



Experiment haptischer Digitalität

Experiment of tactile digitality

触覚digitality実験

#Tina Hesse #Alexander Zenker

**»Privatsphäre ist eine soziale Norm,
die heute nicht mehr Zeitgemäß ist.«**

Zuckerberg¹

Die interaktive Installation RoomYou ist der Versuch, soziale Netzwerke physisch erfahrbar zu machen. Hierfür wurde ein Facebook-Profil einer real existierenden Person ohne deren Zustimmung analysiert und in materielle Formen übersetzt. Ergebnis ist ein begehrter Raum aus Werkstücken, die den Daten entsprechen, welche der ausgewählte User auf seinem Profil veröffentlichte.

¹ s. Dolak, Gregor: Ist Facebook gefährlich?, Focus, URL: http://www.focus.de/magazin/debatte/focus-le-serdebatte-ist-facebook-gefaehrlich_aid_531238.html



**»Privacy is a social norm that isn't up
to date anymore.«**

Zuckerberg¹

The intention behind the interactive installation RoomYou is to make digital social networks physically palpable. For this purpose, the Facebook profile of a real person was analyzed without his permission and translated into a physical form. The process resulted in a walk-in apartment that is made of objects based on the data made accessible on the selected user's profile.

¹ s. Dolak, Gregor: Ist Facebook gefährlich?, Focus, URL: http://www.focus.de/magazin/debatte/focus-le-serdebatte-ist-facebook-gefaehrlich_aid_531238.html

**»プライバシーは社会規範です、
これはもはや今日の瞬間です。《**

Zuckerberg¹

対話型インストールRoomYouはソーシャルネットワークを物理的に目に見えるようにする試みです。この目的のために、実在の人物のFacebookのプロフィールを分析したところ、有形の形に翻訳します。結果は、選択したユーザーのプロファイルを公開されたデータに対応する、ワークのウォークインスペースです。

¹ s. Dolak, Gregor: Ist Facebook gefährlich?, Focus, URL: http://www.focus.de/magazin/debatte/focus-le-serdebatte-ist-facebook-gefaehrlich_aid_531238.html

Konzept

»***Der virtuelle Mensch sitzt unbeweglich vor seinem Computer, vollzieht den Liebesakt per Bildschirm und hält seine Kurse via Telefonkonferenz ab. Er wird zu einem motorisch – und zweifelsohne auch – geistig Behinderten.***«

Baudrillard²

Ob netflix in der S-Bahn oder instagram am Küchentisch – in Zeiten von mobilem Intenet und immer neuen Apps ist das ständige Eintauchen in die digitale Welt schlichtweg zu unserem Alltag geworden. Doch obwohl sich der Ursprung der Bezeichnung digital vom lateinischen Wort für Finger (digitus) ableitet³, also auf das tastende Erfahren verweist, erleben wir die virtuelle Realität ausschließlich in visueller und auditiver Art und Weise: Mit Hilfe von Oberflächen bewegen wir uns auf unserem Computer oder durchwandern das Internet; wir sehen uns Bilder und Videos an, lesen die Ergebnisse der Suchmaschine…

Die Haptik bleibt in der Offline-Welt zurück, eine Wahrnehmung der Vielgestaltigkeit der Welt hinter dem Bildschirm unseren Fingern versagt. In ihrer Bewegung auf ein immer gleiches Klicken und Drücken beschränkt, befühlen sie stets nur das Plastik von Tastatur und Maus. Doch selbst diese bis dato haptischen Brücken in die Netzwelt werden durch Screens ersetzt. Die Bezeichnung touch erscheint dabei regelrecht überflüssig: Kaum spürbar gleiten unsere Finger über das Glas oder den Kunststoff der Geräte.⁴

Und auch diesem letzten Überbleibsel des Tastsinns steht ein jäher Abschied bevor, ebnen doch apple siri und google now den Weg zur sprachgesteuerten Software, für deren Bedienung nahezu keine Berührungen mehr notwendig sind.

Somit scheint der Tastsinn – der eigentliche Ursinn des Menschen, welcher sich noch vor den visuellen und auditiven Systemen entwickelt, der uns seit Beginn unserer Existenz hilft, die Welt zu begreifen, sich in ihr zu orientieren⁵ – im digitalen Zeitalter an Bedeutung zu verlieren.⁶ Denn unsere täglichen Wanderungen im Netz und die Datenspur, die wir mit jedem Schritt hinterlassen, sind physikalisch nicht spürbar. Sie berühren uns im eigentlichen Sinne des Wortes nicht. Sie bleiben in der visuell-auditiven Wahrnehmung verhaftet, die den schier unbegrenzten Nicht-Ort hinter dem Screen bestimmt.

