

Die non-visuelle Ästhetik des Interaction Design

„aisthesis“ [griech.]: sinnlich vermittelte Wahrnehmung

#IxDATx

Prof. Stefan Wölwer – Interaction Design
www.woelwer.com

Vortrag 22/2/15 #RSE15
<http://raumschiffer.de>

Folien erweitert um vorgetragene Zitate.

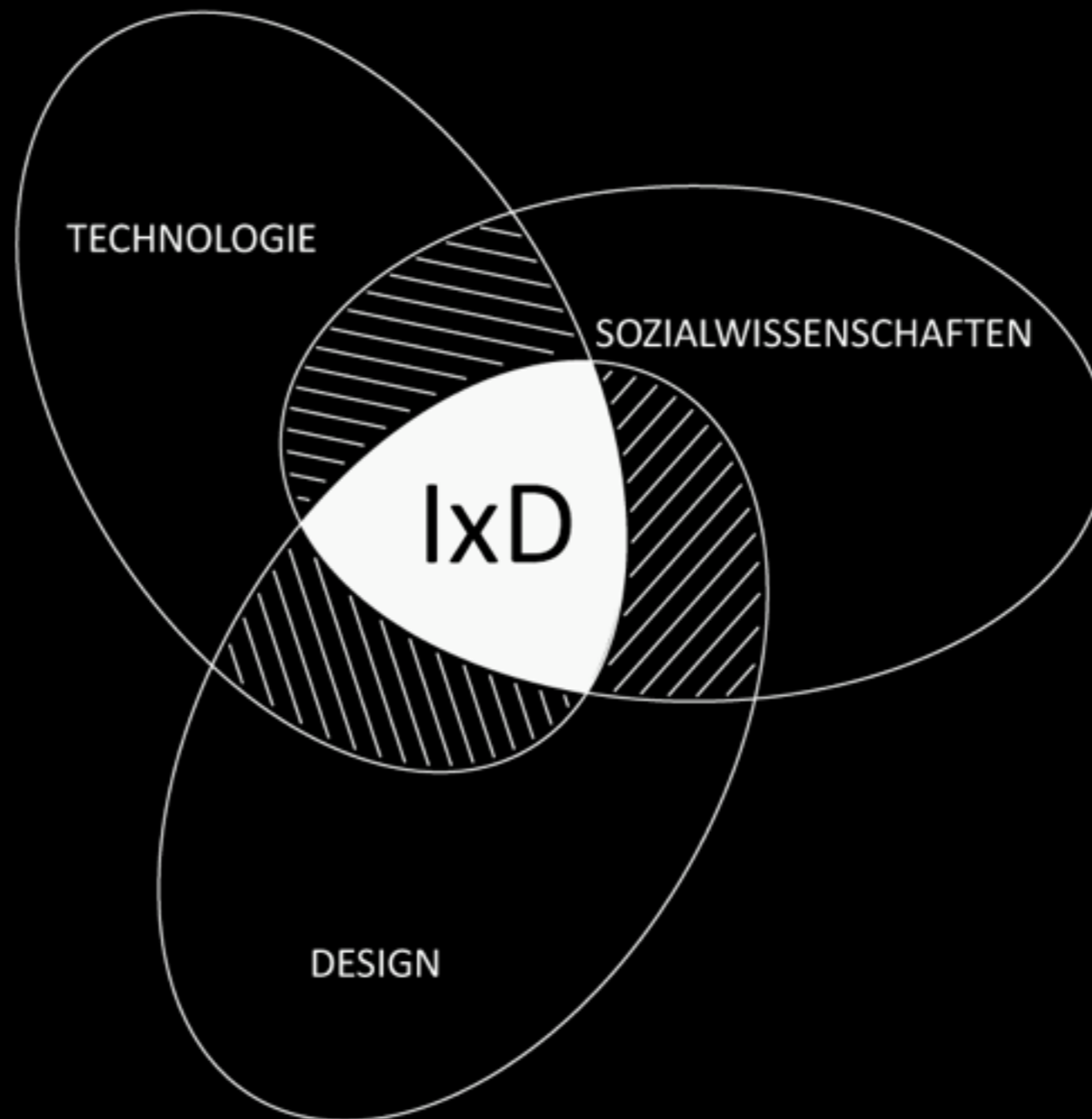
Interaction Design is about designing the parameters
which frame the interactions between us, space and things.

