

BEELDESSAY

# Infoblobs en dataverbeelding

Datavisualisatie kan complexe processen inzichtelijk maken. Maar wáár wordt datavisualisatie artistiek interessant? Ontstaat er een nieuw soort auteurschap? Een pakket voorbeelden.

Door Hendrik-Jan Grievink

Websites als *Visual Complexity* [01] puilen uit van de goed bedoelde, hyper-complexe *infoblobs*: visualisaties van alles wat los en vast zit, doorgaans uitgevoerd in een soort *screensaver*-design. Het is datakitsch. Interessanter op het meer algemene gebied van datavisualisatie zijn de *tools* die ontwikkeld worden door bedrijven als IBM Research. Een wat ouder voorbeeld is *History Flow* [03], dat de bewerkingsgeschiedenis van Wikipedia-artikelen visualiseert, inclusief de strijd tussen editors bij maatschappelijk of politiek gevoelige onderwerpen, als een soort archeologie van collaboratieve kenniscreatie. Een ander project van IBM Research is het *Visualization Lab* [04], een online tool voor de website van de New York Times, waarmee bezoekers hun eigen visualisaties kunnen maken en publiceren: ge-crowd-sourcede visuele burgerjournalistiek. Het enige probleem is dat de datasets waarmee de gebruiker aan de gang kan, vast staan en nogal braaf zijn – kiezersgedrag op basis van demografische gegevens etc.

Ook musea zien het belang van datavisualisatie, vooral in combinatie met het digitaal ontsluiten van hun collecties. Bijvoorbeeld: de *Holocaust Map* [09], een interactieve 'layer' binnen Google Maps, ontwikkeld door het United States Holocaust Memorial Museum. En: *Art Scope* [10], een browser waarmee 4.609 stukken uit de collectie van het San Francisco Museum of Modern Art doorzocht kunnen worden.

## Hybride vormen

Het potentieel van datavisualisatie als hybride vorm van *information-design*, documentaire maken, visuele onderzoeksjournalistiek en interactieve storytelling lijkt nog lang uitgeput. De pionier op dit onontgonnen terrein, en één van de weinige echte auteurs binnen het genre is Jonathan Harris,

een jonge New Yorker die software schrijft die grote hoeveelheden data van het internet verzamelt en omzet in verhalen en patronen. Deze verhalen brengt hij op speelse en prachtig vormgegeven wijze terug op het internet, waardoor een feedback-loop binnen het medium gecreëerd wordt. Harris' meest omvangrijke en meest interessante project tot nu toe is *We Feel Fine* [13], een website die blogs scant op de woorden "I feel" of "I am feeling". Het resultaat is een digitaal universum van menselijke gevoelens, uitgedrukt in taal, doorzoekbaar aan de hand van demografische gegevens en door middel van zes verschillende interfaces. In 2009 werd een boek uitgebracht met een selectie van de meest interessante resultaten van het project, waarmee de feedback-loop doorbroken werd en de digitale wereld naar een fysiek medium werd vertaald.

## Datacreatie als kunst

Internet, informatietechnologie en software maken het mogelijk om als maker zélf data te creëren en daarmee een zekere mate van auteurschap te laten gelden. Voor de videoclip *House Of Cards* [20] gebruikte kunstenaar Aaron Koblin lasers en sensoren om de band Radiohead driedimensionaal te scannen en om te zetten naar een tweedimensionaal beeld: video zonder video. De code werd vrijgegeven op Google Code zodat fans zelf hun eigen versies van de clip konden maken. De kunstenaar Christian Nold creëert 'bio-maps', 'emotionele cartografieën', van gebieden. Begin 2010 zal hij de *Bijlmer Euro* [18] invoeren; een beperkte oplage eurobiljetten voorzien van RFID-chips, waardoor bewoners van de Bijlmer de *cashflow* binnen hun wijk kunnen zien.

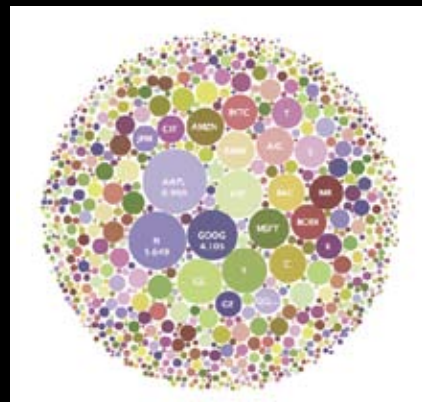
Spannender wordt het, wanneer de gebruikte data op een omstreden wijze verkregen zijn, of controversieel

van aard zijn. Toen de kunstenares Katinka Simonse a.k.a. TINKEBELL een tas maakte van de huid van haar kat, ontving zij duizenden haatmails, meestal via min of meer anonieme emailadressen. De kunstenares/ontwerper Coralie Vogelaar bundelde op uitnodiging van Simonse die haatmails in een boek, wat op zich al een curieuze verzameling teksten opleverde, maar ging daarbij nog een stap verder door met behulp van de emailadressen nieuwe data te genereren. De adressen werden via een eenvoudig script door verschillende zoekmachines gehaald om de identiteit van de afzenders te achterhalen. De resultaten – persoonlijke gegevens, dagboekfragmenten, privé foto's etc – werden integraal in het boek opgenomen, wat een even hilarische als schokkende documentatie over de veronderstelde anonimiteit op internet opleverde.

