalten später erleichtern wird, da so ein einheitliches Bild gewährleistet werden kann.

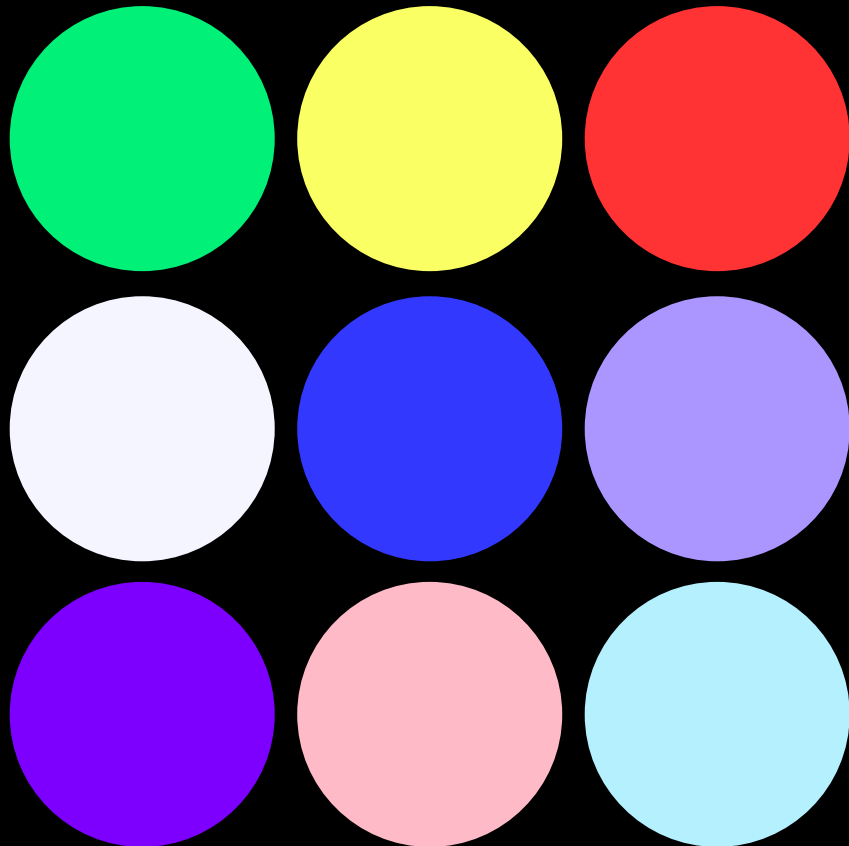
SEITE 1 STERN

Wenn die Erinnerung mit der Sternseite nach oben auf dem Scanner platziert wird, erscheint eine Frage auf dem Screen.

Erst wenn das Klötzchen umgedreht wird, spielt die dazugehörige Auseinandersetzung in Form einer Animation ab.

**SEITE 2 FARBE**

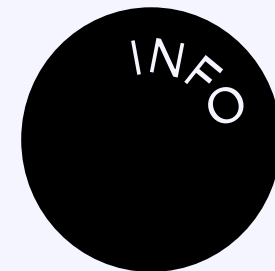
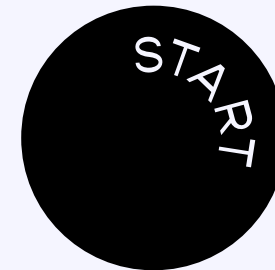
Jede Erinnerung hat eine farbige Seite. Liegt diese sichtbar auf dem Scanner, wird die Animation abgespielt. Diese greift auch die Farbe des Klötzchens wieder auf. Hat man die dazugehörige Frage noch nicht gelesen, erscheint diese, sobald die Erinnerung gedreht und mit der Sternseite nach oben gescannt wird. Eine Aufforderung zum Drehen erscheint nach jeder Animation.



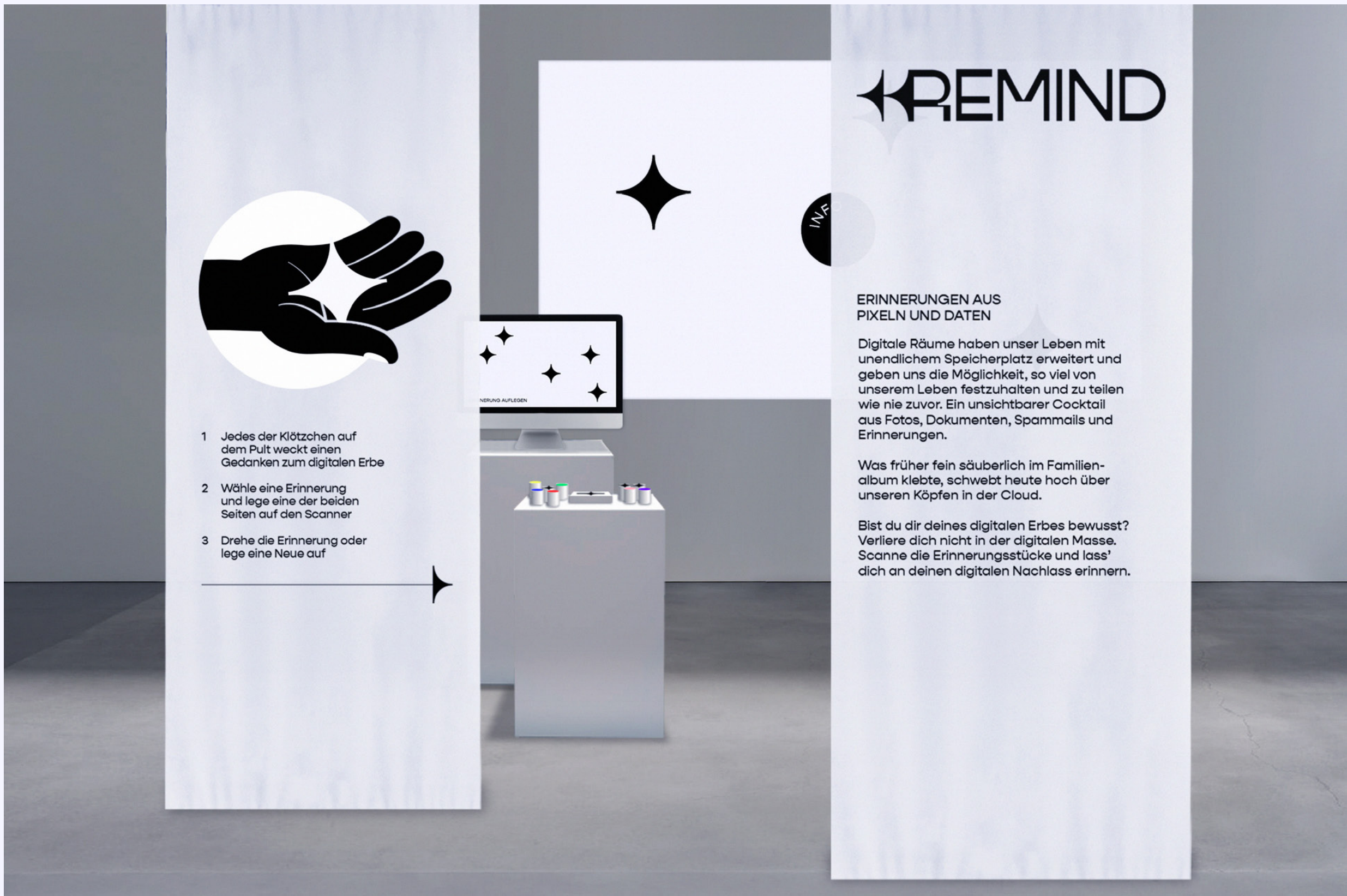
Die Klötzchen, die die Erinnerungen an unser digitales Erbe beinhalten, lassen auf den ersten Blick keine Rückschlüsse auf deren Inhalt zu. Sie laden zum Ausprobieren ein und bringen den Betrachter dazu, sich auf die Inhalte einzulassen. Die neun Erinnerungen tragen auf einer Seite einen Stern, die andere Seite ist in den verschiedenen Farben der Kapitel gefärbt.