Lässt sich hier eine Ursache dafür finden, warum wir uns im Netz so leichtfertig selbst verlieren⁷, warum wir so unbeschwert mit unseren persönlichen Daten umgehen? Und könnte eine Rückbesinnung auf Materialität und Haptik eine Lösung darstellen, um ihre Bedeutung erfassen zu können?



Baudrillard, Jean 1992: The Transparency of Evil. Essays on Extreme Phenomena.

2 Baudrillard, Jean 1992: Transparenz des Bösen.

3 Vgl. Kaeser, Eduard 2012: Intelligenz braucht Finger. Über die Habtkik des Schreibens und das Schicksal des Körpers im digitalen Zeitalter, Neue Züricher Zeitung, URL: http://www.nzz.ch/intelligenz-braucht-finger-1.16040351

4 vgl. ebd.

5 vgl. Gebhardt, Ulrike 2014: Interview „Der Tastsinn ist ein Lebensprinzip“, Spektrum.de, URL: http://www.spektrum.de/news/ohne-tastsinn-gibt-es-kein-leben/1302125; Wurzner, Jörg: Realität und virtuelle Welten.

6 Vgl. Kaeser a.a.O.

7 s. Wurzner, Jörg 1997: Realität und virtuelle Welten. Philosophie für eine High Tech Gesellschaft.

Concept

»***Immobile in front of his computer, Virtual Man makes love via the screen and gives lessons by means of the teleconference. He is a physical - and no doubt also a mental - cripple.***«

Baudrillard²

Netflix on the train and Instagram at the dinner table – mobile internet connections and an infinite stream of new apps have become part of our everyday life. We live in times in which the constant immersion into the digital world has become a daily routine. Even though the word ‚digital‘ derives from the latin word for finger (digitus) and therefore refers to the tactile sense, we only experience the virtual reality with our visual and auditive senses. We read the newest tweets, watch posts on Pinterest and listen to music on Spotify.

The haptic aspects stay behind in the offline -world, our hands are denied the experience of the world’s diversity behind the screen. Limited to repetitive clicking and pushing, they only ever experience the plastic of the keyboard and the mouse. However, even these haptic connections to the digital world have almost entirely been replaced by screens. Our fingers slide over the devices, hardly experiencing any sensation. Thanks to speech-controlled software, such as siri or google now, these last remains of the haptic experien-ce will soon be a thing of the past.

The tactile sense develops at an earlier stage than the auditive and visual senses and helps us to comprehend the world and find our way in it. However, it seems to lose it’s relevance in the digital era. This is because our daily wanderings on the net and the uncountable traces we leave behind cannot be felt in the real world.They don’t touch us.They stay in the visual and auditive sphere, that determines the seemingly infinite world behind the screens.

Is this one if the reasons why we hand out our personal data so carelessly on the internet? Furthermore, could it help to rethink materiality and haptic to comprehend their meaning?

Baudrillard, Jean 1992: The Transparency of Evil. Essays on Extreme Phenomena.

2 Baudrillard, Jean 1992: The Transparency of Evil. Essays on Extreme Phenomena.

3 Vgl. Kaeser, Eduard 2012: Intelligenz braucht Finger. Über die Habtkik des Schreibens und das Schicksal des Körpers im digitalen Zeitalter, Neue Züricher Zeitung, URL: http://www.nzz.ch/intelligenz-braucht-finger-1.16040351

4 vgl. ebd.

5 vgl. Gebhardt, Ulrike 2014: Interview „Der Tastsinn ist ein Lebensprinzip“, Spektrum.de, URL: http://www.spektrum.de/news/ohne-tastsinn-gibt-es-kein-leben/1302125; Wurzner, Jörg: Realität und virtuelle Welten.

6 Vgl. Kaeser a.a.O.

7 s. Wurzner, Jörg 1997: Realität und virtuelle Welten. Philosophie für eine High Tech Gesellschaft.