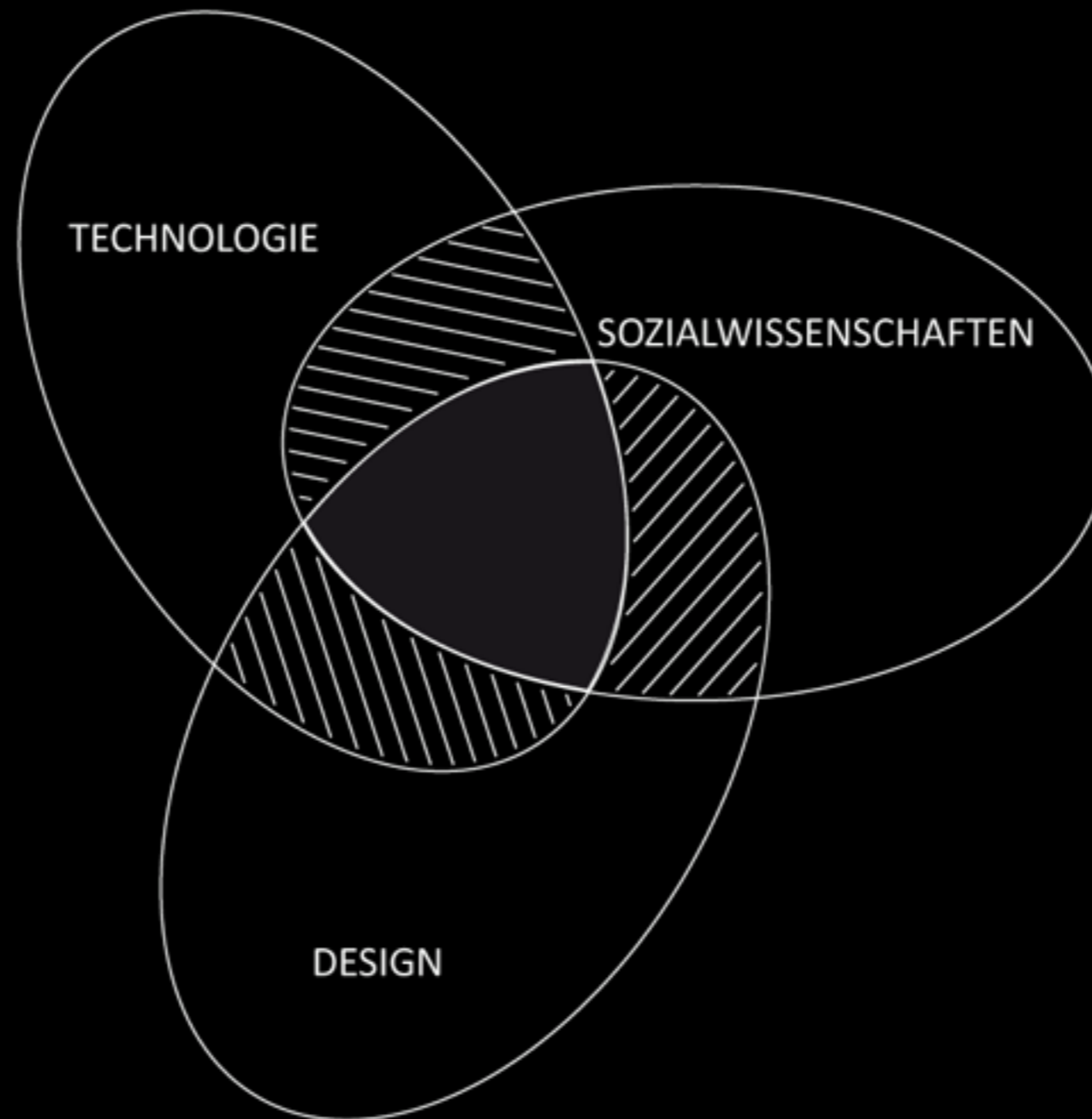
Interaction Design is about designing the parameters which frame the interactions between us, space and things.

„Bildhaft lässt sich das anhand eines Schachspiels erläutern. Wir gestalten die Spielfiguren, also ein greifbares Produkt. Wir entwerfen das Schachbrett, das für gutes Interface Design steht. Und wir entwickeln die Spielregeln, die hier bildlich für Funktionsweisen materieller und immaterieller Produkte stehen.

