

Kontakt: sayhello@5tefanie.net

Abstract: Die Bedeutung Impliziter Vermittlung im Designprozess

Unzählige Interaktionen mit Dingen prägen unseren Alltag. Meist gehen sie so reibungslos vonstatten, dass sie nicht in unser Bewusstsein gelangen. Ob wir uns die Zähne putzen, telefonieren, mit Besteck essen, ein Auto oder ein Fahrrad lenken, ein öffentliches Verkehrsmittel benutzen oder an einem Computer arbeiten – die Interaktion mit einem beliebigen technischen Ding dringt meist nur dann ins Bewusstsein, wenn im positiven Fall ein Genuss in der besonderen, vielleicht unerwarteten Reibungslosigkeit liegt oder wenn im negativen Fall eine Interaktion nicht wie erhofft funktioniert: Eine Flasche lässt sich nicht aufschrauben, eine Tür öffnet sich nicht wie erwartet selbsttätig, der Liftknopf ist unerreichbar, weil ich mit Einkäufen beladen bin und keine Hand frei habe; eine Fahrkarte am Automaten zu kaufen ist so kompliziert oder zeitaufwändig, dass ich meinen Bus verpasse.

Im besten Fall weiß ich als Benutzerin, welche Handlungsmöglichkeiten die Dinge in meiner Umgebung mir bieten. Doch wie kann diese Kommunikation zwischen Menschen und Dingen überhaupt gelingen? Meine Arbeit soll zeigen, wie diese Handlungsmöglichkeiten sowohl bewusst als auch unbewusst, mit voller Absicht oder versehentlich in die Dinge hineingestaltet werden. Komplementär sind Menschen dazu fähig, diese Handlungsmöglichkeiten wahrzunehmen und zu nutzen, bzw. mit zu gestalten.

Der an der Grounded Theory orientierte Forschungsprozess (Strauss et al. 1970, dies. 1994, Flick et al. 2005) des Dissertationsprojektes begann Ende 2007 mit ersten Interviews mit Studierenden des Studiengangs Industrial Design an der FH Joanneum Graz. Mithilfe dieser Interviews näherte ich mich der Fragestellung, zu Wort kamen daraufhin StudienkollegInnen, die sich ebenfalls zu einem weiterführenden Studium entschlossen hatten. Nach ersten Auswertungen kamen mittels Snowballing weitere Interviews mit DesignerInnen in London, Wien, Graz und Salzburg zustande. Begleitend fanden ethnographische Beobachtungen zu Alltagssituationen von Menschen bei Interaktionen mit Dingen statt (vgl. Suri 2008). Das Sammeln und Interpretieren von Fotos und kurzen Videos zu Alltagsinteraktionen begleitet den gesamten Arbeitsprozess. Das gesammelte Material wird einem abschließenden Auswertungsprozess durch die Arbeit an der Darstellung unterzogen: Eine imaginierte Ausstellung zum Thema *Implizite Vermittlung* ermöglicht, Herausgefundenes zu verdeutlichen und durch den Gang der Darstellung weitere Erkenntnisebenen zu erschließen.

Die meisten Interviews fanden im Zeitraum 2008-2010 statt, die intensivste Beobachtungsphase der Alltagsinteraktionen fällt in das Jahr 2011/12 und ab 2013 begann die Arbeit an der Darstellung der Ergebnisse in Form einer Ausstellung. Geplant ist der Abschluss der Arbeit für 2018. Interaktionen mit Dingen zu hinterfragen ist nicht nur für DesignerInnen wichtig und interessant. Für alle im weitesten Sinne gestalterisch tätigen Menschen sind die zugrundeliegenden Mechanismen dessen, was Dinge mit Menschen tun und umgekehrt von Bedeutung, insbesondere ist das erarbeitete Konzept zur Anwendung im Interaction Design gedacht und an Design-Lehrende gerichtet. Die Arbeit soll an bisherige designtheoretische Diskurse anknüpfen und durch die konzeptionelle Fassung eines alltäglichen aber schwer fassbaren Phänomens DesignerInnen eine weitere Möglichkeit geben, ihre Arbeit zu denken, zu versprachlichen und zu argumentieren.