コンセプト

»チームを作る自分のコンピュータの前に動か座っ仮想人物、画面ごとに性行為と電話会議を経由してから、そのコースを保持しています。それはに電動れる – とも間違いない – 知的障害者。«

Baudrillard²

タッチでさえ、この最後の名残が突然の別れに直面しているが、Appleのシリを切り開く、現在はソフトウェア起動を表明する方法をグーグル、ほとんどタッチがそれらの動作のためには必要です。

実際には – このように、タッチの感覚はそうすまだ来て人々の本来の意味視覚と聴覚のシステムを開発し、私たちの存在の始まりは彼女にorientieren5する、世界を理解するために私たちを助ける – デジタル時代に、より重要なverlieren. 6ために私たちの毎日は、ネットワークとデータトラックを歩くので、私たちは、それぞれにステップ左は、物理的に顕著ではありません。本当の意味で私たちに手を触れないください。彼らは、スクリーンの後ろにほとんど無制限非場所を決定逮捕視覚聴覚に残ります。

私たちは、個人データとそのような屈託の対処なぜここで原因は、ウェブverlieren7なぜ我々はとても無謀な自己のために見つけることができますか？そして、重要性和ハプティックへの復帰は、その意味缶をキャプチャするためのソリューションを提供することができますか？

Baudrillard, Jean 1992: Transparenz des Bösen

2 Baudrillard, Jean 1992: Transparenz des Bösen.

3 Vgl. Kaeser, Eduard 2012: Intelligenz braucht Finger. Über die Habtkik des Schreibens und das Schicksal des Körpers im digitalen Zeitalter, Neue Züricher Zeitung, URL: http://www.nzz.ch/intelligenz-braucht-finger-1.16040351

4 vgl. ebd.

5 vgl. Gebhardt, Ulrike 2014: Interview „Der Tastsinn ist ein Lebensprinzip“, Spektrum.de, URL: http://www.spektrum.de/news/ohne-tastsinn-gibt-es-kein-leben/1302125; Wurzner, Jörg: Realität und virtuelle Welten

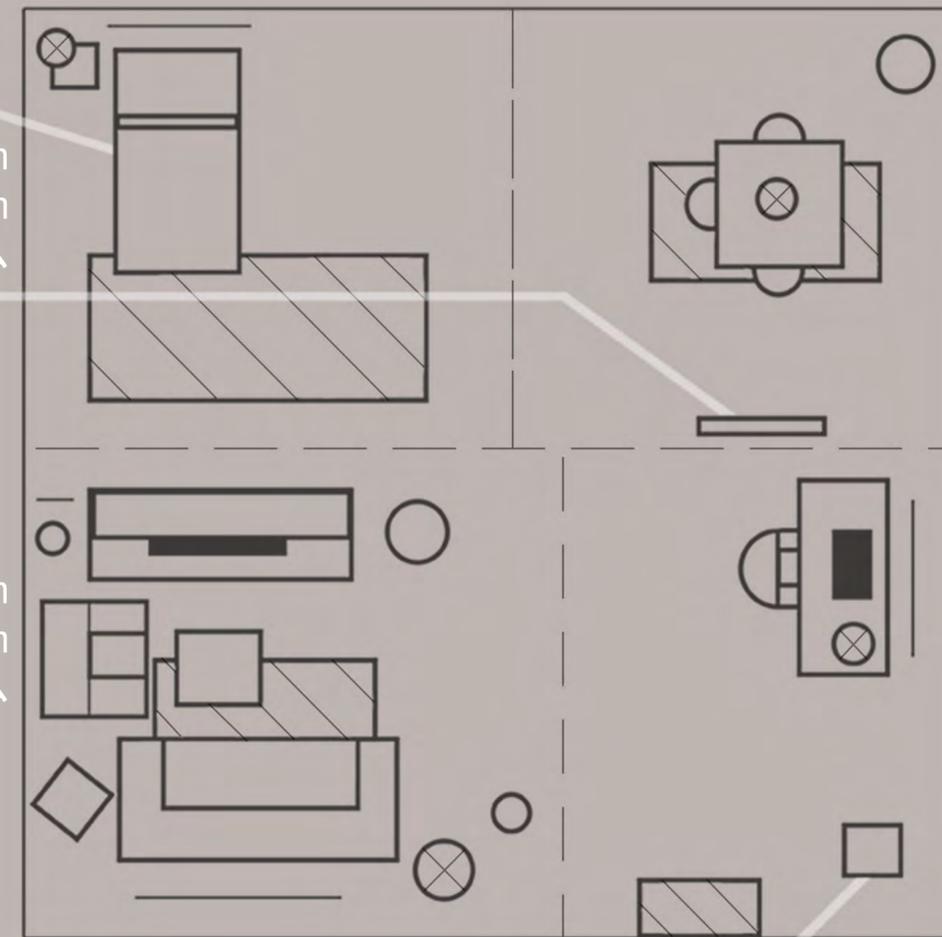
6 Vgl. Kaeser a.a.O.

