

Timo Kaerlein

### „Walking for Design“. Zur Evokation impliziten Wissens im Interactive Design für die mobile Mediennutzung

2017

<https://doi.org/10.25969/mediarep/1788>

Veröffentlichungsversion / published version  
Zeitschriftenartikel / journal article

#### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Kaerlein, Timo: „Walking for Design“. Zur Evokation impliziten Wissens im Interactive Design für die mobile Mediennutzung. In: *Navigationen - Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*, Jg. 17 (2017), Nr. 2, S. 55–66. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/1788>.

#### Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:467-12882>

#### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

#### Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

## »WALKING FOR DESIGN«

### Zur Evokation impliziten Wissens im Interaction Design für die mobile Mediennutzung

VON TIMO KAERLEIN

#### I. URBANE MOBILITÄT UND IMPLIZITES WISSEN

Wenn man nach den »Wahrnehmungsstilen, Körpertechniken und Wissensformen der digitalen Kultur«<sup>1</sup> fragt, rückt das Gehen als Praxis in den Blick, die nicht lediglich ein somatisches, sondern auch ein kollektives implizites Wissen um urbane Etikette, Orientierung, Navigation und die Choreographien von Körpern in Bewegung umfasst. Im Sinne Harry Collins' muss hier sogar von einem starken impliziten Wissen ausgegangen werden, insofern es in Gänze prinzipiell nicht explizierbar ist, sondern nur durch Sozialisation und wiederholte Praxis erworben werden kann.<sup>2</sup> Der auf Mauss zurückgehende Begriff der Körpertechniken betont insbesondere, dass der Gebrauch des eigenen Körpers eine kulturelle Variable darstellt, also beispielsweise abhängt von gruppenspezifischen Konventionen und medialen Repräsentationen.<sup>3</sup> In medienanthropologischer Hinsicht erscheint das Gehen seit Leroi-Gourhans Beobachtung des prähistorischen Zusammenhangs von bipedaler Fortbewegung und Werkzeuggebrauch zudem immer schon als hybride Praxis, die sich nicht auf anatomische Gegebenheiten reduzieren lässt, sondern weitere Techniken miteinbezieht – vom jeweiligen Schuhwerk über den getragenen Beutel oder Rucksack bis hin zu semiotischen und logistischen Systemen wie Straßenschildern und urbanen Infrastrukturen.<sup>4</sup>

In der medien- und kommunikationswissenschaftlichen Forschung zu mobiler Mediennutzung ist gerade die Körpertechnik des Gehens häufig thematisiert worden. Ein Sammelband zu Kulturen der Mobiltelefonie trägt den Titel *Personal, Portable, Pedestrian: Mobile Phones in Japanese Life*<sup>5</sup>, und für die aktuelle Forschung zu mobilen Medien ist vor allem die Phänomenologie des Zu-Fuß-Gehens ein zentrales Thema.<sup>6</sup> Insbesondere interessieren dabei das Verhältnis zwischen Augen,

1 Baxmann u.a.: »Ein Vorwort in zehn Thesen«, S. 14.

2 Vgl. Collins: Tacit and Explicit Knowledge, S. 119-138 zum sogenannten *collective tacit knowledge*, in dem u.a. das Beispiel des Straßenverkehrs diskutiert wird: »Negotiating traffic is a problem that is *different in kind* to balancing a bike, because it includes understanding social conventions of traffic management and personal interaction.« (ebd., S. 121)

3 Vgl. Mauss: »Die Techniken des Körpers«.

4 Vgl. Leroi-Gourhan: Hand und Wort. Für die Adaption des Begriffs der Körpertechniken im Sinne einer Medienanthropologie vgl. Schüttpelz: »Körpertechniken«.

5 Vgl. Itō u.a.: *Personal, Portable, Pedestrian*.

6 Vgl. Wilken: »Mobilizing Place« und Richardson/Wilken: »Haptic Vision, Footwork, Place-making«. Hier wird u.a. auf Mauss, Merleau-Ponty und Don Ihde Bezug genommen.

