

Planet Digital

11.2 – 6.6.2022

Vernissage: Donnerstag, 10.2.2022

Ort: Museum für Gestaltung Zürich, Ausstellungsstrasse 60, 8005 Zürich

Eine Kooperation zum Stand der Digitalisierung von Universität Zürich und Museum für Gestaltung Zürich gemeinsam mit Zürcher Hochschule der Künste ZHdK und Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften ZHAW und AlgorithmWatch CH

Ermöglicht durch die Digitalisierungsinitiative der Zürcher Hochschulen DIZH und die Stiftung Mercator Schweiz. Digitale Publikation ermöglicht durch die Georg und Bertha Schwyzer-Winiker-Stiftung.

Mit freundlicher Unterstützung von Impact Acoustic.

www.planetdigital.ch

Projektliste:

All the Lives

Mithilfe eines Deep-Fake-Algorithmus können sich die Besucher:innen in alternative Lebenssituationen begeben.

Björn Franke, Nadine Cocina, Paulina Zybinska, Interaction Design, ZHdK

ANIMA II

ANIMA II ist Teil einer Reihe von reaktionsfähigen Roboter-Kunstwerken, die eines der bestimmenden Merkmale des tierischen Lebens erforschen: die Fähigkeit, sich zu bewegen.

Claire Pondard, freie Designerin

Léa Pereyre, Robotics Aesthetics & Usability Center, Autonomous Systems Lab, ETHZ

Dennis Hansen, Zoologisches Museum & Institut für Evolutionsbiologie und Umweltwissenschaften, UZH

Mit Unterstützung von: PATHOS, Being Kit

Gefördert von: Robotics Aesthetics & Usability Center (RAUC), Autonomous Systems Lab (ASL), ETHZ

A Visual History of Flow

In *A Visual History of Flow* schaffen Monika Dommann und Jürg Lehni mithilfe eines Roboters eine Reihe von Zeichnungen zum Thema Flow Charts.

Monika Dommann, Historisches Seminar, UZH

Jürg Lehni

Behind the Scenes

Ein immersiver Audio-Spaziergang, der die Besucher dazu einlädt, zu erforschen und zu entdecken, was hinter der Internet-Infrastruktur steckt.

Gayatri Parameswaran, Felix Gaedtke, Mia von Kolpakow, Billy Mello, Hans Peter Kadel, Defne Işıklı, NowHere Media

Lena Kaufmann, Historisches Seminar, UZH

Big Sister

Big Sister nutzt Technologien zur Verfolgung von Augenbewegungen, die sonst der Diagnose von Gleichgewichtsstörungen dienen, und lässt ein Gefühl von Überwachung entstehen.

Elisabeth Eberle
Konrad Weber, Universitätsspital Zürich

Click Click

Die Installation zeigt auf, wie Computermäuse immer mehr Teil des menschlichen Körpers werden.

Reto Sutter, Luana Nyirö, Universitätsklinik Balgrist

Digital Blessing

Besucher können sich von einem Roboter segnen lassen und Fragen beantworten, die die Digitalisierung von Spiritualität und Religion aufwirft.

Thomas Schlag, Sabrina Müller, UFSP «Digital Religion(s). Communication, Interaction and Transformation in the Digital Society», Theologische Fakultät, UZH
Ilona Nord und Team, Institut für Evangelische Theologie und Religionspädagogik,
Julius-Maximilians-Universität Würzburg
Jörn Hurtienne und Team, Institut für Mensch-Computer-Medien, Julius-Maximilians-Universität Würzburg

Digitale Dreifaltigkeit

Grosse Projektionen zeigen, wie die Digitalisierung als religionsähnliche Dreifaltigkeit in Form eines Zusammenspiels von Datafizierung, Algorithmisierung und Plattformisierung verstanden werden kann.

Michael Latzer, Abteilung Medienwandel & Innovation, Institut für Kommunikationswissenschaft und Medienforschung, UZH
Jonas Voegeli, Visual Communication, ZHdK
Hubertus Design: Valentin Kaiser, Kerstin Landis, Nathan Meyer, Jonas Voegeli

E-Waste

Eine Installation aus Elektroschrott, die Fragen zur Nachhaltigkeit der Digitalisierung aufwirft.

Lorenz Hilty, Forschungsgruppe Informatik und Nachhaltigkeit, UZH

Forensic Imaging

In der interaktiven Installationen können die Besucher:innen einen fiktiven Mordfall mit aktuellen Methoden der Computerforensik aufklären.