Neben den Erinnerungen gibt es ein Klötzchen, das als Reset benutzt werden kann und die Installation in einen neutralen Zustand versetzt. Von ihm aus kann ein Fenster mit Informationen zum Thema geöffnet werden.

Die Sternform verkörpert die im analogen und digitalen Raum herumschwirrenden Erinnerungen. Legt man die Klötchen zusammen, greifen die Kreis- und Sternform ineinander, ein System, das sich unendlich erweitern lässt. Dies bildet eine passende Metapher zu der abstrakten Menge an Daten und Erinnerungen, die wir im digitalen Raum hinterlassen.

**START/INFO**

Um zu einem neutralen Startscreen zu gelangen, muss das Klötzchen mit der entsprechenden Aufschrift *START* aufgelegt werden. Wird der Zylinder gedreht, sodass *INFO* lesbar wird, öffnet sich ein Infofenster auf dem Screen, der einen Text zur Einführung in das Thema beinhaltet. Ist das Exponat für längere Zeit nicht in Benutzung, kehrt das Exponat automatisch zurück zum Start.



- 1 Jedes der Klötzchen auf dem Pult weckt einen Gedanken zum digitalen Erbe
- 2 Wähle eine Erinnerung und lege eine der beiden Seiten auf den Scanner
- 3 Drehe die Erinnerung oder lege eine Neue auf

REMININD

ERINNERUNGEN AUS PIXELN UND DATEN

Digitale Räume haben unser Leben mit unendlichem Speicherplatz erweitert und geben uns die Möglichkeit, so viel von unserem Leben festzuhalten und zu teilen wie nie zuvor. Ein unsichtbarer Cocktail aus Fotos, Dokumenten, Spammails und Erinnerungen.

Was früher fein säuberlich im Familienalbum klebte, schwebt heute hoch über unseren Köpfen in der Cloud.

Bist du dir deines digitalen Erbes bewusst? Verliere dich nicht in der digitalen Masse. Scanne die Erinnerungsstücke und lass' dich an deinen digitalen Nachlass erinnern.

Drehen & Wenden

Die farbigen Seiten der Erinnerungen beinhalten Auseinandersetzungen und Gedanken zu den Fragen auf der *Sternseite*. Sie sollen ein Gefühl und einen Grundgedanken vermitteln. Während sich die eine Erinnerung der Webcam bedient und die Installation weitere Interaktivität zulässt, beschränken sich andere auf die Vermittlung von Gedankenanstößen über Animationen und Filmmaterial.

Zwischen Screen und Beamer herrscht ein stetiges Spiel. Während die Bilder des Projektors mehr ein Gefühl im Raum vermitteln, zeigen die grafischen Umsetzungen auf dem Screen mehr vom inhaltlichen Kontext des Gedankens.

Die Installation ist als spielerische Suche zu verstehen. Das Ausschauen der Erinnerungsklötzchen, das Drehen und Wenden, die Fragen und das Erarbeiten der Erinnerungen ähnelt einer Suche nach Dateien in unserem digitalen Durcheinander.

Während einige Ideen der Inhalte schon umgesetzt wurden, stecken andere noch in der Entwicklungsphase. Auf den folgenden Seiten ist eine Sammlung aller Screens zu finden, um einen Eindruck vom Umfang und Look zu bekommen.

