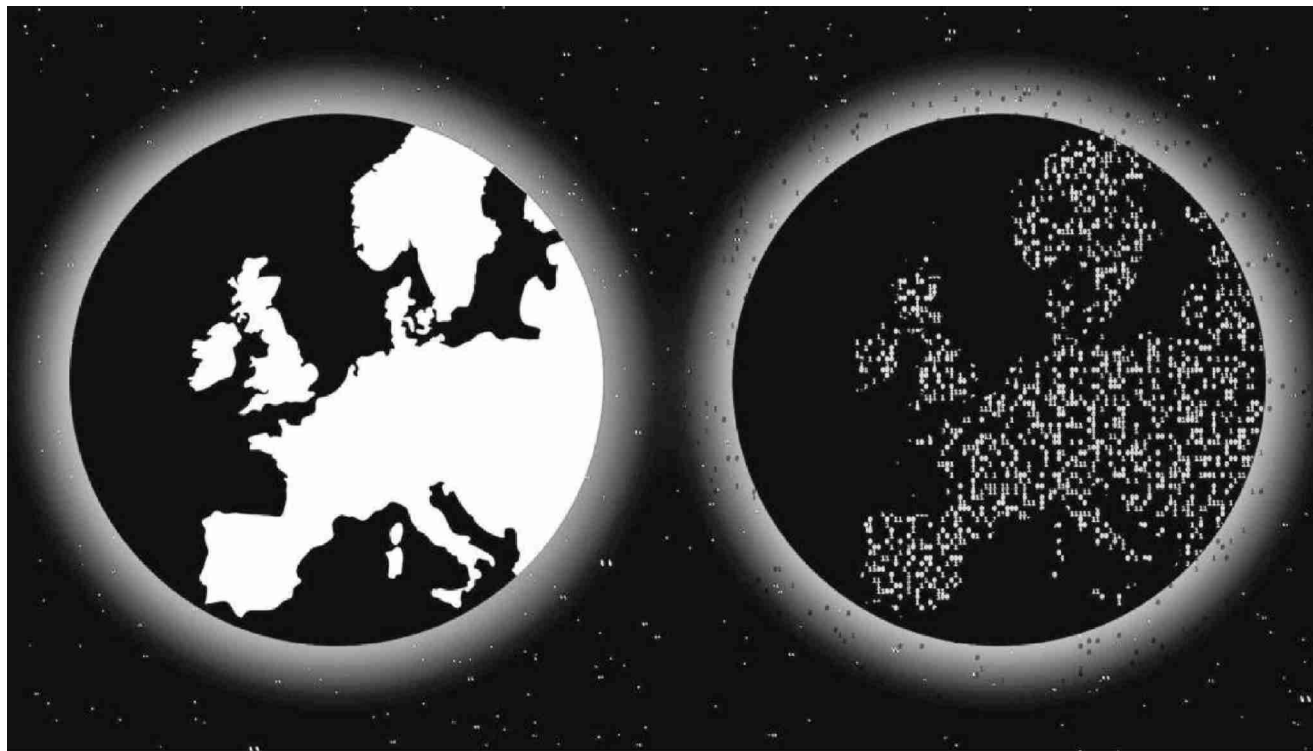


## Die digitale Welt beruht auf handfester Materie

Das Museum für Gestaltung präsentiert die Erde als Geflecht aus Daten – und zeigt, wo das Gold für unsere Handys herkommt



Die Installation «Die digitale Dreifaltigkeit» zeigt das Zusammenspiel von Datenerfassung, Algorithmen und digitalen Plattformen.

ANIMATION HUBERTUS DES/GN

MARIA BECKER

Am Anfang steht die digitale Dreifaltigkeit. Wir treten in einen leeren dunklen Raum. Er zeigt den Ursprung der Schöpfung. Über Wände, Boden und Decke wandern weisse Zahlen und Wörter. Sie werden dichter und formieren sich nach und nach zu geometrischen Formen, Diagrammen und Botschaften. Wir lesen und staunen, während unter unseren Füßen die Algorithmen fließen und ein Schwindelgefühl erzeugen. Ein Firmament hat sich uns aufgetan: Es ist der Sternenhimmel der Digitalisierung – faszinierend und ungreifbar wie die Projektion, in der wir uns befinden.

«Die digitale Dreifaltigkeit» ist eine Installation aus den Ideenräumen des Instituts für Medienforschung an der Universität Zürich. Sie macht den Auf-

takt der Ausstellung «Planet Digital» im Museum für Gestaltung. Mit zwingender Stringenz zeigt sie das Zusammenspiel von Datenerfassung, Algorithmen und digitalen Plattformen, die als Dreieck das Auge Gottes bilden. Wer sich hier einlässt und mitliest, dem wird nicht nur schwindlig. Er bekommt eine Ahnung von der Unentrinnbarkeit eines Systems, das auf die totale Macht des Marktes hinausläuft.