De film *I love Alaska* [19] vertelt het verhaal van 'gebruiker #711391', één van de 650.000 America Online-gebruikers wier zoekgegevens door een fout op internet belandden. Aan de hand van door haarzelf ingetypte en door een voice-over voorgelezen zoekopdrachten leren we een religieuze vrouw kennen van middelbare leeftijd, afkomstig uit Houston. Ze brengt haar dagen door achter de TV en de computer en fantaseert over een leven in Alaska. Hier wordt informatie niet zozeer letterlijk gevisualiseerd, als wel in een tot de verbeelding sprekende vorm gebracht, die vervoert en kritische vragen bij de wereld stelt. Dat is precies de taak van de mediamaker.

Geen van deze projecten had gerealiseerd kunnen worden zonder internet. Het worldwide web lijkt soms de wereld te hebben veranderd in één grote database, maar we moeten niet naïef zijn over de hoeveelheid gegevens die niet beschikbaar is. Want wat we niet weten, kunnen we ook niet visualiseren.

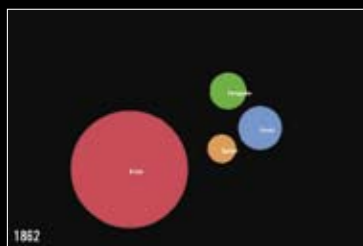
**01. Visual Complexity**  
 Overzicht van diverse  
 datavisualisatieprojecten  
 ► [visualcomplexity.com](http://visualcomplexity.com)



**02. Google Newsmap** Door Marcos  
 Weskamp, 2005 ► [newsmap.jp](http://newsmap.jp)

**03. History Flow** IBM research visualisatie software, 2002  
 ► [research.ibm.com/visual/projects/history\\_flow/index.htm](http://research.ibm.com/visual/projects/history_flow/index.htm)

**04. Visualization Lab** Online tool door Times in samen-  
 werking met IBM research, 2008 ► [vizlab.nytimes.com](http://vizlab.nytimes.com)

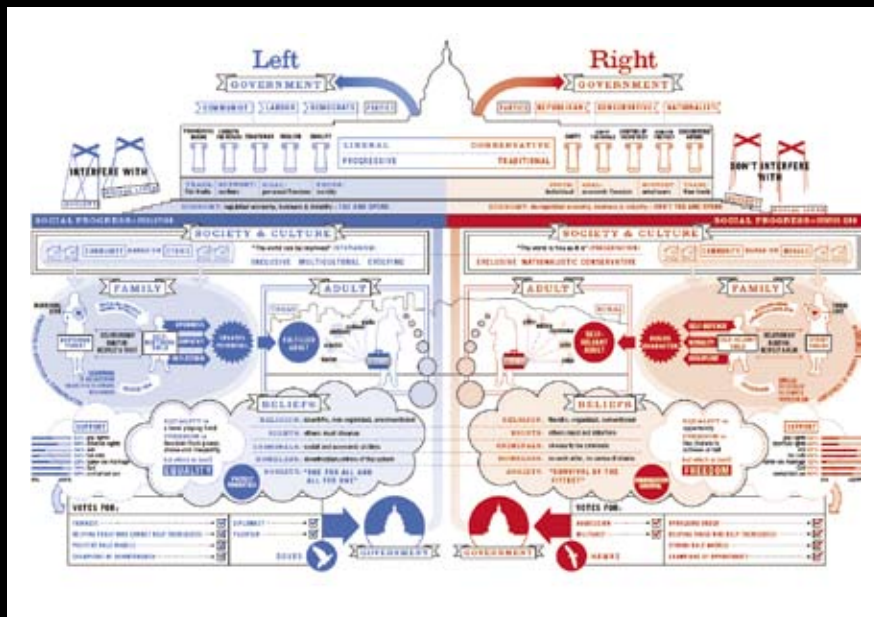


**06. Declining Empires** Datafilm door Pedro Cruz, 2009 ► [vimeo.com/6437816](http://vimeo.com/6437816)

**05. Preservation of favoured traces** De editgeschiedenis  
 van Darwins 'On the origin of species' gevisualiseerd door  
 Ben Fry ► [benfry.com/traces](http://benfry.com/traces)