SEITE 1 STERN

SEITE 2 FARBE

Scan

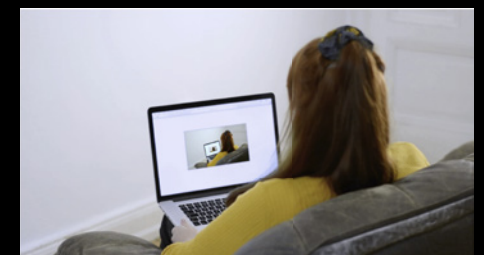
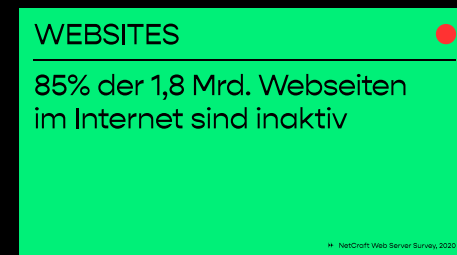
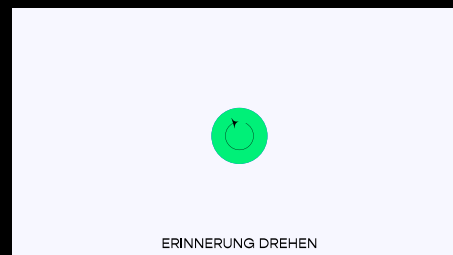
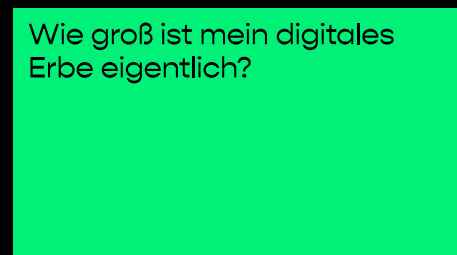
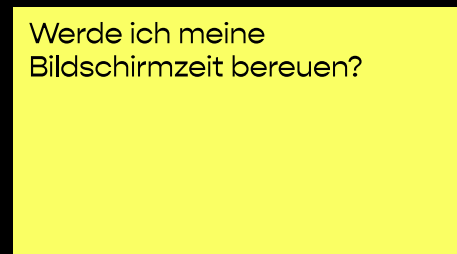
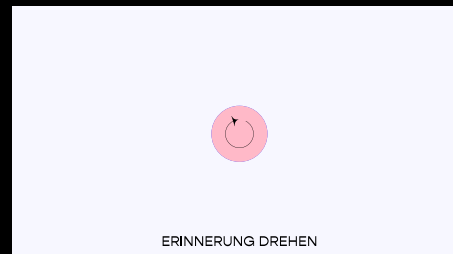
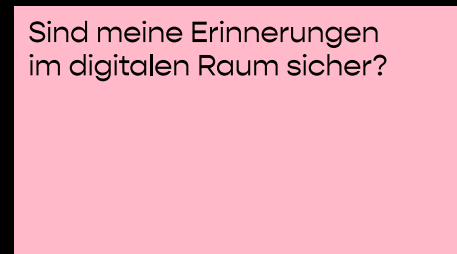
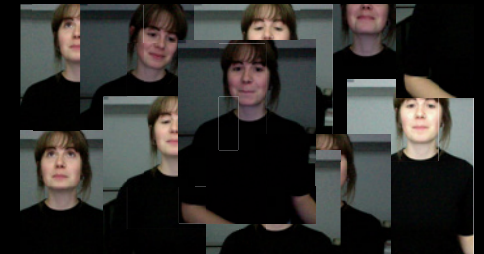
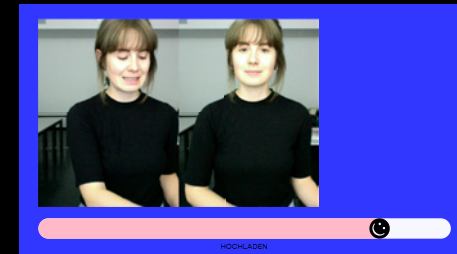
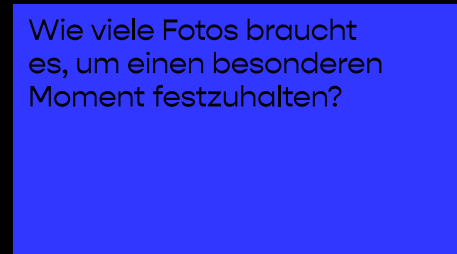
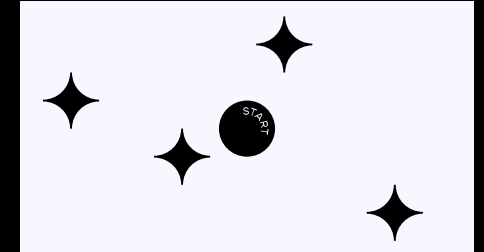
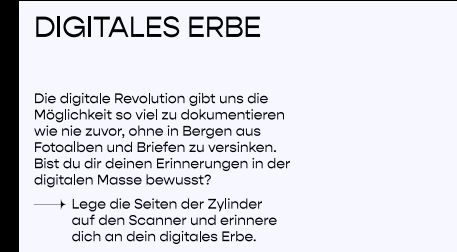
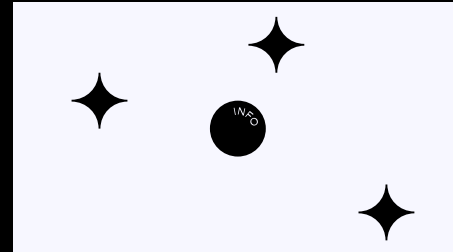
Screen

Beamer

Scan

Screen

Beamer



SEITE 1 STERN

SEITE 2 FARBE

Scan

Screen

Beamer

Scan

Screen

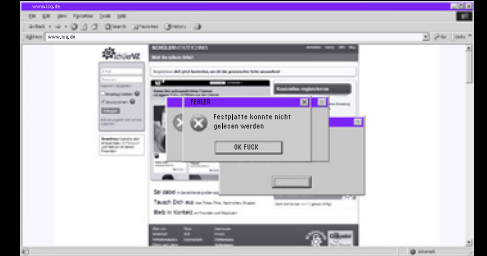
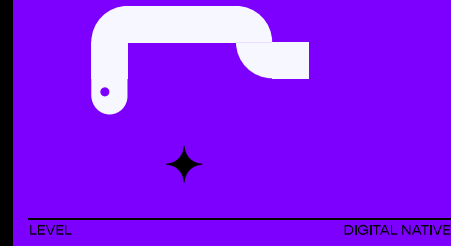
Beamer



Werde ich verlorene Daten überhaupt vermissen?



