



SCHNITTSTELLEN

Interaktive Pop-Up-Ausstellung
zur Berlin Design Week im
Museum für Kommunikation Berlin

SCHNITTSTELLEN

Die Digitale Revolution verändert in zunehmender Geschwindigkeit unsere (Um-)Welt – der durch Digitaltechnik und Computer ausgelöste Umbruch bewirkt seit Anfang des 20. Jahrhunderts einen Wandel in nahezu allen Lebensbereichen. Dieser Umbruch erfordert auch eine Neuausrichtung, zumindest aber eine Erweiterung der Schwerpunkte gestalterischer Disziplinen in Forschung und Lehre: Neben den Trends der digitalen Revolution, wie beispielsweise den Themen Big Data, maschinelles Lernen und künstlicher Intelligenz, sehen sich Gestalter*innen zukünftig noch weiteren Herausforderungen ausgesetzt. Der Einfluss der neuen Medien auf unser Kommunikationsverhalten, Sozialisationsprozesse und Sprachkultur oder die Erweiterung unserer physisch erfahrbaren Umwelt durch artifizielle Parallelwelten, etwa im Bereich der virtuellen oder erweiterten Realität, sind Beispiele für den neuen Bedarf an gestalterischen Visionen. Die Ausstellung zeigt eine Auswahl studentischer Arbeiten, die sich auf vielfältige Weise mit diesen Themen auseinandersetzen.

In der Pop-Up-Ausstellung Schnittstellen präsentieren Studierende des Studiengangs Kommunikationsdesign der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin am 12. und 13. Oktober 2019 im Rahmen der Berlin Design Week interaktive Experimente, die die Grenzen zwischen analoger und digitaler Welt verschwimmen lassen. Die Ausstellung wird kuratiert von Andreas Ingerl und Moritz Schell in Kooperation mit dem Museum für Kommunikation Berlin.

INTERFACES

The digital revolution is increasingly transforming our world. Since the early 20th century, radical changes in the evolution of digital and computer technology have impacted nearly every part of human life and society. This change requires a new emphasis on creative disciplines in research and teaching wherein topics such as big data, machine learning, and artificial intelligence have found a primary place. In addition, designers face new challenges in the near future. They will deal with subjects such as the influence of new media on forms of communication, processes of socialization, and speech culture. Furthermore, the expansion of our physically perceptible environment through artificial parallel worlds—such as virtual and augmented reality—is an example of the need for new creative visions. The exhibition presents a collection of excellent student work that deal with these topics in a diverse manner.

The pop-up exhibition showcases interactive experiments exceeding the boundaries of the digital and analogue world by students of the the University of Applied Sciences Berlin (HTW) during the Berlin Design Week at the 12th and 13th of October. The exhibition is curated by Andreas Ingerl and Moritz Schell in cooperation with the Museum für Kommunikation Berlin.