Händen und Füßen und die Relationen von Körpern zu ihren jeweiligen Umwelten. Der gegenwärtige Fokus auf der Körpertechnik des Gehens oder Laufens markiert eine interessante Differenz zur Geschichte der Mobiltelefonie selber, die zunächst in engen Kopplungsverhältnissen zum Automobil auftrat.<sup>7</sup> Dass gerade das Gehen mit dem Smartphone in der Hand zum Forschungsschwerpunkt werden konnte, verdankt sich veränderten Praktiken, bei denen der Gerätegebrauch parallel zu einer anderen Tätigkeit erfolgt und diese im Zuge dessen verändert.<sup>8</sup>

Der von ihrem Umfeld häufig als problematisch eingestuften Blindheit der Smartphone-FußgängerInnen steht die Generierung von neuen Sichtbarkeiten und Kontrollmöglichkeiten entgegen: So dient das mobile Endgerät beispielsweise der Navigation in einer fremden Stadt oder es liefert Informationen zur Anzahl täglich zurückgelegter Schritte und den dabei verbrannten Kalorien. Außerdem erhält es die Verbindung zu einem Netzwerk von sozialen Kontakten auch während der Bewegung aufrecht. In veränderter Perspektive lässt sich die Zuschreibung von Blindheit also umkehren und betrifft dann die mangelnde Verortung nicht-vernetzter Fußgänger in einem soziokulturellen Koordinatensystem: »To not have a *keitai* [Kurform von *keitai denwa* – tragbares Telefon, T. K.] is to be walking blind, disconnected from just-in-time information on where and when you are in the social networks of time and space.«<sup>9</sup> Wer ohne mobiles Endgerät unterwegs ist, wäre in dieser Perspektive von essenziellen Informationen über die Umgebung abgeschnitten.

Der vorliegende Beitrag macht Designdiskurse zum Thema, die sich mit der Medialisierung der Körpertechnik des Gehens befassen. Zwar kann man ausgehend vom Begriff der Körpertechniken bereits von einer grundlegenden Medialität des Gehens ausgehen, insofern kulturell geprägte Wissens- und Praxisformen sich zu »tacit mobility cultures«<sup>10</sup> zusammenfügen, die beispielsweise das angemessene Verhalten beim Überqueren einer Straße oder die nonverbale Kommunikation mit Anderen im öffentlichen Raum betreffen. Doch in den hier thematisierten Designdiskursen steht noch anderes auf dem Spiel: Die Choreographien urbaner Mobilität umfassen längst mehr als ein verkörpertes Wissen um die Fortbewegung im Raum der Großstadt, sondern sie schließen zunehmend auch Abwesendes mit ein, zum Beispiel nicht ko-präsente Gesprächspartner mitsamt deren spezifischen Kontexten, aber auch direkt von technischen Infrastrukturen bestimmte Größen wie Netzabdeckung, Stromversorgung und die Verfügbarkeit digital codierter Informa-

7 Vgl. Agar: *Constant Touch*, S. 46 und ausführlich mit Blick auf sich wandelnde Mobilitätskulturen Weber: »Mobile Electronic Media«.

8 Das trifft nicht nur auf das Gehen zu. Die Kulturkritik hat ein weites Feld von problematischen Umfeldern der Smartphonennutzung identifiziert und mit Schlagworten vom *distracted partying* (die erste Reihe der Konzertbesucher beschäftigt sich demonstrativ mit dem Smartphone) bis *distracted doctoring* (der Chirurg wird durch Kurznachrichten auf seinem Gerät von der Arbeit abgelenkt) belegt.

9 Itō: »A New Set of Social Rules for a Newly Wireless Society« Vgl. in diesem Sinne auch Gordon/de Souza e Silva: *Net Locality*, S. 89: »Traditional metropolitan public space is perhaps becoming like the small town, where pure physically co-present social circles seem oppressively small. Not being connected to a network, not having access to information about where you are, is tantamount to being closed off to a space's potential.«

10 Jensen: »Facework«, *Flow and the City*, S. 161.

tionen zu den zurückgelegten Strecken und besuchten Orten. Die Wahrnehmung des urbanen Raums und ein sinnvolles Handeln darin hängen also ganz wesentlich von der erfolgreichen Nutzung mobiler Medien ab. Wie die verschiedenen Relevanzstrukturen jeweils situationsadäquat und sozial vertretbar aufeinander bezogen werden können, ist erklärte Aufgabe des Interaction Designs für die mobile Mediennutzung.