Die Interaktion selbst findet zwischen den Spielern statt. Das Ergebnis können wir also nicht gestalten, wohl aber den Rahmen, der gute Interaktion zwischen Menschen, Produkten und Räumen fördert und zulässt. Wir können damit gut umgehen, dass wir die Kontrolle über das Ergebnis abgeben bzw. diese erst gar nicht haben.“

Interaction Design als gemeinsame Kompetenz





Die fortschreitende Digitalisierung wirft die Frage auf, nach welchen Kriterien zukünftig entwickelt, beschrieben und entworfen werden soll. Eine gemeinsam formulierte Ästhetik könnte ein Ansatz sein.

Positionen zu Design und Ästhetik

Form follows Function

„Es ist das Gesetz aller organischen und anorganischen, aller physischen und metaphysischen, aller menschlichen und übermenschlichen Dinge, aller echten Manifestationen des Kopfes, des Herzens und der Seele, daß das Leben in seinem Ausdruck erkennbar ist, daß die Form immer der Funktion folgt. Das ist das Gesetz.“

Form follows Reason

Übertragen auf das Hier und Heute sollte die Form wohl eher der Begründung folgen.

Peter Behrens – Kunst und Technik

„Wenn wir nun zugeben müssen, daß Kunst und Technik ihrem Wesen nach wohl etwas Verschiedenes sind, so ist die Ansicht nicht minder berechtigt, daß sie beide dennoch zusammengehören. Die Kunst soll nicht mehr als Privatsache aufgefaßt werden, der man sich nach Belieben bedient. Wir wollen keine Ästhetik, die sich in romantischer Träumerei ihre Regeln selbst sucht, sondern die in der vollen Gesetzlichkeit des rauschenden Lebens steht. Aber wir wollen auch keine Technik, die ihren Weg für sich geht, sondern die für das Kunstwollen der Zeit offenen Sinn hat.“

Ästhetik? Das ist schön.

ästhetisch

Bedeutungen

1. den Gesetzen der Ästhetik entsprechend, gemäß
2. stilvoll, schön, geschmackvoll, ansprechend

Bazon Brock – Ästhetik als Vermittlung

„Genau das kennzeichnet eine Ästhetik als Vermittlung, daß eine Urteilsbegründung gesucht und vertreten wird, um das eigene Handeln und Verhalten aus den Zwängen bloß mechanischen und affektiven Reagierens herauszuführen. Die Urteilsbegründungen werden also nicht in normativer oder theoretischer Hinsicht abgegeben, sondern als ein Instrument des Handelns.

[...]

Nun dürfte verständlich sein, warum zuvor auf der Unterscheidung zwischen ästhetischem Urteil und der Urteilsbegründung bestanden wurde. Im einzelnen ästhetischen Urteil kommt nur die Fähigkeit des Urteilenden zum Ausdruck, einem gestalteten Objekt anzusehen, daß in ihm ein Verweis auf einen Gesamtzusammenhang vergegenständlicht wurde. Der Zusammenhang selbst steckt nicht in den Objekten. Er muß in der Urteilsbegründung durch die Vermittlungsleistung des Subjekts konstituiert werden.“

Digitalität

Greifen diese Positionen zur Ästhetik noch in einer digitalisierten Gesellschaft?

Christian Filk und Michael Lommel verstehen *Media Synaesthetics* als Spiel- und Interaktionsraum der Sinne.

Barbara Becker – Atmosphäre

„Von unterschiedlicher Seite wird heute immer wieder darauf hingewiesen, dass das Mediale das Reale längst verdrängt hätte. Wer heute noch vom Realen, von der Materialität der Dinge oder gar vom außerdiskursiven Körper spricht, wird nicht selten als hoffnungsloser Anachronist mitleidig belächelt. In der Rede über die medial vermittelte Wirklichkeitserfahrung schimmert dabei nicht selten die Hoffnung auf, dass man das Reich der Freiheit beträte, wenn das Fiktionale oder das Simulakre gegenüber dem Realen zunehmend an Terrain gewänne. Die sich in solchen Gegenwartsdiagnosen und Utopien äußernde Sichtweise, die eine Dominanz des Scheins unterstellt, ist zwar weitgehend nachvollziehbar, doch in ihrer Radikalität überzogen. Denn es lässt sich nicht leugnen, dass das Reale, etwa in Form des spürbaren Eigenleibs, nicht auf ein bloßes mediales Konstrukt zu reduzieren ist. Mit einer solchen Prämisse ist der Rahmen meiner nun folgenden Überlegung skizziert.