Ausstellung *Exhibition*





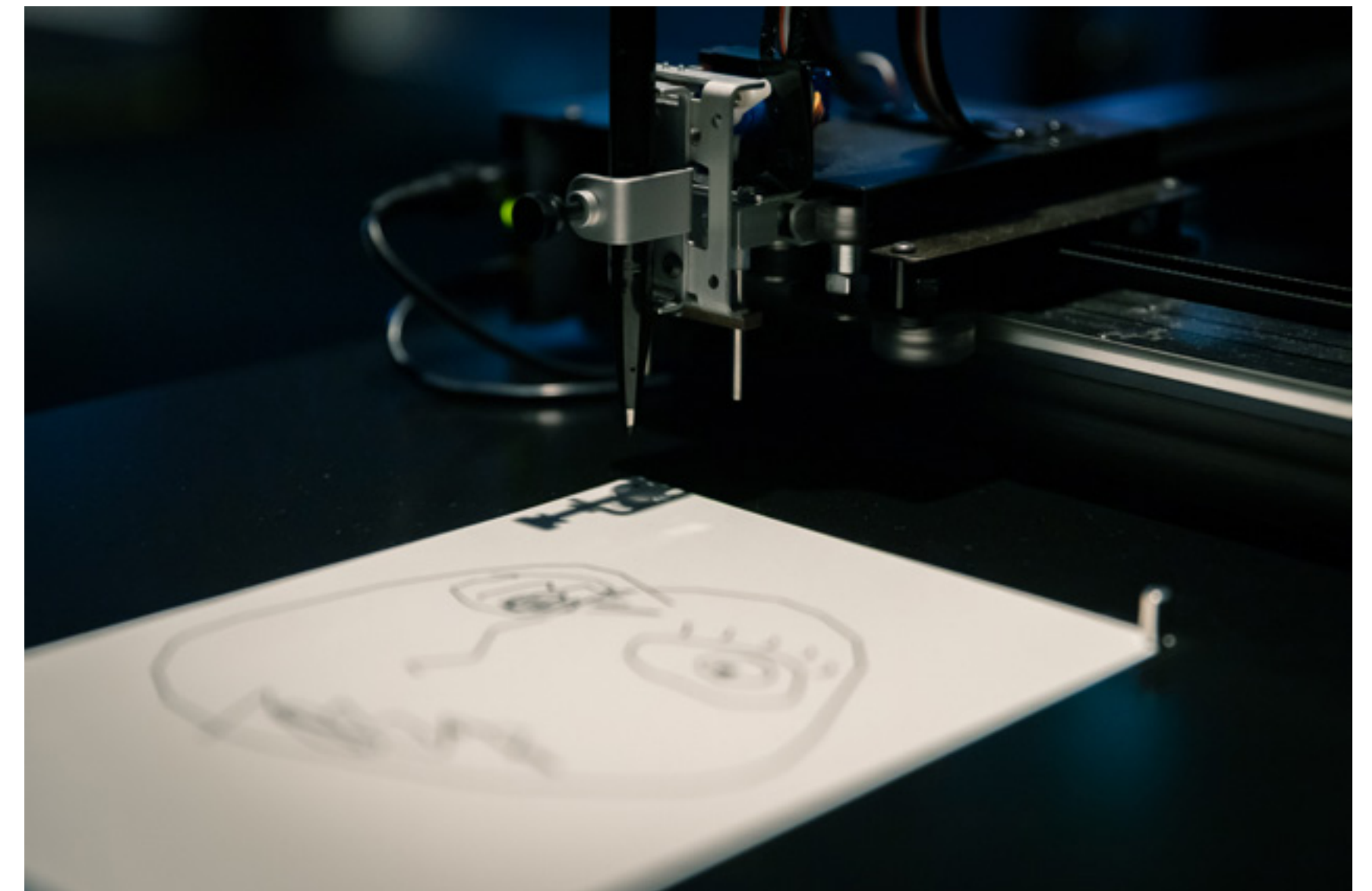




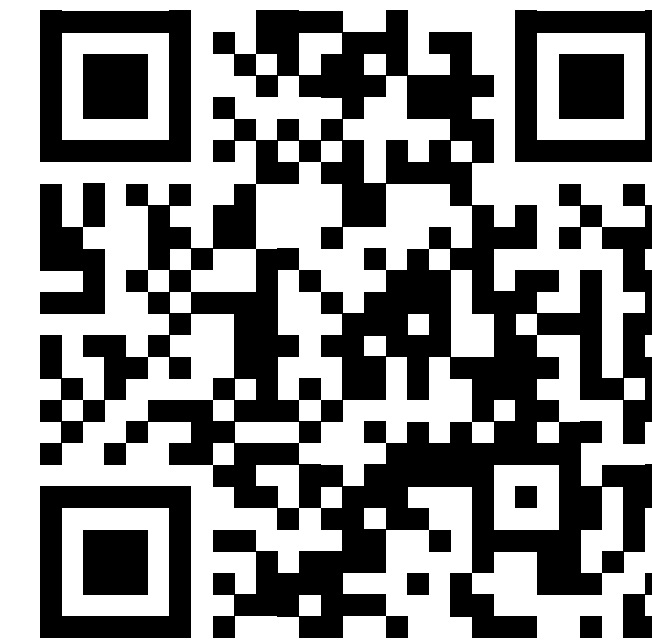


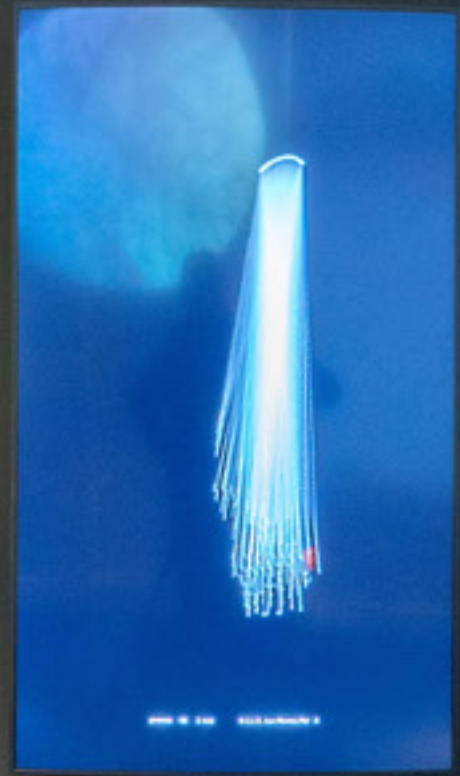






Kurzfilm
der Ausstellung
Shortfilm of
the Exhibition







Exponate *Exhibits*





VR Experience

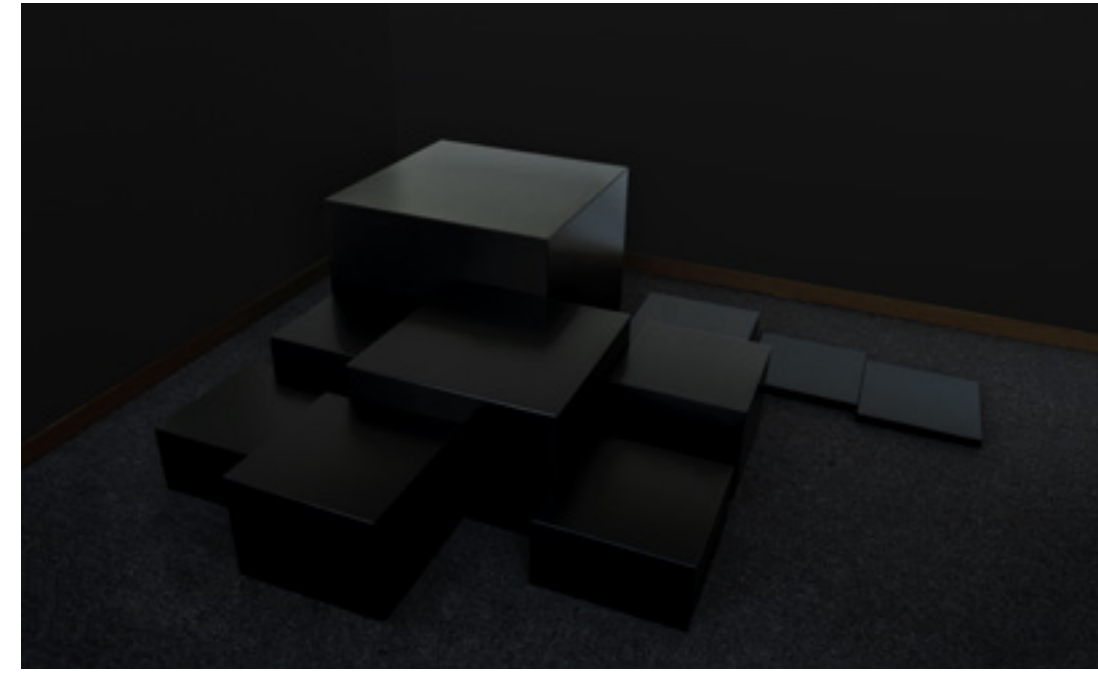
Virtual Reality Installation 2019

Felix Sewing

Betreuung: Andreas Ingerl & Moritz Schell

Die VR Experience erlaubt Besucher*innen, eigene Wahrnehmungsmodalitäten in Prozessen der Raumwahrnehmung zu erfahren und wie sich diese durch die zunehmende Adaptierung einer virtuellen Sichtwelt verschieben lassen. Diese besonderen Einblicke ergeben sich aus der Divergenz einer körperlich erfahrbaren Umwelt und einer simultan durch die VR-Brille projizierten und minimal geänderten virtuellen Umwelt.