## 2. DIE KÖRPERTECHNIK DES GEHENS ALS GEGENSTAND VON DESIGN-DISKURSEN

Spätestens als im September 2014 die zentralchinesische Stadt Chongqing den ersten Gehweg für Smartphone-NutzerInnen eröffnet, ist klar, dass die Körpertechnik des Gehens sich im Wandel befindet.<sup>11</sup> Auf den eigens markierten Spuren darf man sich ins Display vertieft langsamer fortbewegen als üblich und die Benutzung erfolgt auf eigene Gefahr, weil entgegenkommende Smartphone-FußgängerInnen erwartungsgemäß nur im Ausnahmefall beim Gehen den Blick von den Geräten lösen. Grundlegender sind die Körpertechniken der urbanen Mobilität vor dem Hintergrund ihrer historischen Genese zu verstehen, die in diversen Modernetheorien – unter anderem bei Simmel – ein zentrales Motiv darstellt.<sup>12</sup> Die Begegnung mit einer großen Anzahl von Fremden auf gedrängtem Raum, wie sie für die Großstadterfahrung typisch ist, machte die Ausbildung veränderter Bewegungs- und Körperhaltungstechniken sowie Blickstrategien erforderlich, um jeweils lokal spezifisch ein sozial angemessenes Verhältnis von Nähe und Distanz, Öffentlichkeit und Privatheit, etc. herstellen zu können. Zu diesem Set von adäquaten Verhaltensweisen sind auch noch bestimmte Interaktionen mit dem Smartphone zu rechnen, während die Präsenz digitaler Geräte im städtischen Raum andererseits die ungeschriebenen Regeln sozialer Etikette immer wieder aufs Neue herausfordert.<sup>13</sup> Zur urbanen Raumerfahrung von FußgängerInnen gehört der umherschweifende Blick, der in Kombination mit einer Reihe von Gesten eine erfolgreiche Navigation und die Vermeidung von Kollisionen erlaubt. Vor diesem Hintergrund sind Überlegungen dazu entstanden, ob die Nutzung von Mobilgeräten während des Laufens zu einer

11 Vgl. Anonymus: »China testet den Smartphone-Bürgersteig«.

12 Vgl. Simmel: »Die Großstädte und das Geistesleben« und Jensen: »»Facework«, Flow and the City« für eine Zusammenfassung von Simmels Argumentation. Zentral bei Simmel ist der Begriff der »Blasiertheit«, der ein Ensemble von Strategien bezeichnet, durch selektive Aufmerksamkeitssteuerung mit der Reizüberflutung der Großstadt fertig zu werden. Vgl. auch Höflich: Mobile Kommunikation im Kontext, S. 103f.

13 Insbesondere der Kommunikationswissenschaftler Joachim Höflich hat sich mit den Verschiebungen sozialer Arrangements, Erwartungsmuster und Umgangsregeln vor dem Hintergrund der Diffusion mobiler Telefongeräte beschäftigt. Vgl. Höflich: »An mehreren Orten zugleich« und ders.: Mobile Kommunikation im Kontext, insbesondere S. 73-80, wo das »Gehen als grundlegendes soziales Geschehen« (ebd., S. 73) in den Blick genommen wird.

Störung dieser Raumerfahrung führen und den Fluss koordinierter Bewegungen in der Großstadt beeinträchtigen könne.<sup>14</sup>

Das Interaktions- und Interface-Design für mobile Endgeräte steht somit vor der besonderen Herausforderung, eine ambulante Nutzung zu gestatten, wobei es unweigerlich zu einer Auseinandersetzung mit der sozialen und kulturellen Komplexität fluider alltäglicher Bewegungsabläufe kommt. Noch 2013 stellen Joe Marshall und Paul Tennent vom *Mixed Reality Lab* der University of Nottingham ernüchtert fest: »Mobile Interaction Does Not Exist«, weil NutzerInnen zur Interaktion mit ihren mobilen Endgeräten in aller Regel stehenbleiben, um sich und andere nicht in Gefahr zu bringen.<sup>15</sup> Ausgehend von dieser unbefriedigenden Situation eines »zur Kollision tendierenden Verhältnis[s] von Mensch-Maschine-Einheit und Umwelt«<sup>16</sup> findet sich in anwendungsorientierten Disziplinen ein jenem der Kulturwissenschaften vergleichbares Interesse an Körpertechniken und den »bodily ways of kowing and being in the world«<sup>17</sup>, die zur fußläufigen Fortbewegung notwendig sind, aber kaum oder gar nicht expliziert werden können. Dabei wird verstärkt darauf abgezielt, den Mediengebrauch als soma-ästhetische Praxis zu modellieren, die dynamisch in alltägliche Verhaltensweisen eingebunden werden und keine Störung etablierter Routinen verursachen soll.<sup>18</sup>

