

HyperKult XX: Trivialisierung (Lüneburg, 7-9 Jul 2011)

Leuphana Universität Lüneburg, 07.-09.07.2011

Claus Pias

HyperKult XX
Computer als Medium

Trivialisierung

7.-9. Juli 2011

Leuphana Universität Lüneburg
Rechen- und Medienzentrum und
Institut für Kultur und Ästhetik digitaler Medien
Gebäude 7, Raum 215
Scharnhorststr. 1
21335 Lüneburg

www.leuphana.de/hyperkult

veranstaltet von der
Gesellschaft für Informatik e. V. (GI), FG "Computer als Medium", FB Informatik und Gesellschaft

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 Interfacedesign 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 grabschen. Und wir sind's zufrieden und kaufen diese Dinger, millionenweise täglich. Es geht wieder ganz einfach zu, viel simpler, als wir es am PC je akzeptieren würden. Tri-

vialiserte Nutzer betatschen 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 Erblasen 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 Förster 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?

Donnerstag, 7. Juli 2011

09:00 Anmeldung

10:50 Eröffnung

11:00 Trivialität und Freiheit. Eine Menschenfassung der 1960er.

Claus Pias und Jan Müggenburg

11:45 Gamification – Zur funktionalen Ausdifferenzierung von Spielformen und deren Rückwirkung auf das Spiel

Stefan Werning

12:30 Mittagspause

13:30 Essenz, Vereinfachung, Trivialisierung? Minimalisierung als Methode.

Michael Straeubig

14:15 Blackbox Game – Der Verlust des Interface

Sebastian Felzmann

15:00 Kaffeepause

15:30 Faceshop – Ökonomische Erschließung der Freundschaft durch Facebook

Luca Di Blasi

16:15 Online-Dating – Trivialisierung der Liebe oder kontemporäre Variante der Partnersuche?

Julia Dombrowski

17:45 Begrüßung

Präsidium der Leuphana Universität Lüneburg

Laudatio auf Prof. Ivan Sutherland

Frieder Nake

18:00 The Art of Engineering and the Engineering of Art (preliminary title)

Ivan Sutherland

19:00 Stehempfang mit Sekt und Fingerfood

Freitag, 8. Juli 2011

10:00 Triviale Instrumente -- Mapping als Differenz?

Arne Till Bense

10:45 Kaffeepause

11:15 Interface für Streichquartett ohne Menschen

Yasuhiro Sakamoto

12:00 Triviale Samples -- Von der elektronischen Avantgarde in die Charts

Rolf Großmann

12:45 Mittagspause

13:45 Taste und Finger. Anmerkungen zum Begriff des Digitalen

Till A. Heilmann

14:30 Zurück in die Kindheit -- Infantilisierung im UI Design

Matthias Müller-Prove

15:15 Kaffeepause

15:45 "It's Just Common Sense": Die Trivialisierung des Menschenverstands durch die Künstliche Intelligenz

Heinz-Günter Kuper

16:30 Möglich ist alles

Jörg Pflüger

17:30 Controller Jam

Jörg Klußmann und Studierende

Demanding Supplies -- Nachfragende Angebote

Kunstraum der Universität Lüneburg

20:00 Abend im Biergarten

Samstag, 9. Juli 2011

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

10:45 "Lob der Oberflächlichkeit" -- Für eine Philosophie der Benutzeroberfläche

Claudia Becker

11:30 Kaffeepause

11:45 Das Triviale ist komplex: wie viel "Realität" braucht die Realitätsbasierte Interaktion?

Tanja Döring

12:30 concrete | conceptual | computational in art & trivialization in computing

Susan Grabowski und Frieder Nake

13:15 Sitzung der Fachgruppe "Computer als Medium" des Fachbereichs "Informatik und Gesellschaft" der GI e. V.

Ausstellung und Präsentationen

Marius Brade: Es gibt Reis! - wie Substanzen aus dem Alltag Multitouch- Oberflächen vereinfachen können.

Lukas Grundmann, Marie Kemper, Tilman Kollin, Nora Unger: iSwagga

Johannes P. Osterhoff: Interface Art vs. Interface Trivialization

Stefan Riebel: <http://e43517.net/>

Hartmut Sörgel: Alles nur Wörter

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

Wolfgang Hagen, Berlin

Jochen Koubek, Bayreuth

Andreas Möller, Lüneburg

Claus Pias, Lüneburg

Martin Schreiber, Lüneburg

Georg Christoph Tholen, Basel

Georg Trogemann, Köln

Anna Tuschling, Bochum

Martin Warnke, Lüneburg

Organisation

Rolf Großmann <grossmann@uni.leuphana.de>

Claus Pias <pias@uni-leuphana.de>

Martin Schreiber <schreiber@uni.leuphana.de>

Martin Warnke <warnke@uni.leuphana.de>

Quellennachweis:

CONF: HyperKult XX: Trivialisierung (Lüneburg, 7-9 Jul 2011). In: ArtHist.net, 16.05.2011. Letzter Zugriff 27.04.2024. <<https://arthist.net/archive/1397>>.