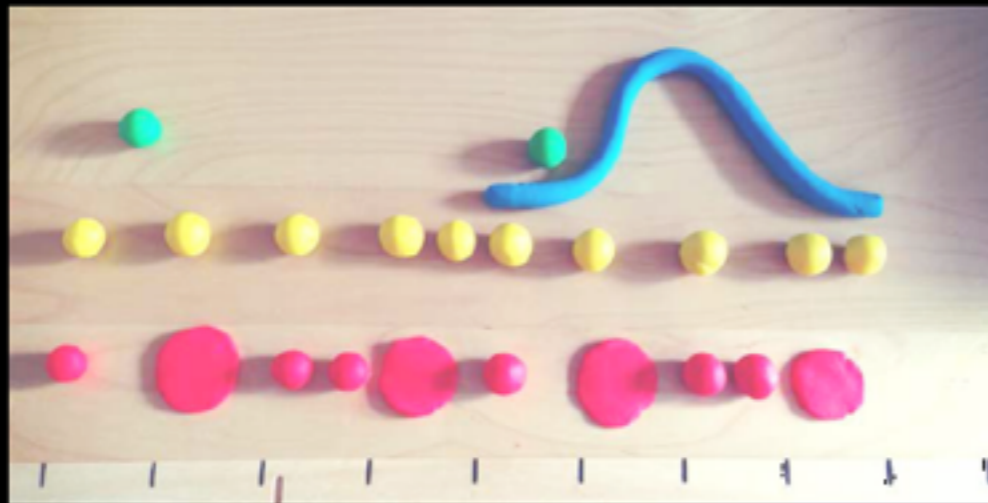
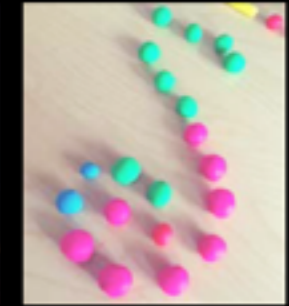
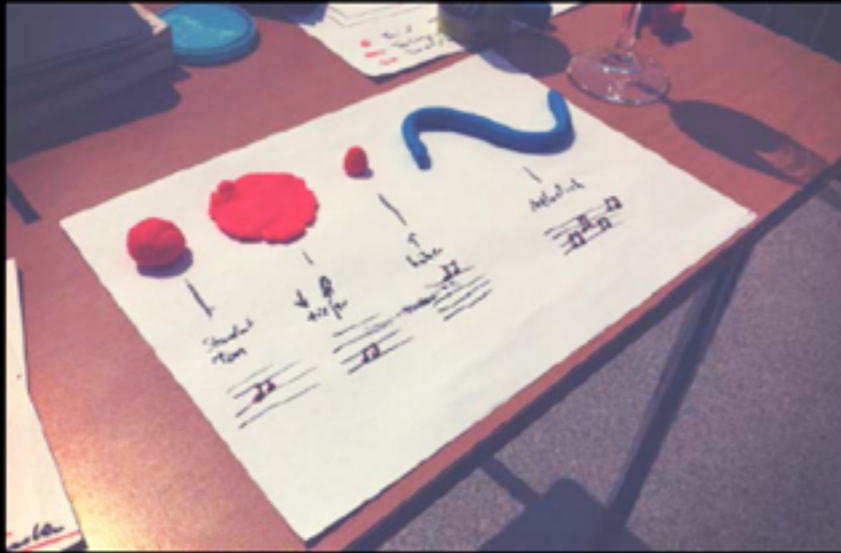
Konzentrieren möchte ich mich dabei zunächst auf eine Umkreisung des Begriffs der Atmosphäre, der mir in besonderer Weise geeignet zu sein scheint, unsere oft implizit bleibende sinnliche Einbindung in die Welt zur Sprache zu bringen. In Anlehnung an Böhme [1995] wird Atmosphäre hier nicht nur als Hintergrund aller bewussten und explizierbaren Wahrnehmungen begriffen, sondern vor allem dadurch charakterisiert, dass sie ein spezifisches Wechselverhältnis von Subjekt und Objekt impliziert.“

Becker, B. [2004]. *Atmosphäre. Über den Hintergrund unserer Wahrnehmung und seine mediale Substitution*. In: *Media Synaesthetics* [S. 43]. Köln: Herbert von Halem Verlag