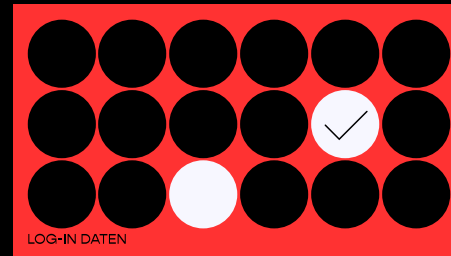
ERINNERUNG DREHEN



Hätten Angehörige Zugriff auf meine Daten, wenn ich morgen sterben würde?



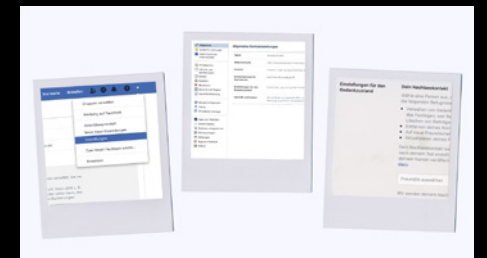
ERINNERUNG DREHEN



Möchte ich nach meinem Tod weiter im Netz existieren?



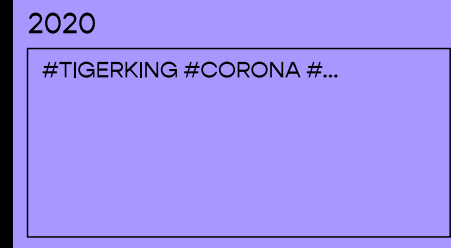
ERINNERUNG DREHEN



Was werde ich mit meinen Enkeln anschauen, wenn ich von früher erzähle?



ERINNERUNG DREHEN



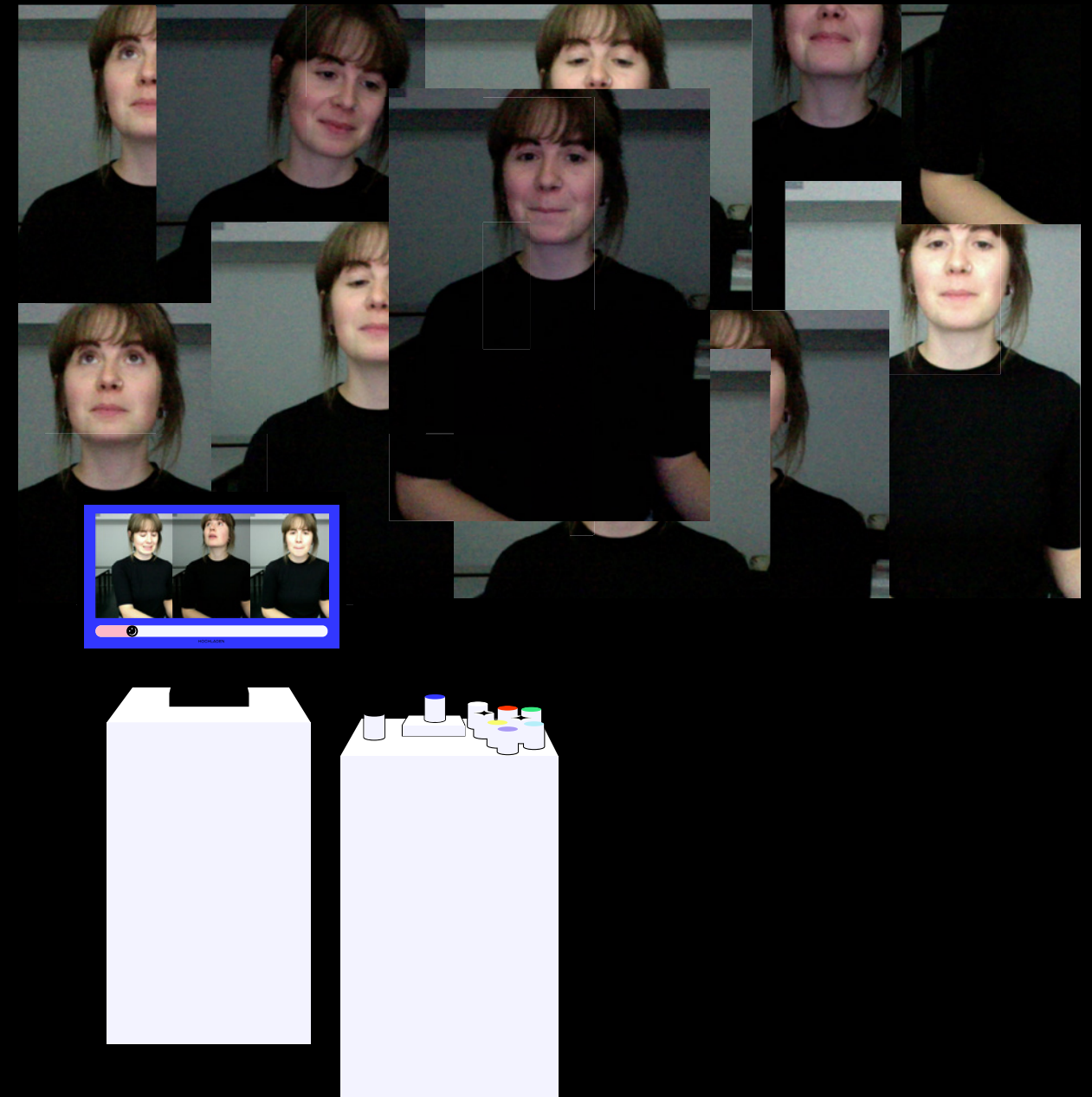
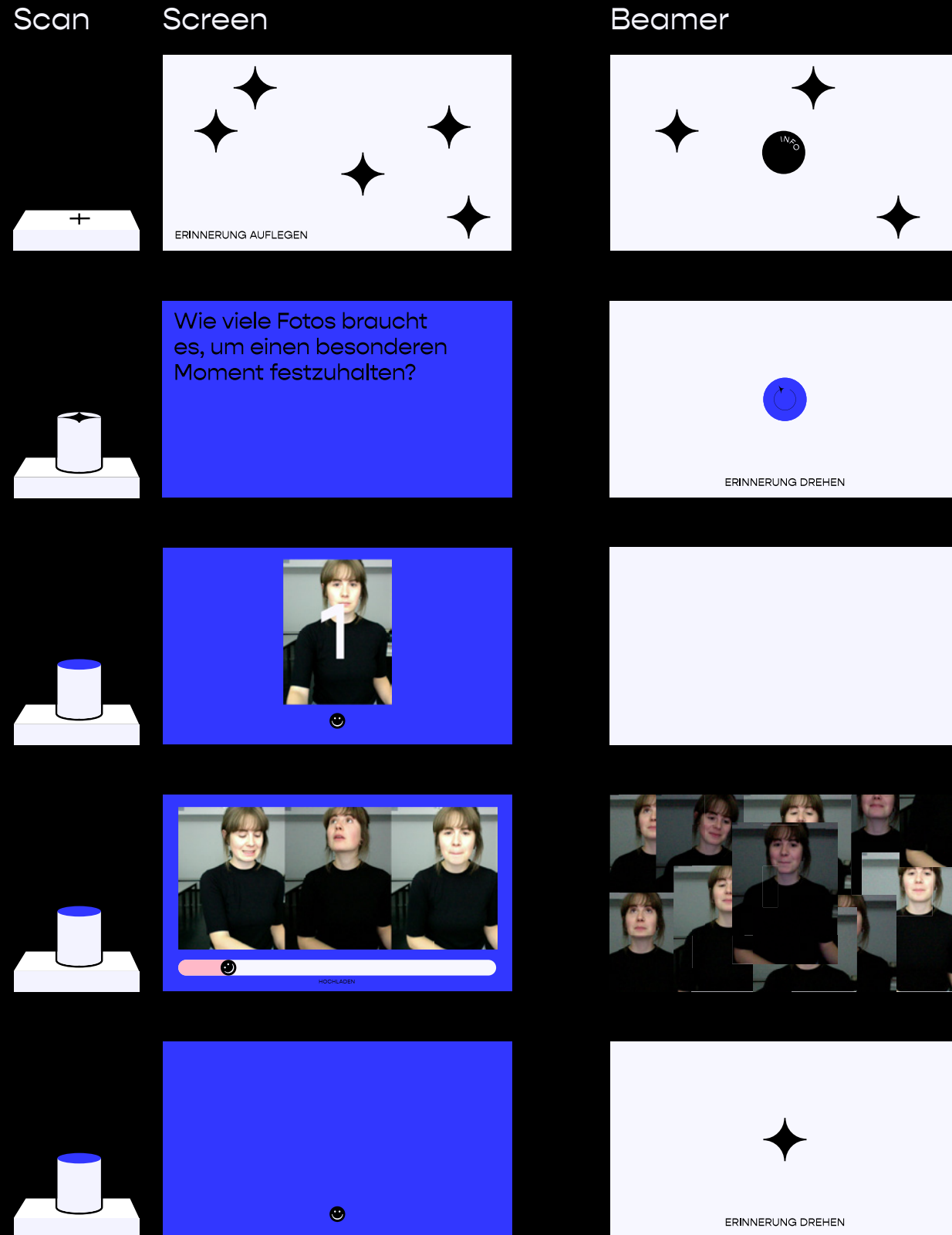
LOCKDOWN SPECIAL
Kann der digitale Raum den analogen ersetzen?