The VR Experience pushes visitors to the limits of their perceptual modalities by adapting a virtual environment to their physical surroundings. The physical and mental experience is achieved through the divergence of physically perceptible surroundings from a minimally shifting virtual representation of the same environment inside the VR-Headset.



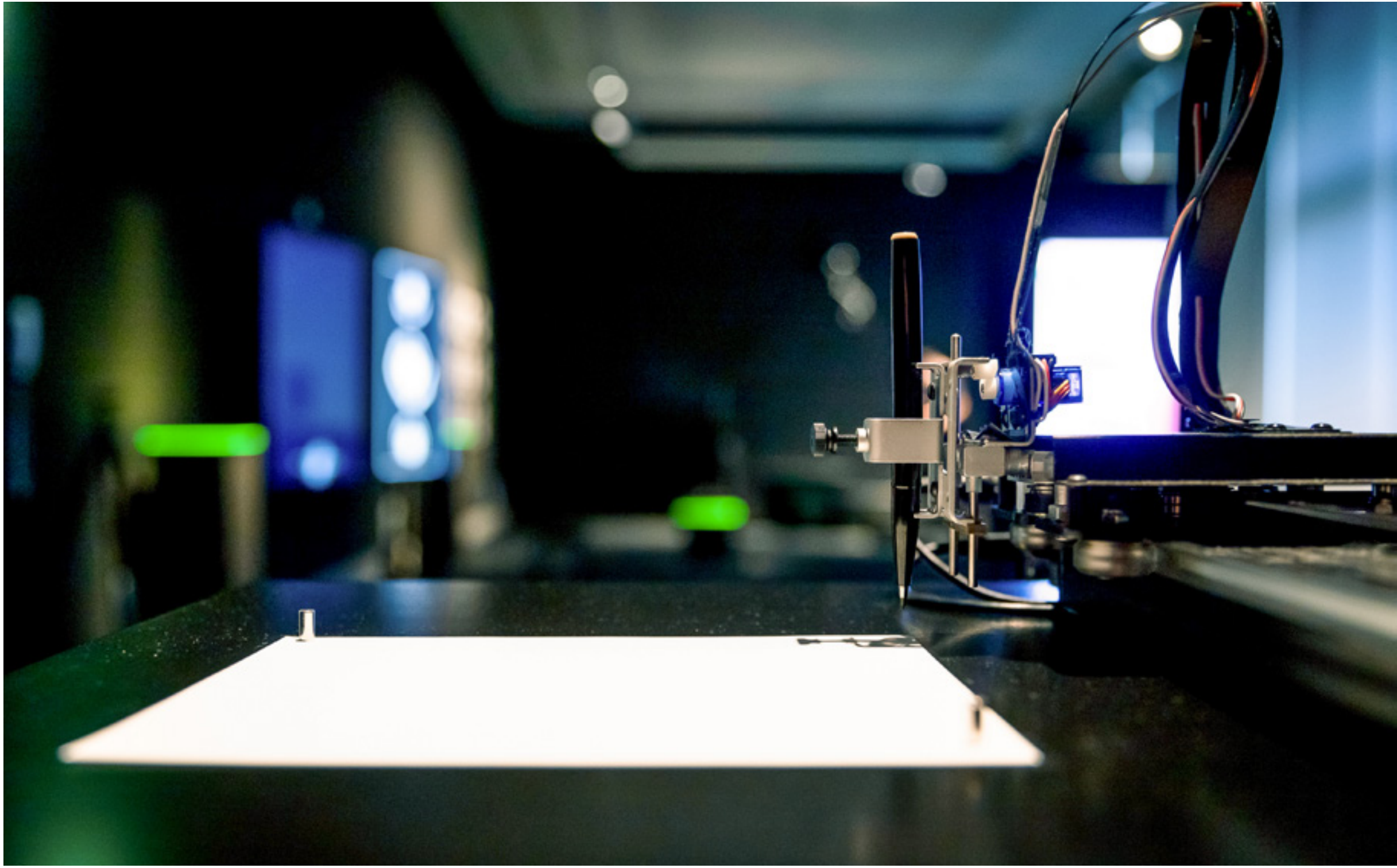
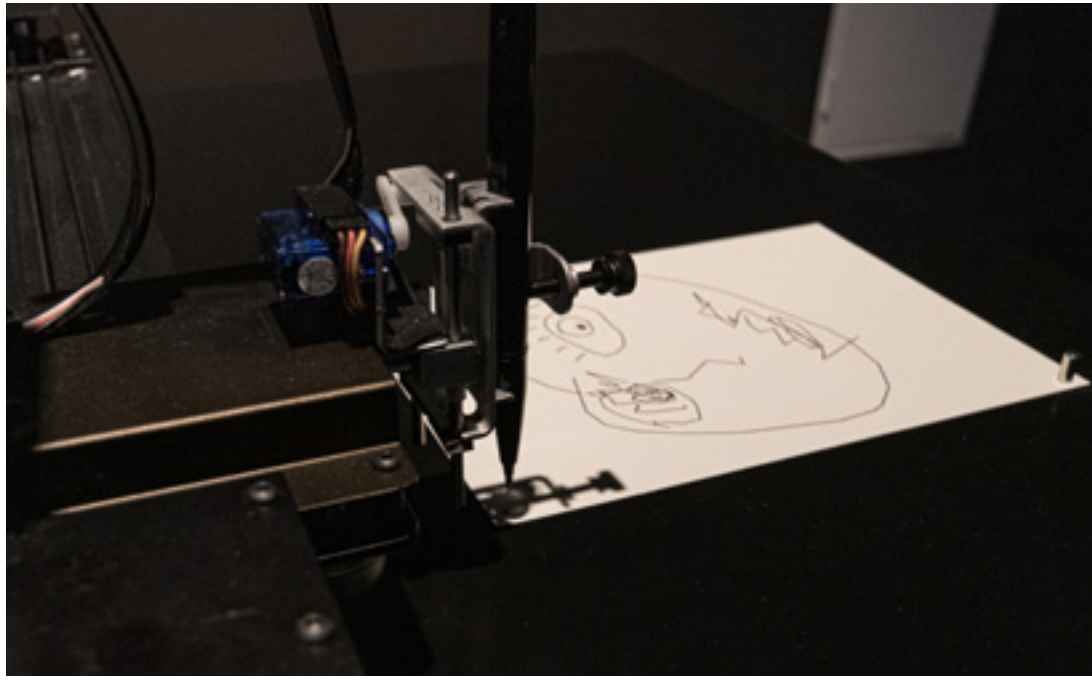