Vgl. Böhme, G. [1995]. *Atmosphäre – Essays zur neuen Ästhetik*. Berlin: Suhrkamp Verlag

Gernot Böhme – Bilderwelten

„Wenn man dies so darstellt, fragt man sich natürlich, was dann die ganze Simulation von Realität durch virtuelle Realität, d.h. ihre Präsentation durch Bilder, für einen Sinn hat. Der Sinn ergibt sich nicht aus der Beziehung von Realität und der so genannten virtuellen Realität allein, sondern hängt daran, dass unsere Interaktion mit der Realität weit gehend technisch vermittelt ist. Diese technische Vermittlung ist keineswegs mehr, wie in der traditionellen Technik, eine Verstärkung oder Erweiterung unserer eigenen körperlichen Kraft. Unsere Interaktion mit der Realität geschieht in vielen Bereichen nicht so, dass wir selber als Körper, d.h. als Angehörige der Realität, mit anderen Dingen wechselwirken. Vielmehr nehmen wir die Realität wahr und geben aufgrund dieser Wahrnehmung bestimmte Signale an Geräte, die dann die Wechselwirkung mit der Realität für uns übernehmen. Im Beispiel gesprochen: Es wäre durchaus möglich, dass wir unsere Autos nicht mit dem Lenkrad steuern – im gewissen Sinne tun wir es aufgrund der Servo-Lenkung auch gar nicht –, sondern durch die Bewegung einer Maus und die Signale, die wir per Klick abgeben. Die Windschutzscheibe wäre unser Monitor und die Maus unser Lenkrad. Die Tatsache, dass wir uns für viele Zusammenhänge gar nicht auf die Realität direkt beziehen müssen, sondern uns an die Wirklichkeit der Bilder halten können, liegt also daran, dass wir unsere Einwirkung auf die Realität an Servomechanismen abgegeben haben, die mit der Realität energetisch wechselwirken, während wir uns auf Kommunikation, d.h. auf Informationsaustausch mit der bloß wahrgenommenen Realität einerseits und dem Servomechanismus andererseits, beschränken können.“



KlingDing von Carsten Hinz und Fred Falke [2013]

Hochschule für angewandte Wissenschaft und Kunst Hildesheim/Holzminde/Göttingen [HAWK], Fakultät Gestaltung, Lehrgebiet Interaction Design



Wie können wir die Ästhetik innerhalb einer digitalisierten Welt weiterentwickeln?

Die Urteilsbegründung, in Anlehnung an Bazou Brock [1977], sollte aus meiner Sicht als Interaction Designer zur Funktion *und* Kontext der Gestaltung erfolgen.

Die Methoden des Critical Design könnten dabei helfen, eine kommende Ästhetik innerhalb von Zukunftsszenarien zu diskutieren.

Design Fiction – Design zur Visualisierung zukünftiger Welten

Wir leben seit jeher gerne in Fiktionen, wie sie in Romanen, Filmen oder Social Media beschrieben werden. Als Designer können wir diese Fiktionen benutzen, um neue Welten glaubhaft zu beschreiben. Der Autor Bruce Sterling bezeichnet dies als Design Fiction:

„It’s the deliberate use of diegetic prototypes to suspend disbelief about change. That’s the best definition we’ve come up with. The important word there is diegetic. It means you’re thinking very seriously about potential objects and services and trying to get people to concentrate on those rather than entire worlds or political trends or geopolitical strategies. It’s not a kind of fiction. It’s a kind of design. It tells worlds rather than stories.“



Streetpong als Design Fiction von Sandro Engel und Holger Michel [2012]

Hochschule für angewandte Wissenschaft und Kunst Hildesheim/Holzminde/Göttingen [HAWK], Fakultät Gestaltung, Lehrgebiet Interaction Design

Video: <https://vimeo.com/channels/hawk/48514003> [Zugriff: 03.12.2013]



Streetpong in der Realität von Sandro Engel und Amelie Künzler [2014]

Hochschule für angewandte Wissenschaft und Kunst Hildesheim/Holzminde/Göttingen [HAWK], Fakultät Gestaltung, Lehrgebiet Interaction Design

Video: <https://vimeo.com/channels/hawk/113918378> [Zugriff: 03.12.2013]