ERINNERUNG DREHEN



BEISPIEL1 FOTOS



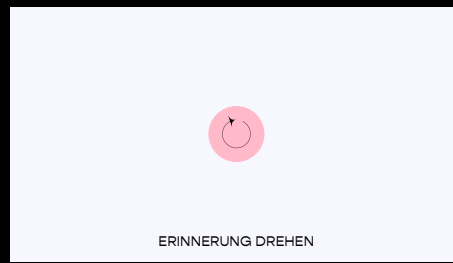
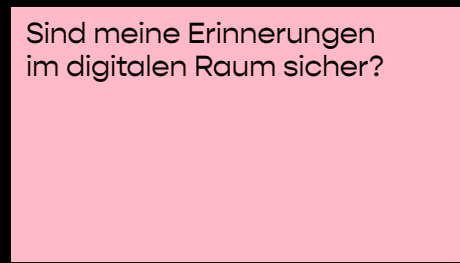
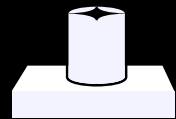
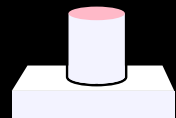
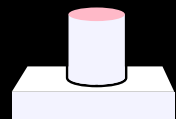
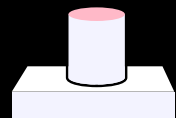
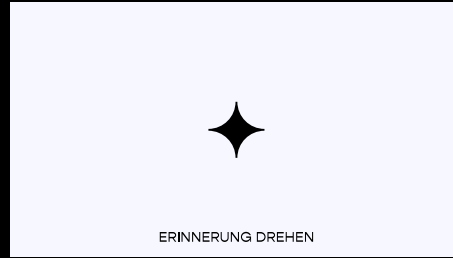
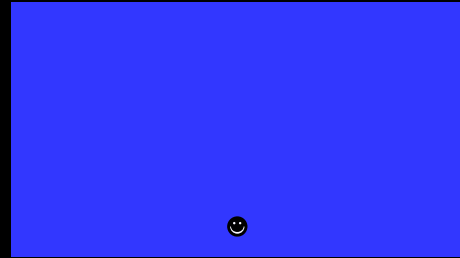
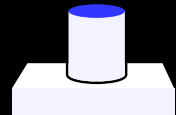
Am Beispiel der blauen Erinnerung spielen wir einen Inhalt zur Veranschaulichung durch. Anfangs wird der neutrale Startscreen abgebildet. Legt man ein Klötzchen auf den Scanner erscheint die dazugehörige Frage: „Wie viele Fotos braucht es, um einen besonderen Moment festzuhalten?“ Dreht man das Klötzchen öffnet sich die Webcam auf dem Screen. Ein Timer erscheint und es werden Fotos geschossen, wie in einer Fotobox. Doch plötzlich werden es immer mehr Fotos, die sich über den Beamer im Raum verteilen, ohne dass darauf Einfluss genommen werden kann. Wenn alles voll ist verschwinden die Fotos nach und nach, mit einem Ladebalken, der angibt etwas hochzuladen. Am Ende sehe ich mich nur noch allein über die Webcam, die Animation ist vorüber.