7 s. Wurzner, Jörg 1997: Realität und virtuelle Welten. Philosophie für eine High Tech Gesellschaft.

Aufbau
Structure
構造



Schlafbereich
bedroom
ベッドルーム



Essbereich
dinning area
ダイニングエリア

Wohnbereich
living room
リビングルーム

Arbeitsbereich
office
オフィス



Schlafbereich
bedroom
ベッドルーム



Arbeitsbereich
office
オフィス



Essbereich
dinning room
ダイニングエリア

Fiktions- und Interaktionsraum

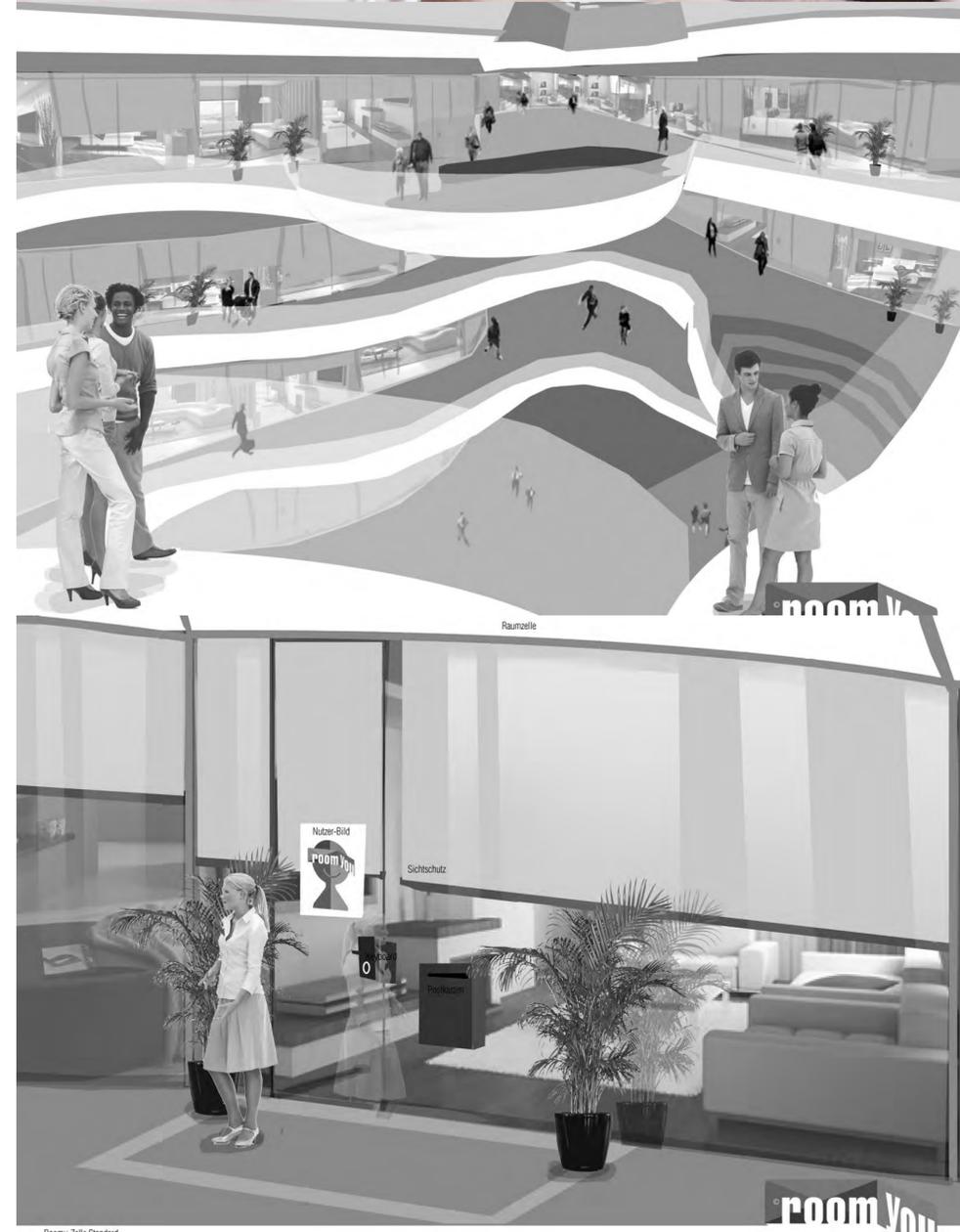
Die Installation erzeugt drei mit einander verwobene Fiktions Ebenen. Sie thematisiert zunächst die Persönlichkeit des ausgewählten Nutzers insoweit, dass dessen Selbstinszenierung einer sonst körperlosen Daten-Collage in materieller Form nacherzählt wird. Dabei „...sehen [wir] nicht direkt, mit wem wir es zu tun haben und auch nicht, wie [...] er sich gerade fühlt.“¹ Da lediglich das digitale double materialisiert wird, muss die abgebildete Person zwangsläufig eine Fiktion sein.