Speculative Design

„Today designers often focus on making technology easy to use, sexy, and consumable. In *Speculative Everything*, Anthony Dunne and Fiona Raby propose a kind of design that is used as a tool to create not only things but ideas. For them, design is a means of speculating about how things could be—to imagine possible futures. This is not the usual sort of predicting or forecasting, spotting trends and extrapolating; these kinds of predictions have been proven wrong, again and again. Instead, Dunne and Raby pose ‘what if’ questions that are intended to open debate and discussion about the kind of future people want [and do not want].“

The MIT Press [2013] URL: <https://mitpress.mit.edu/books/speculative-everything> [Zugriff: 03.12.2013]

Vgl. Dunne & Raby URL: <http://www.dunneandraby.co.uk/content/projects/756/0> [Zugriff: 03.12.2013]



RUSH enables the therapist
to save the electromagnetic
impulses direct from the patient.
Just as if we were saving memories.

RUSH by César Lugo [2014]

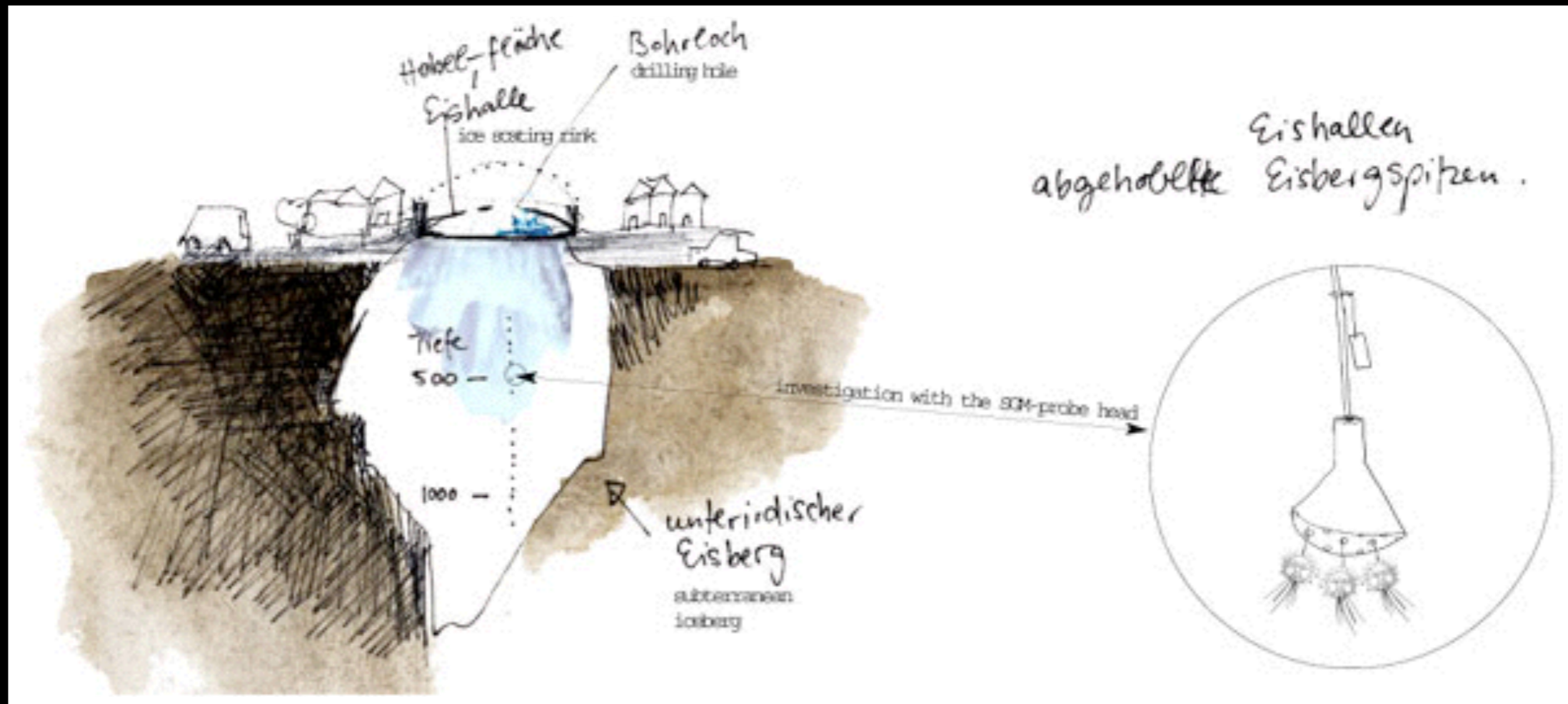
Hochschule für angewandte Wissenschaft und Kunst Hildesheim/Holzminden/Göttingen [HAWK], Fakultät Gestaltung, Lehrgebiet Interaction Design