**08. U.S. political Spectrum** Infographic door David McCandess en Stefanie Posavec

**07. DataFountain**  
 Installatie door Koert van Mensvoort, 2004







09. *Holocaust Map* Informatieve laag in Google Maps ontwikkeld door het United States Holocaust Memorial Museum ► [ushmm.org/museum/exhibit/focus/maps](http://ushmm.org/museum/exhibit/focus/maps)



10. *SFMOMA Art Scope* Visuele browser door Stamen Design ► [sfmoma.org/projects/artscope/index.html](http://sfmoma.org/projects/artscope/index.html)

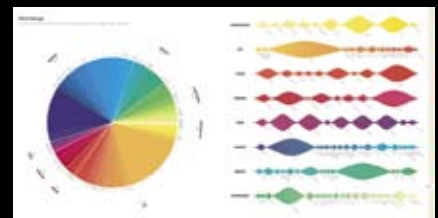
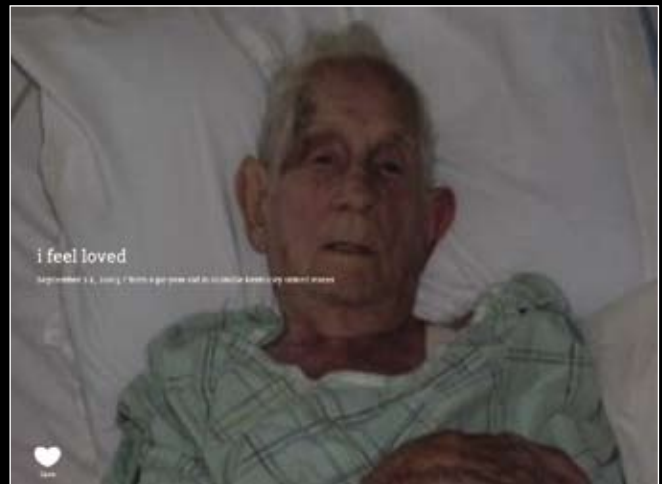


11. *Digitaal Depot Museum Boijmans van Beuningen* Installatie door Kossman.Dejong in samenwerking met LUST, 2003

12. *Herinnerdingen* Digitaal monument voor overledenen door Boudewijn Koole en Ryan Oduber, 2006 ► [herinnerdingen.nl](http://herinnerdingen.nl)



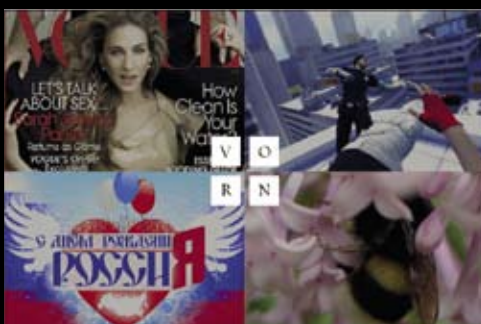


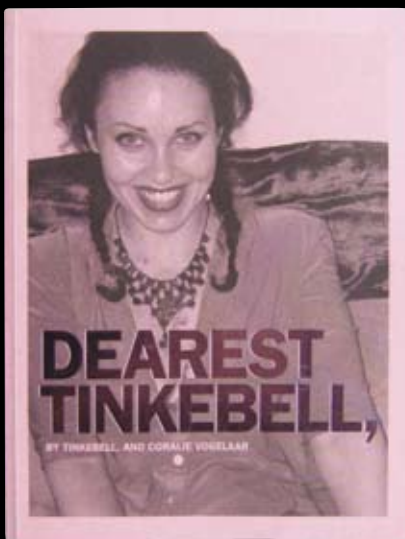


13. We Feel Fine Door Jonathan Harris en Sep Kamvar, 2006 ▶ wefeelfine.org

15. Ten By Ten Jonathan Harris, 2005 ▶ tenbyten.org

14. Understanding Vorn J. Harris, 2004 ▶ understandingvorn.org

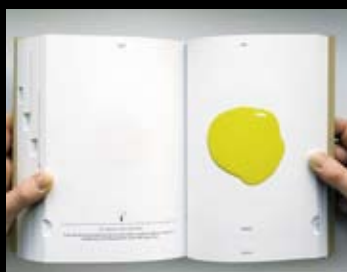




16. *DEAREST TINKEBELL*. Boek met hatemail en privé gegevens van haatmailers door Katinka Simonse en Coralie Vogelaar, 2009



18. *Bijlmer Euro* Te realiseren in 2010 door Christian Nold



17. *PIC 050409* Overzicht in boekvorm van alle producten die van één varken gemaakt worden, door Christien Meindertsma, 2007



19. *I Love Alaska* Documentaire door Lernert Engelberts en Sander Plug, 2008 ▶ [minimovies.org/documentaries/view/ilovealaska](http://minimovies.org/documentaries/view/ilovealaska)

20. *House of cards* Videoclip en interactieve 3D tool door Aaron Koblin, 2008 ▶ [code.google.com/creative/radiohead](http://code.google.com/creative/radiohead)