Till Sieberth, Lars Ebert, Erika Dobler, 3D-Zentrum Zürich, Institut für Rechtsmedizin, UZH und Forensisches Institut Zürich
Sandra Moser, Marina Klausner, Levin Vieth, Fabian Jaggi, Stefan Jäger, Departement Darstellende Künste & Film, ZHdK

Four Transitions

Four Transitions ist ein Kunstwerk von Jürg Lehni über den Lauf der Zeit, das vier verschiedene Display-Technologien verwendet (Flip-Dots, LCD, LED, TFT).

Jürg Lehni
Im Auftrag der Christoph Merian Stiftung Basel

Handshake

Eine interaktive Roboterinstallation der Künstlergruppe AATB, die sich mit der Frage der digitalen Intimität auseinandersetzt.

AATB

Kaltgang

Die Installation verwendet Bauelemente, die in Rechenzentren zur Kühlung von Servern verwendet werden, und macht damit die ästhetische Struktur hinter der Datenverwaltung sichtbar.

Hannes Rickli, Institute for Contemporary Art Research, ZHdK
Collegium Helveticum (ETHZ, UZH, ZHdK)

Kamituga | Digital Gold

Kamituga | Digital Gold gibt konkrete Einblicke in die Arbeits- und Lebensbedingungen von Goldschürfern in der Demokratischen Republik Kongo, deren Arbeit für unsere elektronischen Geräte unerlässlich ist.

Timothy Raeymaekers, Gabriel Kamundala, Geographisches Institut, UZH
Muriel Côte, Institut für Humangeographie, Universität Lund
Christian Iseli, Florian Bruggisser, Mariana Vieira Gruenig, Kristina Jungic, Chris Elvis Leisi, Alliance Riziki
Murhula, Patrycja Pakiela, Alan Sahin, Immersive Arts Space, ZHdK

Kryptologie

Diese Installation zeigt die zufälligen Farbkombinationen von Lavalampen und wie sie verwendet werden können, um sichere Verschlüsselungen zwischen User und Internetserver zu erstellen.

Joachim Rosenthal, Institut für Mathematik, UZH
Felix Fontein
Jonas Voegeli, Visual Communication, ZHdK
Hubertus Design: Valentin Kaiser, Kerstin Landis, Nathan Meyer, Jonas Voegeli

Game Changer

Eine Auswahl von Videospielen mit einem multidisziplinären Ansatz, der die Bedeutung von Videospielen als Kulturgut und Designprodukt zeigt.

Maike Thies, Game Design, ZHdK
Hiloko Kato, Deutsches Seminar, UZH

Listen up

Die in der Ausstellung installierten Telefonkabinen ermöglichen es den Besucher:innen, in einer digitalen Simulation das Gehör zu verlieren und mit einem Cochlea-Implantat zu kommunizieren.

Volker Dellwo, Institut für Computerlinguistik & Linguistic Research Infrastructure, UZH
Andrew Clark, Linguistic Research Infrastructure, UZH
Claudia Roswandowitz, Thayabaran Kathiresan, Institut für Computerlinguistik, UZH

M. D. trinkt abends gerne ein Bier

Eine fiktionale Geschichte, die auf einer Sammlung von Überwachungsprotokollen beruht und von einer Storytelling-KI mitgeschrieben wurde.

Gregor Huber, Neue Medien, ZHdK
Lukas Nyffenegger, Historisches Seminar, UZH
Ivan Sterzinger, Psychologisches Institut, UZH

PATHOS

Das Projekt des indisch-dänischen Künstlerduos Pors & Rao zielt darauf, mit lebensähnlichen Roboteranimationen neue Möglichkeiten für die künstlerische Praxis zu erschliessen.

Aparna Rao, Søren Pors
Pors & Rao Studio + Robotics Aesthetics & Usability Center, ETHZ

Gefördert durch: Wyss Zurich, Autonomous Systems Lab (ASL), ETHZ
Mit Unterstützung von: Gebert RUF Stiftung, Faulhaber Minimotor, Maxon Motor

Poster World

Poster World ist eine interaktive Installation, die mithilfe von Metadaten und künstlicher Intelligenz Trios von verwandten Plakaten zusammenstellt.

EPFL + ECAL Lab, Ecole Cantonale d'Art de Lausanne
Museum für Gestaltung Zürich
Mit freundlicher Unterstützung von SwissRe

Stop Hate Speech

Digitale Plakate von Interaction Design-Studierenden des ersten Semesters der ZHdK zum Thema Hassrede im Internet, die mit den Besucher:innen interagieren.