Video: <https://vimeo.com/channels/hawk/92241292> [Zugriff: 03.12.2013]

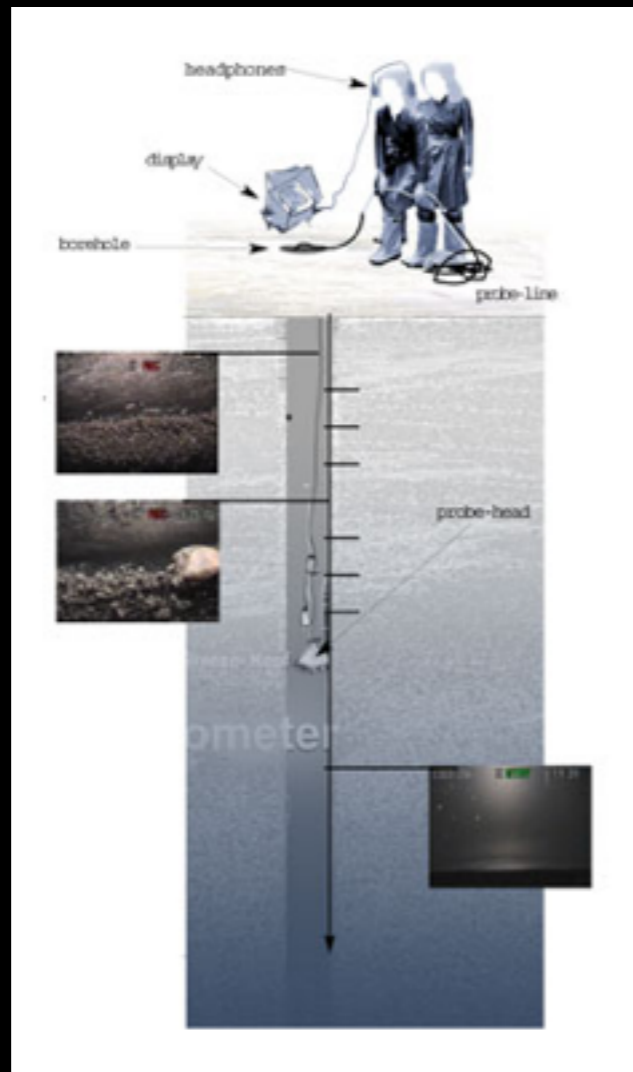
Gernot Böhme – Realität und Wirklichkeit

„Es scheint an der Zeit zu sein, an Ludwig Klages Rede von der Wirklichkeit der Bilder zu erinnern. Sie steht im weiteren Zusammenhang mit dem Aufbruch der phänomenologischen Bewegung. Die Phänomenologie hatte ja ihre Tugend darin gesehen, die Phänomene als solche festzuhalten und sie nicht auf Ursachen zurückzuführen oder durch Theorien zu erklären, sie vielmehr als sie selbst zu analysieren. Ludwig Klages redet statt von Phänomenen von den Erscheinungswesen. Er macht in seinen Untersuchungen deutlich, dass wir, wie übrigens auch die Tiere, häufig auf Erscheinungswesen und nicht auf die Realität reagieren. Diese Wirksamkeit der Erscheinungswesen interessiert ihn auch bei den Bildern. Ihre Wirklichkeit ist nicht durch das bestimmt, was sie als Ding sind, als *tableau*, sondern durch das, was sie in der Erscheinung sind, also als *image*.“

Wirklichkeiten – Die SGM-Eisberg-Sonde von Agnes Meyer-Brandis



Wirklichkeiten – Die SGM-Eisberg-Sonde von Agnes Meyer-Brandis



Bisher:

Ästhetik – sinnlich vermittelte Wahrnehmung durch Begründung

Next:

IxDTHETICS – parametrisch vermittelte Wahrnehmung durch Design

Thx. #IxDATx

Prof. Stefan Wölwer – Interaction Design
www.woelwer.com

Vortrag 22/2/15 #RSE15
<http://raumschiffer.de>