

I-321

SCANNER⁺⁺

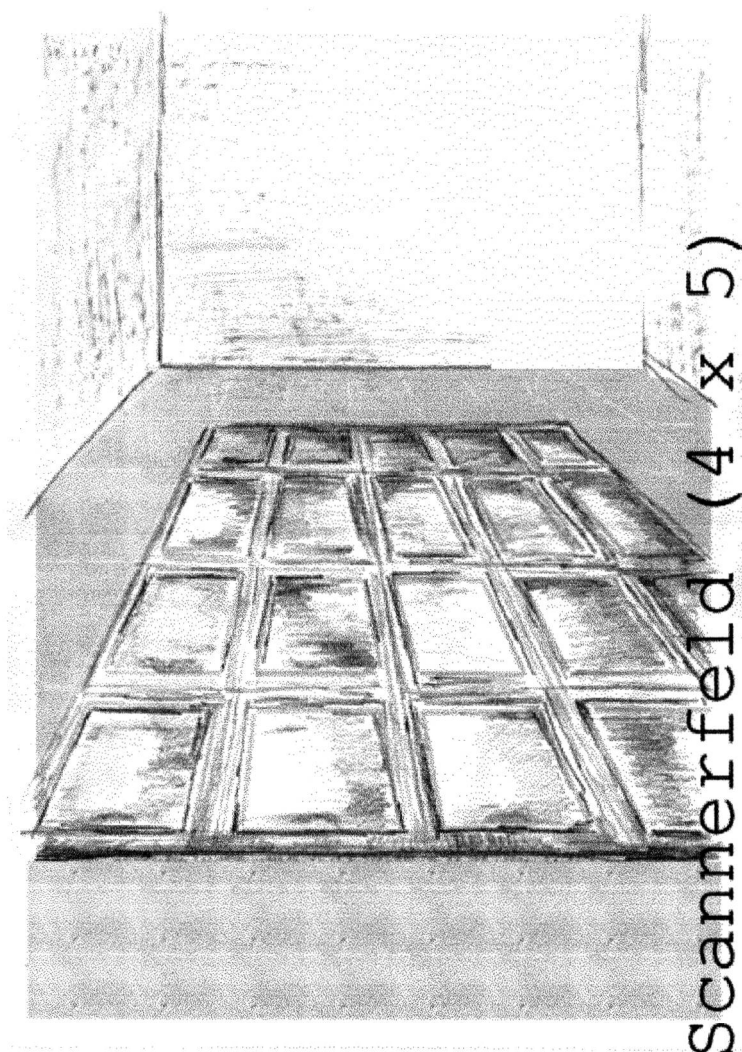
SCANNER⁺⁺

Konzeption für eine hybride Internetinstallation

Blank & Jeron, 1998

SCANNER⁺⁺ steht im Kontext unserer Projektreihe zum Thema Informationsrecycling / I(nformation)-Smog". Bisherige Arbeiten, wie z.B. "without_addresses" bei der Documenta X (http://sero.org/without_addresses) oder „DUMP YOUR TRASH !" (<http://sero.org/dyt>) nutzen das Internet als Kopiermaschine, indem bereits im Netz gelagerte Dokumente durch verschiedene Verfahren in anderer Form aufbereitet werden. Durch minimale Interaktion der virtuellen Besucher mit den o.g. Arbeiten werden Netzinhalte durch Softwareagenten automatisch im Layout umgestaltet und in dieser Form auf der Website zur Verfügung gestellt. Die Resultate erinnern an persönliche Materialien aus der „Realwelt", wie z.B. in Steintafeln geschlagene Inschriften oder handgeschriebene Briefe mit Tintenflecken.

Diese durch digitale Prozesse erzeugten digitalen Dokumente können durch handwerklich-manuelle Produktion in Form von hochwertigen Ausdrucken oder in Stein gemeißelten Inschriften in den realen Raum überführt werden.



Anders als bei den obengeschilderten Arbeiten soll bei SCANNER⁺⁺ das Verfahren invertiert werden: Ausgangspunkt ist der reale Raum. Auf einer begehbaren Skulptur hinterlassen Ausstellungsbesucher durch

ihre Interaktion mit der Arbeit Spuren, die automatisch eine Website erzeugen und gestalten.

Zwölf handelsübliche A4-Scanner werden dazu als (4 x 3) Quadrat in ein ca. 40 cm erhöhtes Metallgestell integriert. Auf das Metallgestell werden entsprechend 12 Panzerglasplatten gelegt, sodaß die Fläche begehbar wird.

Alle Scanner werden von einem Computer gesteuert, und so in unterschiedlichen zeitlichen Abständen nach einer zufälligen Choreographie gestartet. Der Raum wird sowohl durch das Scannerfeld, als auch durch eine Projektionsleinwand, die von einem Datenbeam bespielt wird, beleuchtet. Auf die Projektionsleinwand wird ein WWW-Browser abgebildet, dessen Inhalt durch einen lokalen Webserver erzeugt wird. Der Webserver ist auf dem Steuercomputer installiert und bildet das über ein 4 x 3 Javaapplet das Scannerfeld ab.

Mehrere Ausstellungsbesucher können gleichzeitig das mit Panzerglas abgedeckte Scannerfeld betreten, sich darauf setzen, oder auch Gegenstände ablegen.

Diese „Spuren“ werden automatisch gescannt, gefiltert, umgestaltet, dem Webserver zu Verfügung gestellt und nach kurzer Verzögerung auf der Projektionsleinwand sichtbar. Die auf dem lokalen Webserver liegenden Daten sollen einmal am Tag auf eine Internet-Website überspielt werden.

Die Ausstellungsbesucher erzeugen gewissermaßen durch ihr Agieren auf dem Scannerfeld den Inhalt einer WWW-Seite unseres Internetserver, die sie über direktes Feedback durch die Datenprojektion im Raum steuern können.

Internetbesucher interagieren mit den durch die Besucher der Ausstellung erzeugten Dokumenten. Dabei werden die Dokumente so angelegt, daß sie transparent übereinander gelagert sind. Per Mausklick kann die ganze Fülle der darunterliegenden Dokumente erkundet werden.

Bei SCANNER⁺⁺ geht es um die Sichtbarmachung der „Digitalisierung unserer Welt“ im Zeitalter der „Informationsgesellschaft“. Der Prozess des „scannens“ (lat.= hervorheben) ist das vielleicht selbstverständlichste, aber auch das radikalste Verfahren beim Übergang von analoger zu digitaler Information.

Diese Transformation soll für die Ausstellungsbesucher durch den direkten, visuellen Bezug von Scannerfeld und Projektionsleinwand unmittelbar erfahrbar werden.

Bei SCANNER⁺⁺ geht es nicht um die Entwicklung eines simulativen Informationssystems im klassischen Sinn, sondern um eine - im ästhetischen Sinn - ironische Hinterfragung des „wahren“ Wertes von Information in unserer Gesellschaft.