

2. Ladenburger Diskurs „Living in a Smart Environment - “

„Vernetzung aller Dinge“ ist nicht nur eine technische Aufgabe.

Die Vernetzung muß gestaltet werden. Die Umwelt „smart“ zu machen ist auch eine Gestaltungsaufgabe.

Die „Informatisierung aller Dinge“ bedeutet auch, die Dinge „in-Form“ zu bringen: ein ästhetisches Projekt.

Wie wird das geschehen?

- Welche Wahrnehmungssinne sind betroffen?
- Welche Design-Prämissen setzen sich durch?
- Welche sozialen Projektionen und individuellen Wünsche werden bedient?

Konsequenzen?

Medienwandel - Kulturwandel haben z.B.

Auswirkungen auf die Selbstbilder von Menschen

und beeinflussen ihre Vorstellungen, was Wirklichkeit ist

und welche Elemente derselben jeweils von Bedeutung sind.

„Living in a smart environment“ - ubiquitous computing im Alltag

Zwei mögliche Grundunterscheidungen:

1. Die Umwelt wird „smart“.

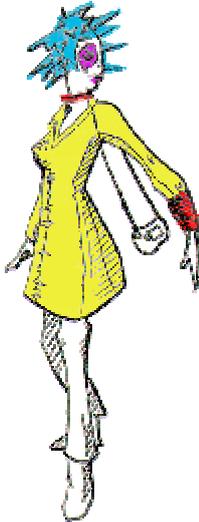
Individueller Informationszugang z.B. über Körpererkennung (Stimme, Iris, Fingerabdruck,.....)

2. Der Einzelne wird „smart“,

(no implants) indem er „smarte“ Kleidung trägt, sich eine „smarte“ Hülle zulegt, eine zweite technische „Haut“.

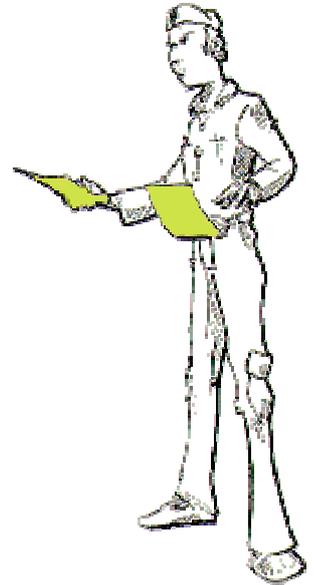
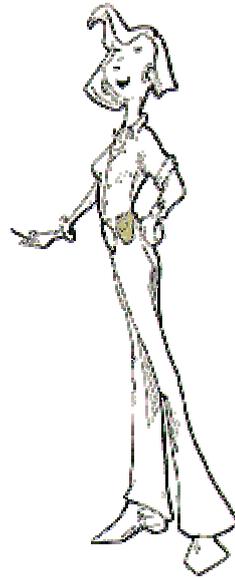
Science fiction? Invasion der kleinen Dinge: wearable electronics.

Smart Clothes

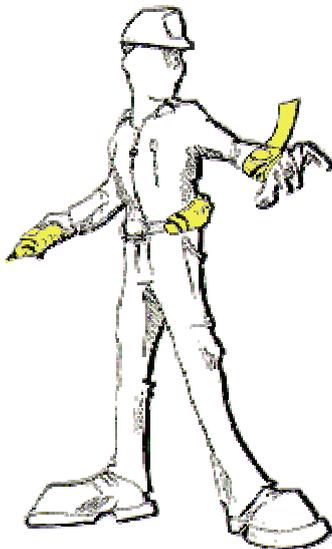


Smart clothing, hair, jewelry and make-up that change with the wearer's mood

Digital storage system



Medical emergency worker with smart sensor and flexible display



Forest manager's wristband with flexible readout



Tomorrow's delivery man with smart helmet and wristband

Was wird sich etablieren?

Berufskleidung, Arbeitskleidung, Freizeitoutfit, Fashion?

Smart clothes sind eine Synthese aus Kleidung und Technik.

Zwei Optionen:

Minicomputer und Displays werden in die Kleidung integriert.

Computer werden aus „Stoff“ hergestellt.

=> Wir tragen neue Materialien und high-tech-Produkte.

Womit haben wir es bei smart clothes zu tun?

1. Neu?

2. Wozu?

3. Welche Veränderungen sind zu erwarten?

1. Neu?

Zur Kombination von Kleidung und Technik:

- Kleidermachen *ist* Technik.
- Kriegs- und Arbeitskleidung ist immer in besonderem Maße technisiert.

Zur Kombination von Kleidung und Kommunikation:

Wer immer sich gegenübersteht: die Identifizierung der Kleidung und der Waffen steht am Anfang der Beziehung.

Die allgemeine Struktur der Kleidung steht in einem unmittelbaren Zusammenhang mit der Verführungskunst.

(Leroi-Gourhan: Hand und Wort. Die Evolution von Technik, Sprache und Kunst. 1988: 431ff.)

Sich kleiden heißt immer auch, sich zu *verkleiden* und führt damit ins Zentrum der Frage nach Identität, Rolle, Selbstpräsentation, von Spiel und Ernst, Sein und Schein.

2. Wozu?

praktisch, nützlich, entlastend, effizienzsteigernd,
unterhaltsam.....

Vier formale Anwendungsfelder:

Kleidung als Kommunikationszentrale,

Kleidung als Werkstatt/Arbeitsplatz,

Kleidung als Wohnung/Behausung,

Kleidung als Entertainment/Spielzeug.

Zwei Nutzerprofile:

- global player,
- Nomaden des 21. Jahrhunderts.

3. Welche Veränderungen sind zu erwarten?

Auswirkungen auf die Selbstbilder von Menschen und ihre Vorstellungen, was Wirklichkeit ist und welche Elemente derselben jeweils von Bedeutung sind.

Beispiel 1:

Technisierung der Wahrnehmung/Selbstwahrnehmung:

- taktile und kinästhetische Wahrnehmung des eigenen Leibes,
- Selbstpositionierung im Umweltkontext,
- sensomotorische Vermögen,
- Wirkung und Abgrenzung des eigenen Körpers im sozialen Raum.

Beispiel 2:

Räumliche und zeitliche Vorstellungen:

- Intimität, Privatheit,
- Kontakt, soziale Beziehungen,
- Präsenz, Anwesenheit