Die Forschung zur *human-computer interaction* (HCI) bewegt sich insgesamt weg von einem an formalisierbaren Arbeitsabläufen ausgerichteten Fokus auf Ergonomie und effiziente Aufgabenbewältigung hin zur Betonung körperlicher Erfahrungen. In der Wirtschaftsinformatik machte dafür bereits 2010 das Schlagwort vom *experiential computing* die Runde, worunter »digitally mediated embodied experiences in everyday activities through everyday artifacts with embedded computing capabilities« verstanden werden.<sup>19</sup> Gegenüber dem Einsatz von Computern in institutionellen Settings mit einem klar definierten Aufgabenprofil soll mit dem *experiential computing* die Betonung auf das Computing als Verb gelegt werden, als Betätigung, die häufig an der Aufmerksamkeitsperipherie stattfindet und simultan zu anderen Praktiken erfolgt.<sup>20</sup> Die Gestaltung von Artefakten tritt gegenüber dem Interaktionsraum – oder, wie es in einem konzeptionellen Artikel heißt: der *interaction gestalt*<sup>21</sup> – in den Hintergrund, was diese neueren Ansätze in die Nähe eines medienwissenschaftlichen Verständnisses von Interfaces rückt, in dem ebenfalls Relationen und Prozesse anstelle statischer Eigenschaften von Objekten betont werden.<sup>22</sup>

14 Vgl. Wilken: »Mobilizing Place«, S. 44.

15 Marshall/Tennent: »Mobile Interaction Does Not Exist«.

16 Thiele: »Cellulars on Celluloid«, S. 307.

17 Eslambolchilar u.a.: »Ways of Walking«, S. 9.

18 Vgl. Shusterman: *Body Consciousness*.

19 Yoo: »Computing in Everyday Life«, S. 215.

20 Vgl. ebd., S. 217.

21 Vgl. Lim u.a.: »Interaction Gestalt and the Design of Aesthetic Interactions«.

22 Vgl. z.B. Hookway: *Interface*, S. 139: »[A]n interface theory describes the relations and events through which a system is produced and by which it operates, and so only secondarily pertains to the entities constituting that system.«

### 3. RHYTHMEN UND TEXTUREN DES ALLTAGS: INTERACTION DESIGN UND NON-REPRESENTATIONAL THEORY

Sogar sehr rezente Theorieentwicklungen innerhalb der Kulturwissenschaften werden von DesignerInnen aufgegriffen: So bezieht sich ein Aufsatz in einer Sonderausgabe der Zeitschrift *Human Technology* vom Mai 2016 zum Thema »Human-Technology Choreographies: Body, Movement, & Space« auf Ansätze der *non-representational theory* (NRT), die qualitative Beschreibungen gelebter körperlicher Erfahrungen möglich machen sollen, welche wiederum als Inspiration für das Interaction Design körpernaher Technologien dienen können.<sup>23</sup> Das Gehen wird dabei ausgehend von anthropologischen und ethnografischen Studien als soziotechnische Praxis begriffen. An die Stelle eines gängigen *stop-to-interact*-Modells bei der Interaktion mit mobilen Endgeräten soll künftig eine »rich, social, sustained, and graceful interaction with the artifacts« treten, die sich an ästhetischen Vorbildern wie Surfen, Skaten oder Golfen ausrichtet.<sup>24</sup>

Die AutorInnen versuchen zu diesem Zweck zunächst die Aufmerksamkeit auf die nur schwer zu verbalisierenden Qualitäten eines verkörperten In-der-Welt-Seins zu lenken: »Our intent is that these qualities can inspire designers to consider ways of walking as means of framing design problems associated with increasingly widespread mobile, embodied digital equipment.«<sup>25</sup> Dazu bedienen sie sich ungewöhnlicher Methoden wie dem Anlegen von Protokollen zu Geherfahrungen, der Sensibilisierung für das eigene Körperschema durch Barfußlaufen – »one needs to awaken the feet as a vital way of knowing about the world«<sup>26</sup> – und der dialogisch-biographischen Reflexion körperlicher Erfahrungen in Form kurzer Vignetten. Solche an theoretischen und methodischen Prämissen der NRT ausgerichteten Experimente gehen bereits über den Rahmen eines Verständnisses des Gehens als Körpertechnik hinaus, weil das Gehen gerade nicht als repetitive Alltagshandlung verstanden wird, sondern als sinnlich-affektive Praxis, die bestimmte Formen des Wissens über die begangene Umgebung miteinschließt.<sup>27</sup>

