

Workshop

Computer als Medium HyperKult 20

»Trivialisierung«

7.-9.7.2011
Rechenzentrum der
Leuphana Universität Lüneburg
Scharnhorststr. 1
Gebäude 7
21332 Lüneburg

<http://www.leuphana.de/hyperkult/>

Programm

Fachgruppe »Computer als Medium« im
Fachbereich »Informatik und Gesellschaft« der
Gesellschaft für Informatik e.V.
Institut für Kultur und Ästhetik Digitaler Medien (ICAM)



Das Programm des Workshops

Computer sind so komplex, dass seit je ihr innerer Aufbau vor ihren Nutzerinnen und Nutzern hinter Interfaces versteckt werden musste, damit sie bedienbar wären. Zu diesem Zweck haben Software Engineering und Interface-design Strategien des Information Hiding und der funktionalen Segmentierung verfolgt. Systeme wie Doug Engelbarts NLS, Ivan Sutherlands Sketchpad, Alan Kays Dynabook, GUIs, der iTunes Store und das Cloud Computing sind Beispiele hochkomplexer Entwürfe, die große Einfachheit an ihrer Oberfläche zeigen. Ihre Nutzer müssen nicht verstehen, was sich tief im Systeminneren abspielt.

Doch über solcherart Vereinfachungen hinaus überraschen uns neuerdings mobile Geräte und ihre berührungsempfindlichen Monitore mit einem neuen Design-Modus: der Trivialisierung von Informationsverarbeitung. Geräte mit der Leistungsklasse von zehn Jahre alten PCs ohne Tastatur, Maus oder Kabeln, die eher wie Schokoriegel oder Schiefertafeln, der Ausstattung von Erstklässlern, aussehen, verführen uns dazu, wieder mit den Fingern zu malen und nach den Objekten unserer Begierde zu graben. Es geht wieder ganz einfach zu, viel simpler, als wir es am PC je akzeptieren würden. Trivialisierter Nutzer betatscht glücklich, was sie vom Monitor zu verlangen gelernt haben. Haptik ersetzt Optik und Intellekt, als ob wir für den Verlust des Materiellen entschädigt werden müssten, den uns die Computer beschert haben. Und dies bringt uns die Wunder der Jetztzeit, etwa interaktive Medienkunst für 99 Cent das Stück im App Store. Ist noch wer überrascht? Ist das alles wirklich dermaßen trivial?

Dabei ist Trivialisierung alles andere als trivial. Programmierung bleibt eine Tätigkeit zwischen Kunst und Magie, und hier sehen wir neue Höhepunkte dieser Fertigkeiten, vor denen ein Erblassen in Ehrfurcht nicht verkehrt wäre. Dieser Trend wirkt sogar in Informationssystemen im Großen, vor allem solchen höchster Akzeptanz: Googles Page Rank ersetzt Signifikanz; iPods wollen keine Computer sein; Facebook trivialisiert schlechterdings, was einmal Freundschaft hieß, und uns bleibt nur zu hoffen, dass alle dieses als Metapher verstehen; Cloud Computing stiehlt sich aus der Verantwortung für Daten.

Werden Computer zu trivialen Maschinen, der „love affair of the western culture“, wie Heinz von Foerster sie nannte? Ist nun das Feuilleton der Ort der Kritik des Digitalen, nicht mehr die Ecken der Assemblerprogrammierer? Braucht es keinen Durchblick mehr? Ist alles tatsächlich so trivial geworden?

Anmeldung und Gebühren

Für die Pausengetränke, gedruckte Materialien und das Rahmenprogramm bitten wir um einen Kostenbeitrag von 25 Euro, der vor Ort zu entrichten ist.

Bitte melden Sie sich unter hyperkult@leuphana.de zur Teilnahme an.