BEISPIEL2 SICHERHEIT

Scan

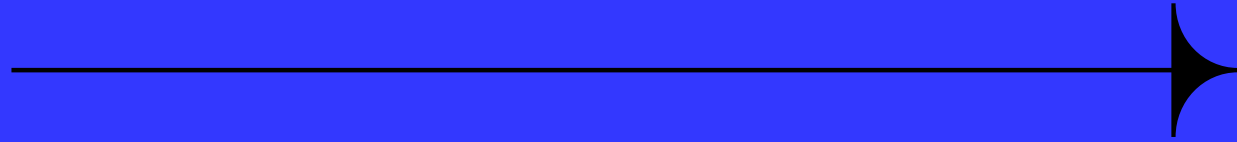
Screen

Beamer

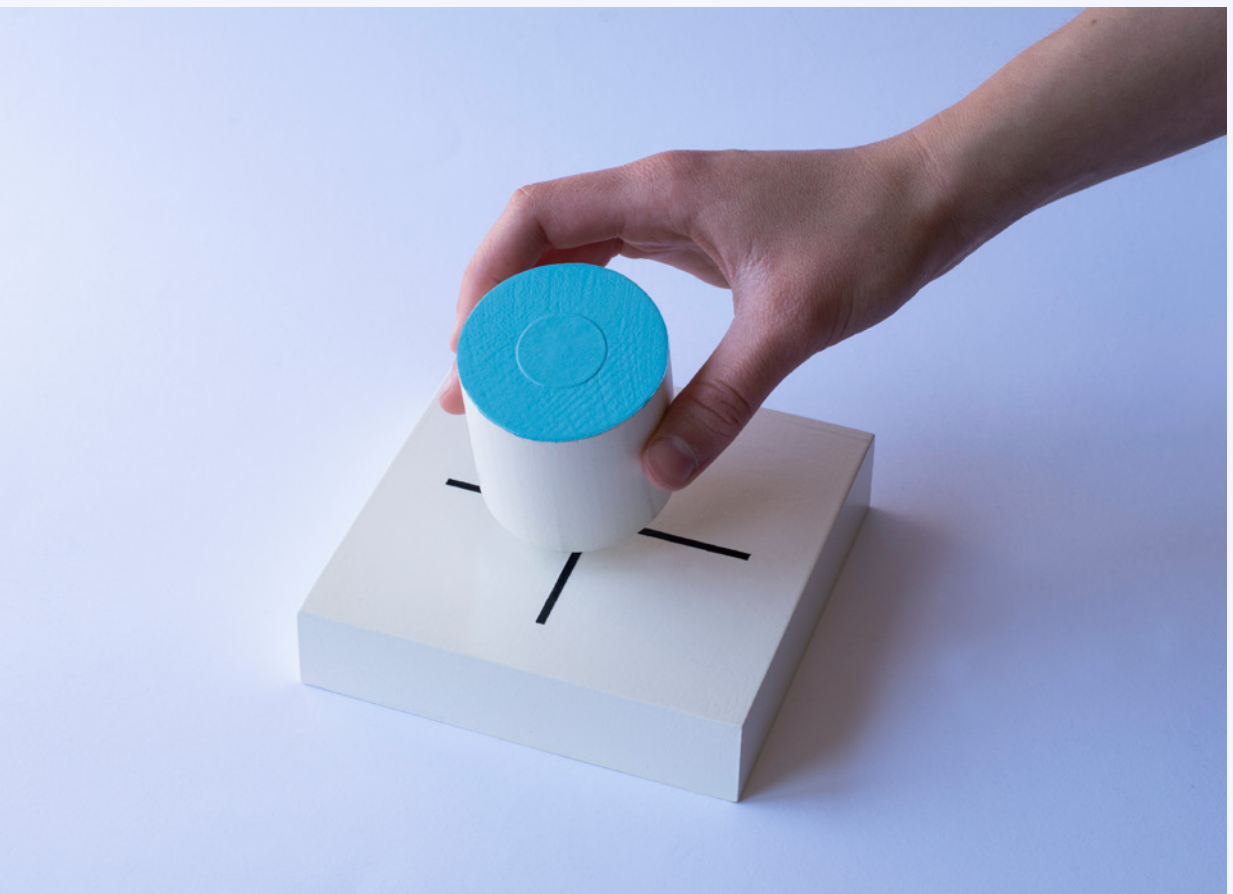


Legt man als nächstes die rosa Erinnerung auf den Scanner, startet eine Sprachnachricht, ein Medium, das wir mittlerweile alle zur Genüge kennen. Es ist ein Ausschnitt aus dem beliebten Spotify Podcast *Fest und Flauschig*. Während dem Dialog, der sich um unseren Umgang mit Daten dreht, bespielt der Beamer den Raum mit einem Videoclip. Zwei Hände die vergeblich in Verpackungsmaterial nach etwas zu suchen scheinen. Am Ende der Nachricht erscheint erneut die Aufforderung, die Erinnerung zu drehen. So wird das Gesehene mit der Frage: „Sind meine Erinnerungen im digitalen Raum sicher?“, verknüpft und abgerundet.