Die AutorInnen des Artikels beenden ihre Ausführungen mit einem Appell, der unmittelbar auf die Praxis des Designprozesses zielt: »We believe that designing for mobility, wearability, or walkability can usefully be improved by walking for design. Designers of mobile technology should walk more.«<sup>28</sup> Wie an den zitierten Formulierungen deutlich geworden sein dürfte, greift hier eine Achtsamkeitsrhetorik, also eine auf Momente von »Präsenz« ausgerichtete Konzentration von Aufmerk-

23 Vgl. Eslambolchilar u.a.: »Ways of Walking«. Herangezogen werden unter anderem Lorimer: »Cultural Geography«; Thrift: »The 27th Letter« und Vannini: »Non-Representational Ethnography«.

24 Eslambolchilar u.a.: »Ways of Walking«, S. 9 mit Verweis auf ethnografische Arbeiten zu den genannten Bewegungsformen.

25 Ebd., S. 13.

26 Ebd., S. 11.

27 Vgl. ebd., S. 12-25 für eine nach verschiedenen Aspekten wie Sinnlichkeit, Rhythmus und Kreativität aufgeschlüsselte Diskussion der gelebten Erfahrung des Gehens.

28 Ebd., S. 27.

samkeit auf die Textur der jeweiligen Situation, unter Einschluss von für gewöhnlich unbewusst verbleibenden Anteilen. Christoph Ernst hat gezeigt, dass sich aktuell die nahezu universell diskursiv anschlussfähige Forderung nach einem achtsameren Handeln in alltäglichen Kontexten mit dem ebenso weitgehend habitualisierten Gebrauch mobiler Medien verbindet.<sup>29</sup> Im hier diskutierten Fall zielt die Anrufung von Achtsamkeit auf eine Erweiterung der Weltverhältnisse von NutzerInnen mobiler Medien in dem Sinne, dass ihre *situational awareness* auf Aspekte ausgedehnt werden soll, die sich traditionellerweise der Wahrnehmung gerade entziehen, z. B. die Affordanzen digitaler Infrastrukturen, das Hinterlassen von *digital footprints*, kollektive Bedeutungszuschreibungen an besuchte Orte oder die Dispositionen abwesender Anderer.

Was könnte das nun konkret für das Interaction Design bedeuten? Der hier im Mittelpunkt der Betrachtung stehende Beitrag macht dazu eher Andeutungen als dass direkt umsetzbare Designansätze geliefert werden. Leitidee scheint aber eine kohärente Neugestaltung des Verhältnisses von Organismus, Werkzeug und Umwelt mit dem Ziel der Einbeziehung unsichtbarer Affordanzen zu sein. Zur Umwelt sind neben den technischen Rahmenbedingungen der Konnektivität beispielsweise auch immaterielle Größen wie Erinnerungen, Atmosphären und mit bestimmten Orten verknüpfte Assoziationen zu rechnen.<sup>30</sup> Diese im Zuge des Gehens realisierten Qualitäten lassen sich, so die AutorInnen, nicht auf die per Pedometer erfasste Anzahl zurückgelegter Schritte reduzieren, tragen aber fundamental dazu bei, wie der urbane Raum erlebt wird. Die Nutzung mobiler Medien müsse jedenfalls dynamischer Bestandteil von Rhythmen und Texturen der Alltagserfahrung sein: »To accomplish a genuine sense of hybridity, human-technology relations should create a sense of ›being one‹ [...] rather than being a layer abstracted from the practice.«<sup>31</sup> Im Resultat lässt sich festhalten, dass die sozial synchronisierte Praxis des Gehens durch die Inklusion digitaler Nahkörpertechnologien weiter hybridisiert wird, was auch bedeutet, dass sich der *design space* zunehmend auf unsichtbare Größen wie Netzabdeckung und Daten-Infrastrukturen – der Designer Anthony Dunne spricht von einer »Hertzian« landscape<sup>32</sup> – erweitert, die in den Choreographien der urbanen Mobilität eine immer wichtigere Rolle spielen.