Bot-i-Celli

Interaktive Installation 2019
Änne Ball, Anna Brauwers und Anastasia Scherf
Betreuung: Moritz Schell

Die Besucher*innen können sich porträtieren lassen – nur ist der „Künstler“ in diesem Fall eine Künstliche Intelligenz. Diese nimmt die Besucher*innen mithilfe einer Gesichtserkennungssoftware auf, setzt aus einer Datenbank von Scribbles eine individuelle Karikatur zusammen und bringt dieses mittels Zeichenroboter-Arm zu Papier.

Visitors are getting a personal portrait. But in this case the „artist“ is an Artificial Intelligence. By using a face recognition algorithm it records the physiognomy of the visitors and creates an individual caricature based on a giant database of scribbles. Finally the portrait is drawn by a robotic arm.





Patterns

Zeichnungen 2019
Maria Bürger, Lea Gleisberg und Jana Stalmayer
Betreuung: Moritz Schell

In Googles Projekt „Quick, Draw!“ wird ein neuronales Netzwerk auf die Erkennung von sogenannten „Scribbles“ trainiert. Es entsteht eine riesige Datenbank an Strichzeichnungen, sortiert nach den jeweilig zugrundeliegenden Begriffen und gezeichnet von Menschen über die gesamte Welt verteilt. Was passiert, wenn die Kritzeleien aus der Datenbank zurück extrahiert und – von einem Roboterarm gezeichnet – zu hundertfach übereinander gelegt werden? Ist das Ergebnis mehr anthropologische Studie als Kunst? Lassen sich kulturbedingte Ähnlichkeiten und Unterschiede in den vereinfachten Darstellungen erkennen? Ergibt sich am Ende gar eine universell erkennbare Form oder verliert sich die Darstellung im undurchsichtigen Durcheinander?

Googles project „Quick, Draw!“ trains a neural network to recognize the meaning of scribbles. The foundation of the algorithm lies in a giant database of scribbles, sorted by corresponding tags and drawn by people all over the world. What happens if one extracts these scribbles from the database and has a robotic drawing machine overlay hundreds of them? Is the resulting image an anthropological study, or a piece of art? Is it possible to identify culturally determined affinities or differences in the representations? Above all, does a pattern emerge that reflects a universal interpretation of form or is the resulting image nothing more than an abstraction?