Programmkomitee

Lena Bonsiepen (Berlin)
Wolfgang Coy (Berlin)
Rolf Großmann (Lüneburg)
Jochen Koubek (Bayreuth)
Andreas Möller (Lüneburg)
Claus Pias (Wien)
Martin Schreiber (Lüneburg)
Anna Tuschling (Basel)
Georg Trogemann (Köln)
Martin Warnke (Lüneburg)

Organisation

Rolf Großmann <grossmann@leuphana.de>
Claus Pias <pias@leuphana.de>
Martin Schreiber <schreiber@leuphana.de>
Mirko Thießen <mirko.thiessen@stud.leuphana.de>
Martin Warnke <warnke@leuphana.de>

Präsentationen

»Es gibt Reis!« – Untersuchung der bildhaften Mischung von Substanzen aus dem Alltag für die Interfacegestaltung

Marius Brade, Rainer Groh, Dietrich Kammer, Mandy Keck

iSwagga

Lukas Grundmann, Marie Kemper, Tilman Kollin, Nora Unger

Interface Art vs. Interface Trivialization

Johannes P. Osterhoff

»<http://e43517.net/>«

Stefan Riebel

Alles nur Wörter

Hartmut Sörgel

Donnerstag	7.7.2011	Freitag	8.7.2011	Samstag	9.7.2011
10:50	Begrüßung und Eröffnung	10:00	Triviale Instrumente – Mapping als Differenz? Arne Till Bense	10:00	Die »billige Pracht« der Sichtbarmachung – Die Geschichte grafischer Benutzeroberflächen zwischen Sehen und Verbergen – ... oder: über Konjunkturen der (Bild) Kritik des Trivialen. Margarete Pratschke
11:00	Trivialität und Freiheit. Eine Menschenfassung der 1960er. Claus Pias und Jan Müggenburg	10:45	Kaffeepause		
11:45	Gamification – Zur funktionalen Ausdifferenzierung von Spielformen und deren Rückwirkung auf das Spiel. Stefan Werning	11:15	Interface für Streichquartett ohne Menschen. Yasuhiro Sakamoto	10:45	»Lob der Oberflächlichkeit« – Für eine Philosophie der Benutzeroberfläche. Claudia Becker
12:30	Mittagspause	12:00	Triviale Samples – Von der elektronischen Avantgarde in die Charts. Rolf Großmann	11:30	Kaffeepause
13:30	Essenz, Vereinfachung, Trivialisierung? Minimalisierung als Methode. Michael Straeubig	12:45	Mittagspause	11:45	Das Triviale ist komplex: wie viel »Realität« braucht die realitätsbasierte Interaktion? Tanja Döring
14:15	Zur Zwangsläufigkeit eines Produktes Norbert Nowotzsch	13:45	Taste und Finger. Anmerkungen zum Begriff des Digitalen. Till A. Heilmann	12:30	concrete conceptual computational in art & trivialization in computing Susan Grabowski und Frieder Nake
15:00	Kaffeepause	14:30	Zurück in die Kindheit – Infantilisierung im UI Design. Matthias Müller-Prove	13:15	Sitzung der Fachgruppe »Computer als Medium« des Fachbereichs »Informatik und Gesellschaft« der GI e. V.
15:30	Faceshop – Ökonomische Erschließung der Freundschaft durch Facebook. Luca di Blasi	15:15	Kaffeepause		
16:15	Online-Dating – Trivialisierung der Liebe oder kontemporäre Variante der Partnersuche? Julia Dombrowski	15:45	»It's Just Common Sense«: Die Trivialisierung des Menschenverstands durch die Künstliche Intelligenz. Heinz-Günter Kuper		
17:45	Begrüßung durch das Präsidium der Leuphana Universität Lüneburg Prof. (HSG) Dr. Sascha Spoun Laudatio auf Prof. Ivan Sutherland Frieder Nake	16:30	Möglich ist alles. Jörg Plüger		
18:00	The Art of Engineering and the Engineering of Art Ivan Sutherland	17:30	Controller Jam Jörg Klußmann und Studierende		
19:00	Empfang		Demanding Supplies – Nachfragende Angebote Kunstraum der Universität Lüneburg		
		20:00	Abend im Biergarten		