THEMENFINDUNG
RECHERCHE
IDEE
KONZEPT
TECHNIK
GESTALTUNG
INSZENIERUNG
QUELLEN

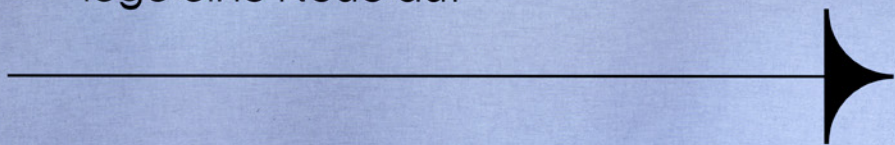








- 1 Jedes der Klötzchen auf dem Pult weckt einen Gedanken zum digitalen Erbe
- 2 Wähle eine Erinnerung und lege eine der beiden Seiten auf den Scanner
- 3 Drehe die Erinnerung oder lege eine Neue auf



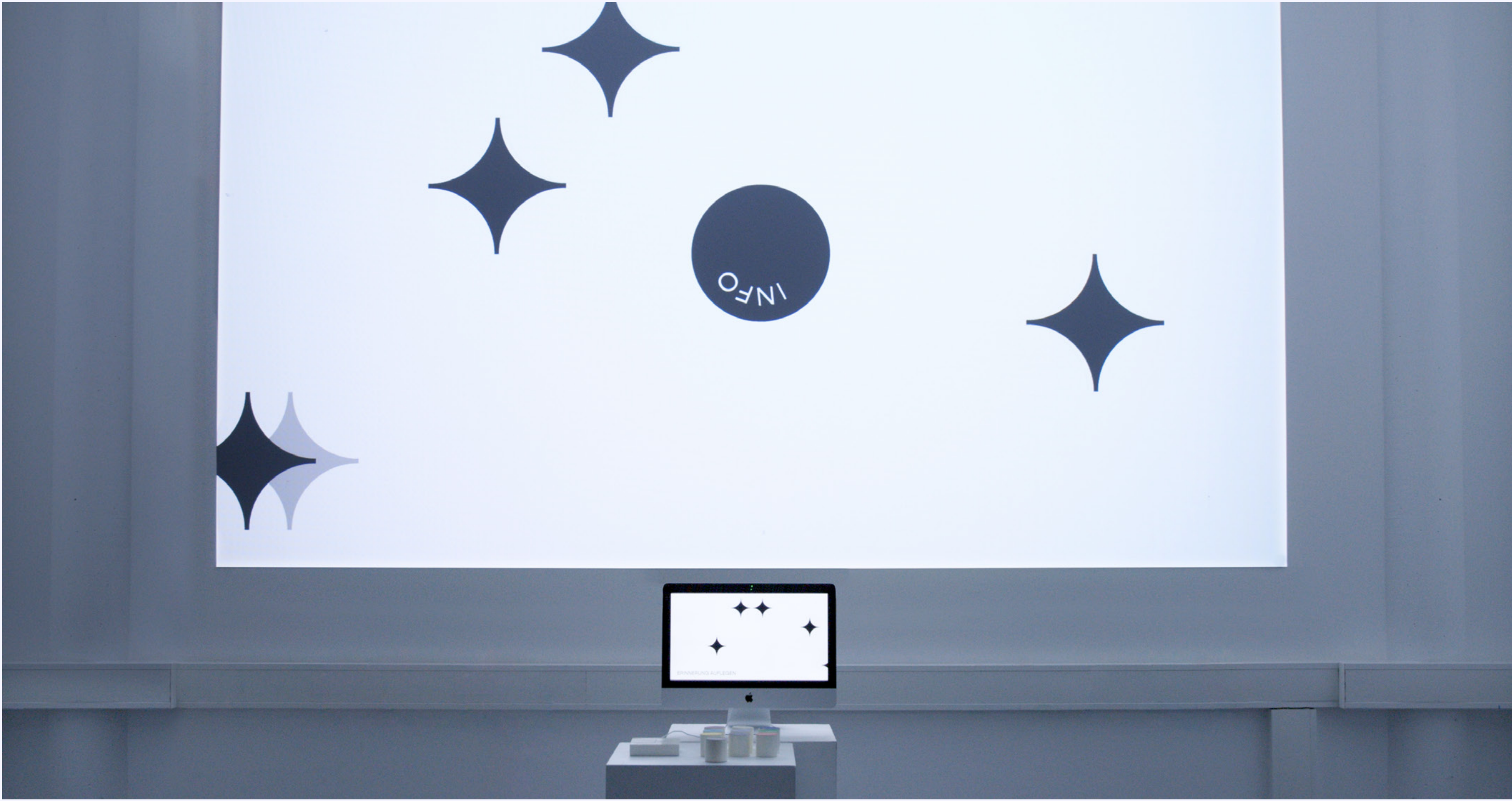
REMINDE

ERINNERUNGEN AUS PIXELN UND DATEN

Digitale Räume haben unser Leben mit unendlichem Speicherplatz erweitert und geben uns die Möglichkeit, so viel von unserem Leben festzuhalten und zu teilen wie nie zuvor. Ein unsichtbarer Cocktail aus Fotos, Dokumenten, Spammails und Erinnerungen.

Was früher fein säuberlich im Familienalbum klebte, schwebt heute hoch über unseren Köpfen in der Cloud.

Bist du dir deines digitalen Erbes bewusst? Verliere dich nicht in der digitalen Masse. Scanne die Erinnerungsstücke und lass' dich an deinen digitalen Nachlass erinnern.