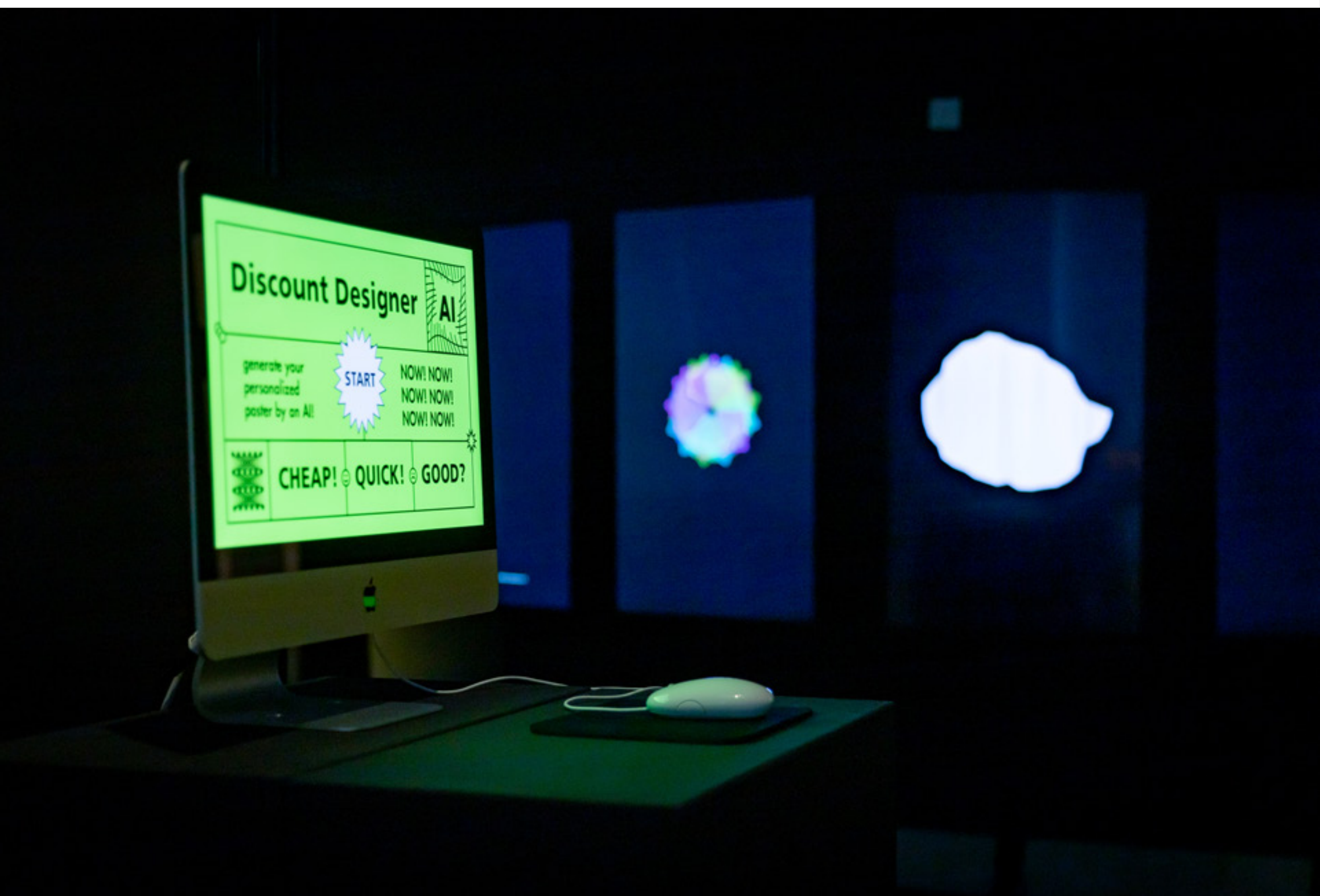


Discount Designer

Interaktive Installation 2019
Anna Brauwers und Anastasia Scherf
Betreuung: Alexander Müller-Rakow

Ist die Arbeitswelt von Gestalter*innen durch die Entwicklung künstlicher Intelligenz bedroht? Kreativität galt lange Zeit als Domäne des Menschen. Doch erste Entwicklungen maschineller Gestaltungsformen wie z. B. maschinelle Logo-Generatoren greifen dieses Selbstverständnis an. Der Discount Designer ist ein Experiment, das das kreative Potential der Maschinen erkundet.

Is the field of expertise of designers threatened by the development of artificial intelligence? Creativity counted as a human domain for centuries. But nowadays this sovereignty is attacked by the development of algorithmic designing tools like automated logo generators. The discount designer is an experiment which explores the creative potential of machines.





Generative Art

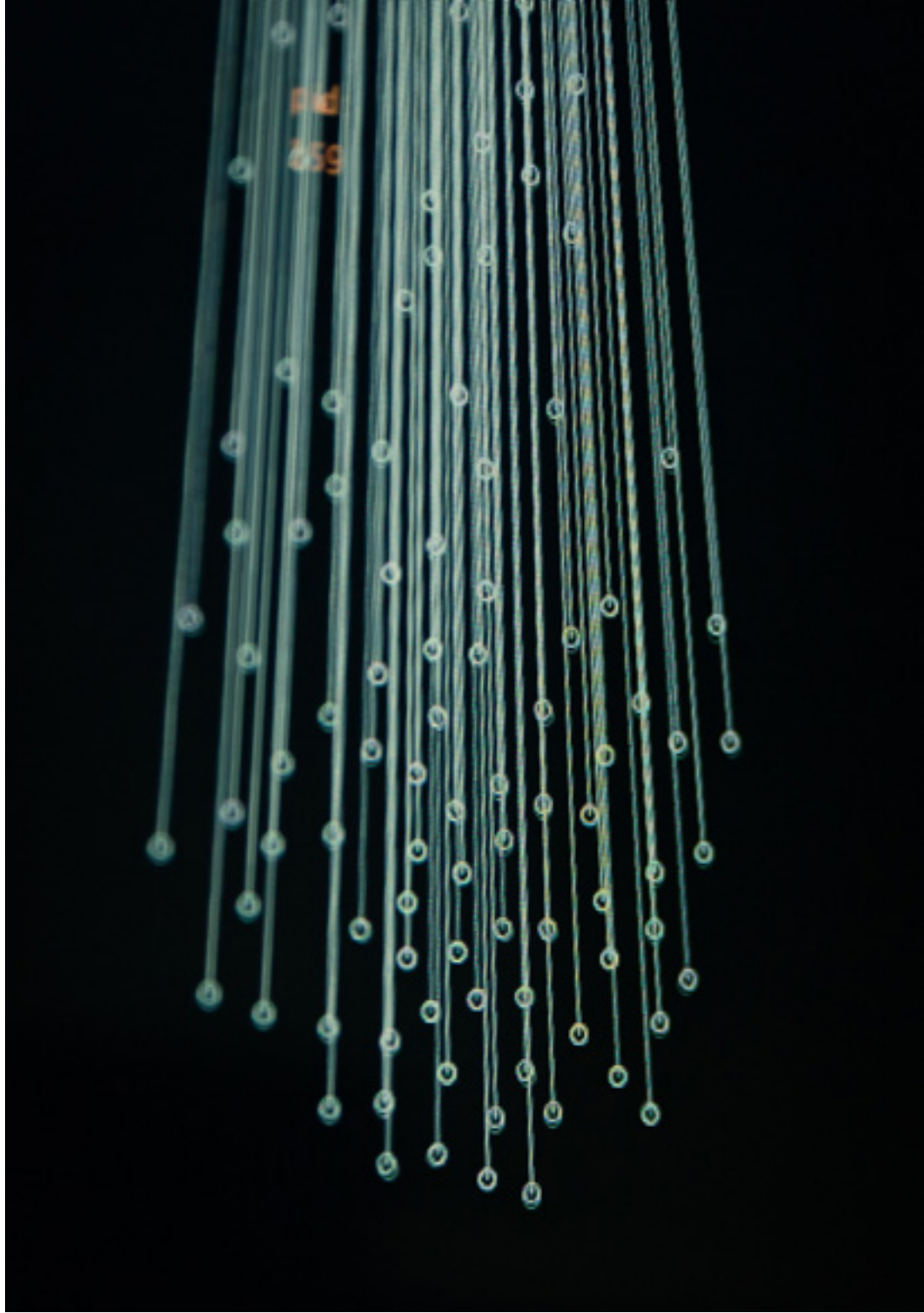
Generative Animationen 2018

Hannah Brückmann, Giulia Degasperi, Diana Farolfi, Laila Nicklaus, Caroline Reichel, Jana Stalmayer, Anastasia Scherf und João Wichert