Daran anknüpfend ist auch das Apartment eine Simulation. Denn die Installation beansprucht nicht, die Wohnung und die darin enthaltenen Gegenstände des users Detail getreu zu kopieren. Vielmehr bildet der entstandene Raum einen Erzählrahmen, der die gewonnenen Informationen ordnet und im wahrsten Wortsinne zugänglich macht.

Um das Apartment spannt sich das Unternehmen RoomYou als dritter Fiktionsauftritt. In Anlehnung an durch das social web katalysierte Wertvorstellungen, – wie beispielsweise Gemeinschaft, Gestaltbarkeit, Individualität oder Aktualität – wird eine Facebook-Community in architektonischer Umsetzung imaginiert.

Die Installation versteht sich als interaktives Projekt. Ihr Inhalt erschließt sich nur über eine Interaktion mit ihren Räumlichkeiten und Objekten. Das Ausgestellte anzufassen, sich in ihm zu bewegen und es gegebenenfalls zu verändern stellt die den eigentliche Versteherprozess und die Dynamik der Installation dar. Dabei wird der die Rezipient_in unweigerlich selbst Teil der Installation.

¹ Mönkeberg, Sarah (2013) : Das Web als Spiegel und Bühne: Selbstdarstellung im Internet, in: Apuz, 63. Jg.



A room of fiction and interaction

The installation generates three levels of fiction, that are closely in-terwoven. First of all, it's subject is the personality of a particular us-er. The story of his self-presentation in a digital collage of data is told in an analog way. We don't meet the person face to face, cannot know with whom we are dealing and how he is feeling at the moment.¹ Only his digital double has been materialised, that is why the depicted person is inevitably a kind of fiction.

Second of all, the apartment is a simulation, too. The aim of the in-stallation is not to copy the user's flat and all his belongings detail by detail. The presented room rather provides a frame to organize the obtained data and, in the truest sense of the phrase, make them accessible.

Third of all, the company RoomYou is the inventor of the apartment. A Facebook community and how it could be imagined as an architectural translation into the real world is proposed. It follows the catalyzed values of the social web, such as community, formability, individuality and up-to-dateness.

The installation has an interactive approach. Only by interacting with the rooms and the objects, it's content can be extrapolated. To touch the exhibited objects, walk around and possibly shift things causes momentum and is the main way of understanding the installation. This inevitably includes the visitors as an important part of it.

¹ Mönkeberg, Sarah (2013) : Das Web als Spiegel und Bühne: Selbstdarstellung im Internet, in: Apuz, 63. Jg.

フィクションと相互作用空間

インストールが互いにフィクションレベルで織り交ぜる3を作成します。彼らは、最初にそれ以外の実体のデータコラージュの自己ステージングは、材料の形に書き直される程度に選択したユーザーの個性を議論しました。それは、...。[我々は]直接、誰と我々はそれを行う必要はありません、またどのように[...]¹彼はただ感じて見る」だけでデジタルダブルをマテリアライズされているので、図示の人は必ずしもフィクションでなければなりません。

フォローアップとアパートメントには、シミュレーションです。インストールは、それが忠実にユーザーの詳細が含まれているアパートやオブジェクトをコピーすることはないと主張ので。むしろ、結果として得られる空間が得られた情報を配置し、へのアクセスが可能な単語の本当の意味をなす物語の枠組みを形成しています。

アパートに、同社RoomYouは、第三フィクションの上昇を張ります。このようなコミュニティ、コンフィギュラ、個性や適時など – – ソーシャルウェブ触媒による値の調整を通じて、次のされているFacebookのコミュニティは、建築実装を想像します。

インストールは、対話型プロジェクトとして理解されるべきです。その内容は、その前提とオブジェクトとの相互作用を介して自分自身を明らかにしています。それに移動すると、それはおそらく理解とインストールのダイナミクスの実際のプロセスを表し変更するには、触れないように発行されました。この場合、受信者は必然的に、インストールの一部となります。

¹ Mönkeberg, Sarah (2013) : Das Web als Spiegel und Bühne: Selbstdarstellung im Internet, in: Apuz, 63. Jg.