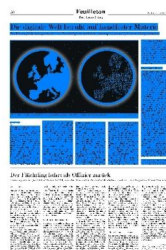
### Datenströme mit Volumen

Der digitale Planet hat es in sich. Die Ausstellung bietet – dem Thema entsprechend – eine Mischung aus Informationsfülle, Unterhaltung und erschreckender Erkenntnis. Rund 25 Einzelprojekte wurden dafür geschaffen, die meis-

ten in Kooperation mit der Universität Zürich. Sie machen etwas Unsichtbares sichtbar: einen Planeten aus Daten, ein Netzwerk, das ihn umspannt und sich beständig verändert.

Diese Visualisierung des Digitalen ist Teil des Konzepts. Zugleich wird darin auch ein Widerspruch offenbar. Denn das, was wir von der digitalen Welt wahrnehmen, besteht hauptsächlich aus Bildern. Die unendlichen Zahlen und elektronischen Ströme, die dahinter stehen, entziehen sich unserer Vorstellungskraft. Für den Nutzer und Konsumenten der digitalen Welt bleibt der Mechanismus von Big Data verborgen.

Dabei haben die Datenströme sogar eine gewisse Art von Volumen. Sie werden produziert und gespeichert in Servern, für die es Platz braucht. Eine Rah-



menkonstruktion aus Metall macht die Bauteile der Datenzentren anschaulich, in denen die Server untergebracht und gekühlt werden. Das original grosse Stück ist für die Besucher begehbar und sieht ohne den dafür gedachten Inhalt ein wenig aus wie ein hochmodernes Bibliotheksmagazin. Tatsächlich ist es ja eine Art von Magazin und kann wie eine Bibliothek serienmässig erweitert werden. In den Rechnerzentren der Welt bilden diese Regale eine gigantische Architektur, ein Mega-Archiv der Datenverwaltung. Durch ihre Struktur aus Metall fließt das ebenso gigantische Volumen der elektronischen Unfassbarkeit.

Was für die Nutzer der digitalen Welt allerdings sichtbar ist, zeigt ein Haufen von Elektroschrott mitten im Raum. Der E-Waste besteht aus mehr oder weniger obsoleten Apparaten: Handytypen der vorvorletzten Generation, aber auch PC und Notebooks, wie sie manche der Ausstellungsbesucher vielleicht noch zu Hause haben. In der EU kann weniger als 50 Prozent des Materials recycelt werden. Dabei wird die Verfallszeit der Geräte immer kürzer. Nicht

etwa, weil sie nicht mehr funktionieren, sondern weil der dahinterstehende Konzern eine neue Software-Version auf den Markt gebracht hat. «Ihr Smartphone ist nicht mehr kompatibel mit Ihrer Banking-App.» Was nun? Kaum ein anderer Grund ist so zwingend, sich ein neues Gerät anzuschaffen.

### Ein segnender Roboter

Dass die Mobiltechnologiebranche die glänzende Oberfläche einer zerstörerischen Grundstoffgewinnung ist, tritt in der Regel nie ins Bewusstsein der Konsumenten. Was wissen wir über das Material von Chips und Leitungen? Sein Herkunftsort ist so fern wie ein anderer Planet. Auch das zeigt die ambitionierte Schau. Eines der Projekte macht es möglich, eine Mine in Kongo zu betreten. Dort wird das Gold ausgegraben, das für die Herstellung von Geräten zentral ist. Mittels Videos und 3-D-Scans kann der Besucher ins Labyrinth einer Mine eintauchen.

Tatsächlich wird diese Vor-Ort-Begleitung genau mit derjenigen Technik realisiert, für die das Gold gewonnen

wird. Den Projektmachern ist der krasse Widerspruch bewusst. So haben sie auch Interviews mit kongolesischen Bergleuten und Händlern gemacht. Die Menschen erzählen von der gefährlichen und krank machenden Arbeit, die gleichwohl Chancen zu Einkommen und bescheidenem Wohlstand bietet. Ein merkwürdiges Blickfenster tut sich hier auf: Es ist das andere Ende der digitalen Technologie.

Die Installation «Kamituga» ist ein Gravitationszentrum der Ausstellung. Sie zeigt die handfeste Materie unseres Planeten in Gestalt einer Goldmine. Fast hat es etwas Beruhigendes, dass auch die Digitalisierung letztlich auf diese Materie zurückfällt. Die hybride Dreifaltigkeit der Algorithmen kreist um die alte Erde und will ihr eine neue Gestalt verpassen. Immerhin braucht sie dazu noch unseren Segen. Doch auch der ist längst digitalisiert in Gestalt eines Roboters, von dem wir uns am Ende des Rundgangs segnen lassen können.

Planet Digital. Museum für Gestaltung Zürich, bis 6. Juni 2022. Die digitale Publikation ist unter [www.planetdigital.ch](http://www.planetdigital.ch) abrufbar.