Betreuung: Moritz Schell

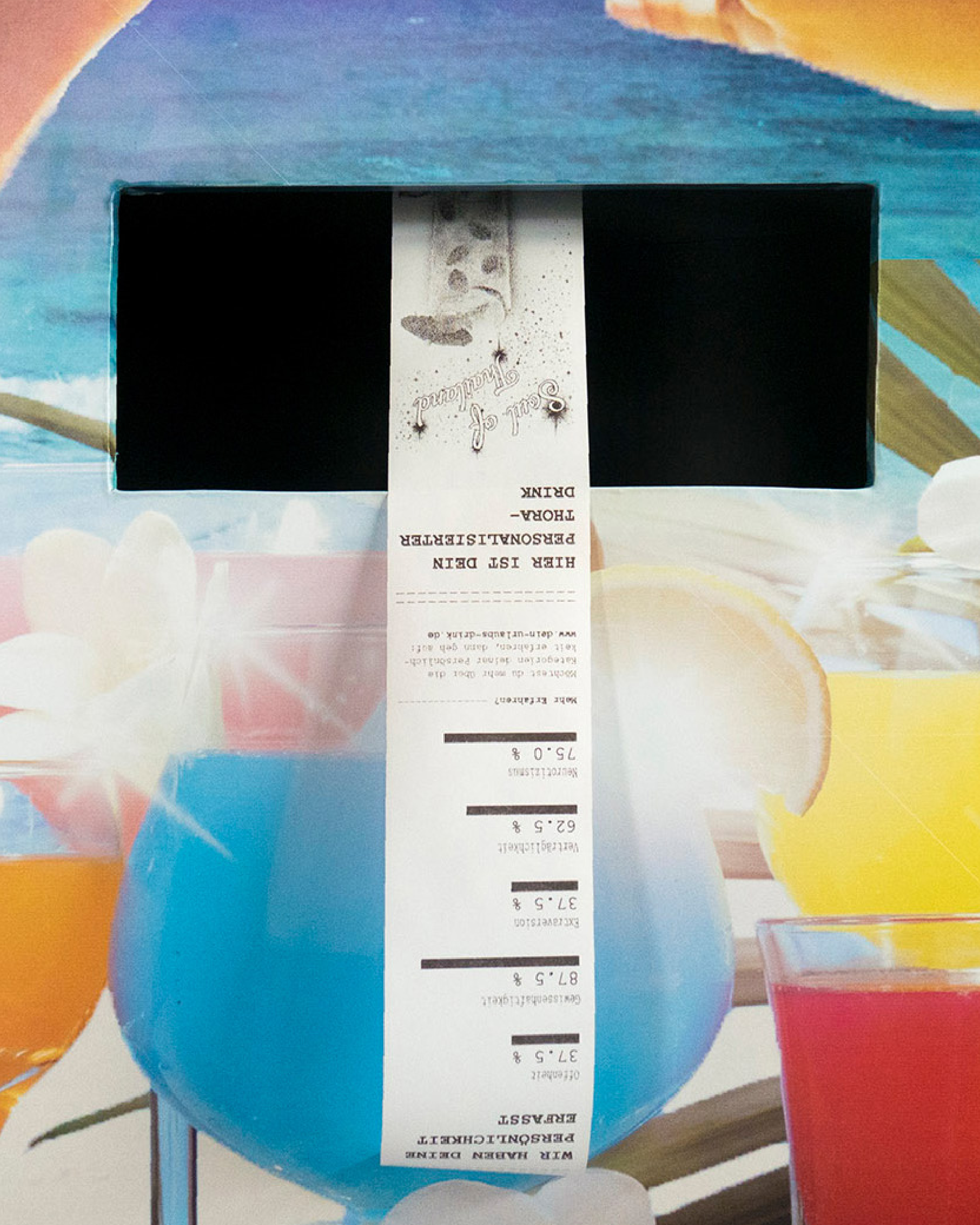
Im Gegensatz zu klassischen Entwurfsmethoden bearbeiten bei der Generativen Gestaltung die Gestalter*innen nicht unmittelbar ihr kreatives Erzeugnis (z. B. Bild, Sound und Animation). Stattdessen wird die visuelle Idee in ein Regelwerk übersetzt und dann in einer Programmiersprache in Form eines Quellcodes umgesetzt. Die Folge ist, dass ein solches Programm nicht nur ein einzelnes Bild erzeugen kann, sondern dass durch Veränderung von Parametern ganze Bilderwelten entstehen. Gezeigt werden Beispiele generativer Gestaltungsexperimente.

In contrast to „classical“ design methods, the results of generative design are not created manually. Furthermore, the creative outcome (e.g. Image, Sound, Animation) is created by a set of rules which is transformed into an algorithmic code structure. Consequently, such a program can not only create a single image but also design complex visual worlds with shifting parameters. The monitors display examples of generative design experiments.