Fabrizio Gilardi, Institut für Politikwissenschaft, UZH
Luke Franzke, Rebecca Morganti-Pfaffhauser, Interaction Design, ZHdK
Lars Ziegler & Matthias Naegeli, Lukman Aščić & Audrey-Meret Lohmann, Luis Praxmarer & Tanja Landolt, Mo Bünzli & Carina Good, Sonja Cowley & Giovanna Yanireth León Briceno, Elena Walther & Lea Bischoff, Loïc Hommel & Nanthatchaporn Janthasom, Lyvia Muniz Gomes Wägli & Benjamin Eggstein, Studierende 1. Semester, Interaction Design, ZHdK

The Machine to Be Another

Die Besucher:innen können mit Hilfe von Virtual-Reality-Headsets in den Körper von anderen schlüpfen.

BeAnotherLab
Bigna Lenggenhager, Psychologisches Institut, UZH

Top View

Top View zeigt verschiedene Satellitenaufnahmen der Erdoberfläche, des Klimas und der Biodiversität.

Claudia Rössli, Valentina Tamburello, Isabelle Helfenstein, National Point of Contact for Satellite Images, Geographisches Institut, UZH
Robert Meisner, Europäische Weltraumorganisation

Triggered by Motion

Der begehbare Pavillon versammelt Kamerafallenaufnahmen, die zur Beobachtung von Wildtieren eingesetzt werden und zunehmend durch Machine-Learning-Anwendungen unterstützt werden.

Katharina Weikl, Leila Girschweiler, Anne-Christine Schindler, Manuel Kaufmann, Laurens Bohlen, Ulrike Müller-Böker, UZH Graduate Campus
Dino Rossi, Impact Acoustic
Daniel Wegmann, Universität Freiburg

Philippa Agnew, Oamaru Blue Penguin Colony
Alice Brambilla, Gabriele Cozzi, Dilşad Dağtekin, Marta Manser, Brigitte Spillmann, UZH
Martin Bauert, Zoo Zürich
Rita de Cassia Bianchi, Rômulo Theodoro Costa, São Paulo State University
Choi Myung-Ae, Center for Anthropocene Studies, KAIST
Megan Claase, Peter Apps, Botswana Predator Conservation
Susy Varughese, Vivek Puliyeeri, IIT Madras
Madeleine Geiger, StadtWildTiere Zürich
Timothy Kaaria, Eunice Kamau, Lewa Wildlife Conservancy

Bill Leikam, Urban Wildlife Research Project
Li Bicheng, Shanghai Natural History Museum
Hans Lozza, Sonja Wipf, Schweizerischer Nationalpark
Natalie Olifiers, Cecilia Bueno, Beatriz Elvas, Universidade Veiga de Almeida
Alberto Peracino, Nationalpark Gran Paradiso
Anil Soyumert, Alper Erturk, Universität Kastamonu
Stefan Suter, WLS.CH / ZHAW
Zoe Turner, Kalahari Research Center
Dan Wenny, Yiwei Wang, SFBBO Coyote Creek Field Station
Blayne Zeise, Jennifer Stenglein, Snapshot Wisconsin / USFWS Pittman-Robertson Wildlife Restoration Program
Kim Gitae, Conny Hürzeler, Jeff Labovitz, Susan Pace, Mihailo Stojanovic, Citizen Scientists

(Un)faire Algorithmen

In vier kurzen Filmen wird deutlich, wie algorithmenbasierte Entscheidungssysteme einzelne gesellschaftliche Gruppen systematisch benachteiligen.

Corinna Hertweck, Christoph Heitz, School of Engineering, ZHAW
Tobias Urech, Anna Mätzener, AlgorithmWatch Schweiz
Tristesse

Vertigo

In *Vertigo* erhalten Daten aus der Diagnostik von Gleichgewichtsstörungen eine physische Gestalt in Form eines «Datensofas» und der eigene Gleichgewichtsreflex kommt real zum Einsatz.

Elisabeth Eberle
Konrad Weber, Universitätsspital Zürich

WEB ABC 101

Das Schriftgestaltungsstudio Dinamo und die Linguistin Karina Frick nehmen Beobachtungen aus der Alltagskommunikation auf und setzen diese reaktiv in eine typografische Visualisierung um.

Karina Frick, Deutsches Seminar, UZH / Section d'allemand, Université de Lausanne
Fabian Harb, Renan Rosatti, Dinamo

Mit Unterstützung von: PATHOS, Being Kit
Gefördert von: Robotics Aesthetics & Usability Center (RAUC), Autonomous Systems Lab (ASL), ETHZ