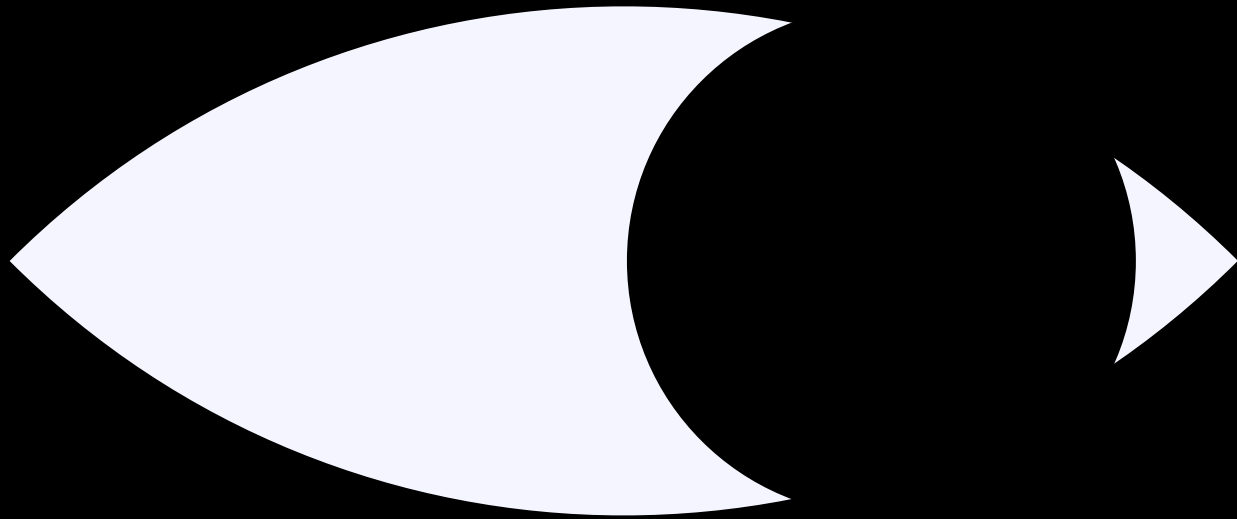


Nachdem alle visuellen Fragen geklärt sind, stellt sich die Frage nach der Verstärkung des Erlebnisses durch Sound. Manche der Erinnerungen bedienen sich an Sprachnachrichten und Tönen, andere funktionieren ohne Geräusche. Bei der weiteren Entwicklung der Installation wären auch Tonaufnahmen über das Mikrofon des Computers möglich.

Auditiv zusammengehalten wird das Ganze durch einen Musiktrack, welcher die erforschende Stimmung beim Erfahren der Installation unterstreicht und Ruhe ausstrahlt. Er würde als Schleife zur Untermalung ablaufen und die Besuchenden der Ausstellung auf *REMINDE* aufmerksam machen.

THEMENFINDUNG
RECHERCHE
IDEE
KONZEPT
TECHNIK
GESTALTUNG
UMSETZUNG
QUELLEN





THEMENFINDUNG

Seite 13

- ✦ Repräsentative Umfrage: „Das digitale Erbe“
YouGov Deutschland GmbH, Web.de, GMX, Oktober 2019
- ✦ Studie: „Wie digital ist Deutschland?“
Kantar, Initiative D21, Februar 2020

RECHERCHE

Seite 16

- ✦ Prince Biografie:
abgerufen Mai 2020 – <https://becoming.prince.com>
- ✦ Give Nachlassverwalter:
abgerufen Mai 2020 – <http://www.get-give.de>
- ✦ Museum of Me:
abgerufen Mai 2020 – <https://www.unit9.com/project/the-museum-of-me/>
- ✦ Last Hello :
abgerufen Mai 2020 – <https://www.lasthello.de>

Seite 29

- ✦ Zielgruppen:
abgerufen Mai 2020 – <https://onlinemarketing.de/lexikon/definition-millennial>

KONZEPT

Seite 30/31

- ✦ Website Screenshots:
<https://becoming.prince.com>
<http://waaarhol.com>
- ✦ Bilder:
©Studio le m
©Human Empire Studio
©Christoph Neumann
©Tame Impala
©Marco Oggian
©Aakash Nihalani
©Jackson Bowley

GESTALTUNG

Seite 66/67

- ✦ Podcast:
Fest und Flauschig: Ein Fetisch kommt selten allein

INSPIRIERENDE QUELLEN

- ✦ „#Neuland“
Dokumentation – Docupty, Produktion der BTF, WDR, 2020
- ✦ „Eine gefährliche Verzauberung der Welt“
ZEIT ONLINE, Adrian Lobe, 2020
- ✦ Verbraucherschutz:
abgerufen März 2020 – <https://www.verbraucherzentrale.de/wissen/digitale-welt/datenschutz/digitaler-nachlass-letzter-wille-zu-gespeicherten-daten-12002>
- ✦ „Payback“
Frank Schirrmacher, Pantheon Verlag, August 2011

421 *BGE

Raum* nimmt diese Bachelorthesis auf meiner Festplatte ein. Was als geordnete Ordnerstruktur begann, endet in alter Gewohnheit als für mich jetzt noch durchschaubares, aber in Zukunft vermutlich wirres Durcheinander.

Diese Arbeit stand unter dem Einfluss der weltweiten Corona-Pandemie, weswegen *REMINDE* in der geplanten Version vorerst nicht für ein öffentliches Publikum erlebbar gemacht werden kann. Diese außergewöhnliche Situation brachte viele Einschränkungen mit sich, die das Arbeiten oftmals nicht erleichterten. Die Möglichkeit über digitale Wege trotzdem miteinander verbunden zu sein, machte die Entstehung dieser Bachelorarbeit jedoch erst möglich und ist in sofern auch interessant für die Arbeit selbst.

Können analoge Räume durch digitale ersetzt werden? Diese Frage löst nach den vergangenen Monaten sicher andere Gefühle aus als vor Corona.

Auch wenn alles nicht ganz so abgelaufen ist wie ich es mir gewünscht hätte, konnte ich mich noch einmal auf neuen Feldern ausprobieren und vieles dazu lernen. Daher sage ich danke an all die Youtube-Coding-Tutorials, lang vergessene Flash-Foren, Techi-Bastel-Blogs, danke an inspirierende Instagram Feeds, Feedback-Zoom-Calls und Facetime-Krisengespräche. Jetzt heißt es erst mal Abstand nehmen, fern ab von Pixeln und Daten.



BACHELORTHESES
Antonia Schön
Matrikelnummer 290405

KOMMUNIKATIONSDESIGN
Hochschule RheinMain
Sommersemester 2020

REFERENTEN
Prof. Dipl.-Des. Jörg Waldschütz
Dipl.-Des. David Bascom