Mix dir deinen Urlaubsdrink

Interaktive Installation 2017
Antonia Schäfer & Anne Schreier
Betreuung: Andreas Ingerl & Moritz Schell



Spielerisch stellen Besucher*innen ihre ganz persönliche Limonade zusammen und geben dabei – ganz nebenbei – mehr von sich preis als sie erwarten würden: Ein psychologisch valides Profil ihrer Persönlichkeit. Die Installation referenziert auf eines der elementaren Geschäftsmodelle von Facebook, Google und Co – das Sammeln und die Vermarktung personenbezogener Daten und hat den Datenskandal von Cambridge Analytica vorweggenommen.

Visitors are enticed into creating a personal lemonade recipe and end up revealing more than one would expect: a verifiable personality profile. The installation refers to one of the primary business models of Facebook, Google and Co – Collecting and commercializing personal data.



WIR HABEN DEINE PERSÖNLICHKEIT ERFASST

Offenheit
75.0 %

Gewissenhaftigkeit
37.5 %

Extraversion
75.0 %

Verträglichkeit
62.5 %

Neurotizismus
50.0 %

Mehr Erfahren? -----

Möchtest du mehr über die
Kategorien deiner Persönlich-
keit erfahren, dann geh auf:
www.dein-urlaubs-drink.de

HIER IST DEIN PERSONALISIERTER THORA- DRINK



Zutaten -----

- ☐ 1 Liter Wasser
- ☐ 50 ml Limettensaft
- ☐ 10 Blätter Minze
- ☐ 1 TL Kreuzkümmel, gemahlen (Cumin)
- ☐ 1 Prise Salz (Hibiskus-)
- ☐ 1 TL Zucker
- ☐ 4 Kardamomkapseln

So geht's -----

Alle Zutaten in einen großen
Krug geben und gut umrühren.
Im Kühlschrank etwa eine
Stunde durchziehen lassen.
Die Gewürze werden zum
Servieren nicht abgeschöpft.
Sie werden einfach mit der
Limonade im Glas serviert.

Lass es dir schmecken! -----

DANKE FÜR DEINE PERSÖNLICHEN PROFIL-DATEN

die du uns für deinen
individuellen Drink
unwiederruflich und
uneingeschränkt zur
weiteren Nutzung
überlassen hast.





camera logica

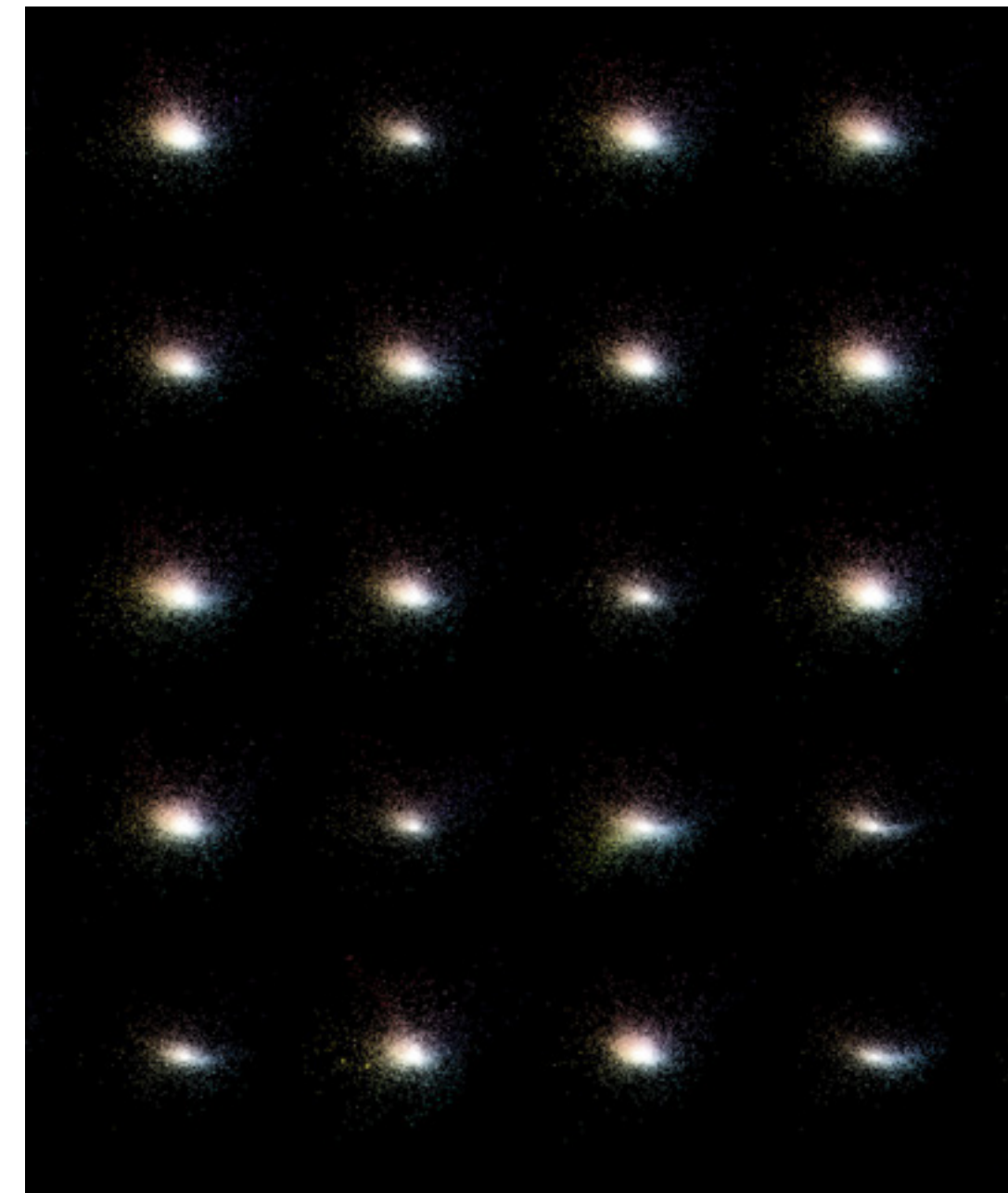
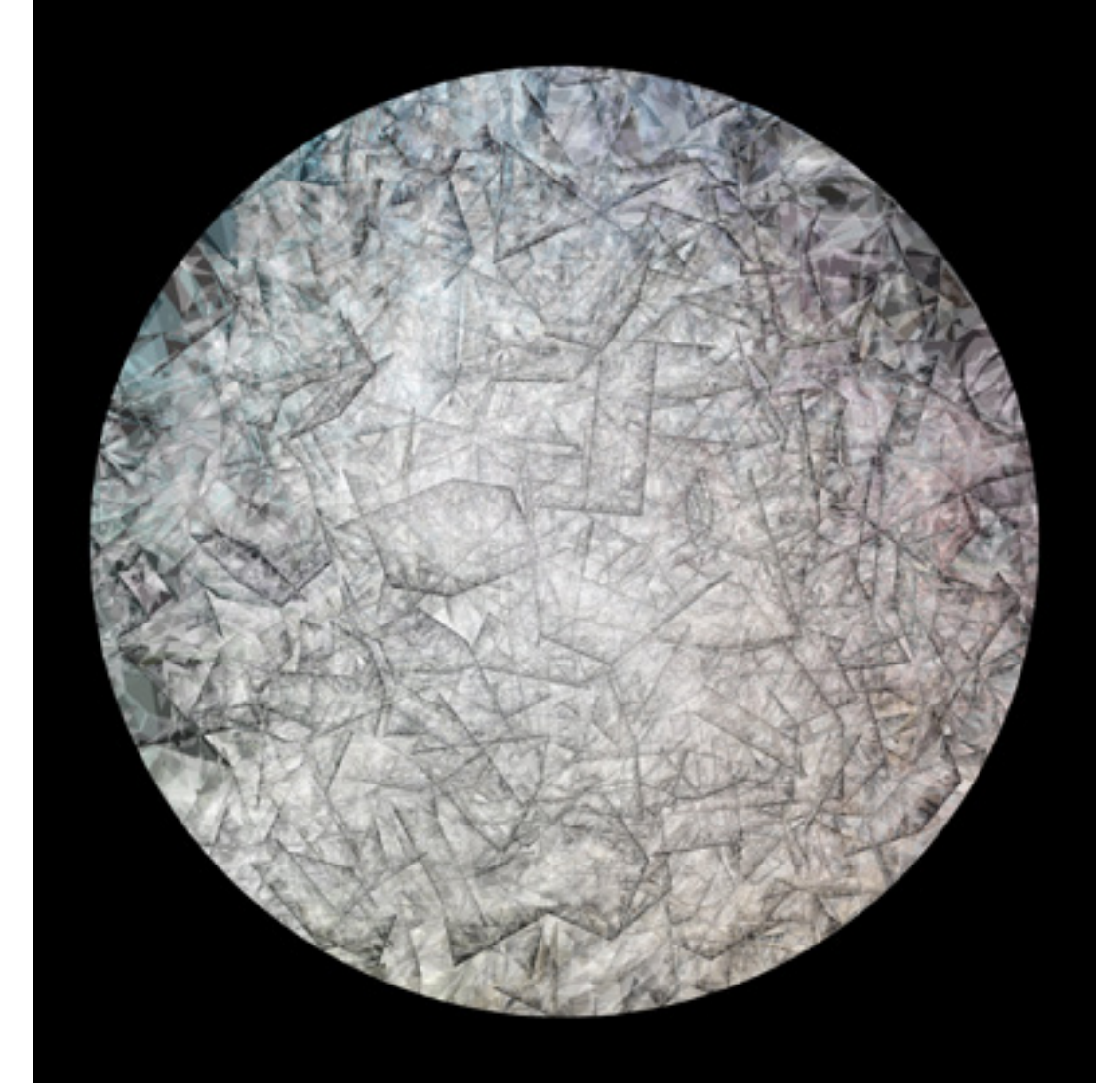
Generative Fotografie 2017

Franz Mattuschka

Betreuung: Henrik Spohler & Andreas Ingerl

Tagtäglich häuft unsere digitale Gesellschaft neue Datenmengen an. Auch im Bereich der Fotografie vergrößert sich allein in den sozialen Netzwerken die Anzahl der Bilder täglich um mehrere Millionen. Camera Logica fragt: Wie kann eine unüberschaubare Menge von Daten, die in unserer Realität keine physische Form besitzt, aussehen und welche Schlüsse können Betrachter*innen am Ende aus der daraus entstehenden Abbildung ziehen? Mit Methoden der generativen Fotografie (Gottfried Jäger, 1969) und aktuellen Technologien, stellt sich die Arbeit der Herausforderung, diese Frage beantworten zu wollen.

Day by day, our society accumulates giant amounts of data. In social networks, the amount of photographic pictures increases daily by several million. The question is: How is it possible to visualize an unmanageable amount of data without any physical representation in the real world? Is it possible for a visitor to draw conclusions based on the resulting image? The installation faces such a challenge by answering these questions through the use of generative photography (Gottfried Jäger, 1969) combined with possibilities of contemporary technology.



Kontakt

Hochschule für Technik und Wirtschaft

Studiengang Kommunikationsdesign

University of Applied Sciences Berlin

Department for Communication Design

Moritz Schell

Moritz.Schell@HTW-Berlin.de

Prof. Andreas Ingerl

Andreas.Ingerl@HTW-Berlin.de

In Kooperation mit:

Berlin Design Week 2019

Museum für Kommunikation Berlin

In cooperation with

Berlin Design Week 2019

Museum für Kommunikation Berlin

Credits:

Fotografien: Franz Mattuschka

Panoramaaufnahmen: Thomas Kemnitz

Langzeitbelichtungen: Andreas Ingerl

Kurzfilm:

Kamera: Hannah Specht & João Wichert

Schnitt: João Wichert

Musik: Diego Wichert