Warum bietet sich für dieses Projekt nun gerade die NRT an und welche Rolle spielt in diesem theoretisch-methodischen Rahmen der hier im Vordergrund stehende Aspekt des impliziten Wissens, ein »Wissen an den Grenzen der Beschreibbarkeit«?<sup>33</sup> Unter der NRT wird ein recht disparates Feld mit Wurzeln in der Humangeographie verstanden, das weniger als homogene Theorie denn als »style of engagement with the world that aims to attend to and intervene in the taking-place of practices«<sup>34</sup> auftritt. Ausgangspunkt des Ansatzes ist eine Kritik am

29 Vgl. Ernst: »Achtsames Ambient«.

30 Vgl. Eslambolchilar u.a.: »Ways of Walking«, S. 22f.

31 Ebd., S. 21.

32 Ebd., S. 23 sowie Dunne: Hertzian Tales.

33 Baxmann u.a.: »Ein Vorwort in zehn Thesen«, S. 15.

34 Anderson: »Non-Representational Theory«, S. 503.

sog. Repräsentationalismus in den Sozial- und Kulturwissenschaften, der – beispielsweise in den vielen Spielarten sozialkonstruktivistischer Ansätze – ein Verständnis von Kultur als zu entzifferndem Text befördere. Statt symbolischen Vermittlungen und (textuellen) Repräsentationen gilt das Interesse der NRT folglich dem ereignishaft-ephemerem und radikal dynamischen »onflow« [...] of everyday life«. <sup>35</sup> Dieser lasse sich nicht auf bedeutungstragende Zeichen reduzieren, sondern kann – und an dieser Stelle lassen sich Aporien kaum mehr vermeiden – im Grunde nur evociert werden, indem das Schreiben selbst als affektiv-performative Praxis aufgefasst wird, die bestimmte Empfindungen beim Leser hervorrufen soll. <sup>36</sup> Dazu bedienen sich viele der NRT nahestehende AutorInnen experimentellen Ansätzen mit Vorbildern in der Performance-Kunst und ihre Texte haben einen deutlichen literarischen Einschlag. Während es traditionelleren wissenschaftlichen Ansätzen gerade um Distanzierung, intersubjektive Nachvollziehbarkeit, Abstraktion und Generalisierung geht, strebt die NRT nach größtmöglicher Involviertheit der Forschenden mit ihrem Gegenstand, die sich nicht zuletzt als Betonung einer Dimension des »unmittelbaren« körperlichen Erlebens artikuliert.

Auffällig ist, wie sich das Selbstverständnis der NRT im Laufe der Jahre gewandelt hat. Noch 2005 spricht Hayden Lorimer ihr die besondere Rolle eines »particularly effective lightning-rod for disciplinary self-critique« <sup>37</sup> zu, d.h. an der Kritik der NRT aus unterschiedlichen Richtungen sei der Status der Theoriebildung innerhalb der Humangeographie und verwandter Felder abzulesen. Phillip Vannini spricht dagegen 2015 bereits von einer »increasing acceptance of non-representational ideas across the field« <sup>38</sup>, während die Einleitung zu einem im gleichen Jahr veröffentlichten Methodenband vollmundig verkündet: »Non-representational theory is now widely considered to be the successor of postmodern theory, the logical development of poststructuralist thought, and the most notable intellectual force behind the turn away from cognition, symbolic meaning, and textuality.« <sup>39</sup> Im Kern der NRT stehen jedenfalls »other ways of knowing« <sup>40</sup> und dies sowohl auf Ebene der interessierenden Gegenstände, die von affektiven Resonanzen über Relationen, Ereignisse, Körper und Praktiken hin zu Atmosphären und »Hintergründen« reichen, als auch der eigenen methodischen Herangehensweise. <sup>41</sup> Die Grenze zur Esoterik wird dabei mehr als nur gelegentlich überschritten: So ist beispielsweise in Vanninis Versuch, aus der NRT einen ethnografischen Ansatz abzuleiten, die Rede von »a sense of wonder and awe with a world that is forever escaping, and yet seductively demanding, our comprehension«. <sup>42</sup> Darüber hinaus ist zu fragen, welche Möglichkeiten zur Kritik ein Ansatz bietet, der sich auf ein »witnessing« bzw. ein »tuning-

35 Thrift: *Non-Representational Theory*, S. 5.

36 Vgl. Vannini: »Non-Representational Research Methodologies«, S. 12.

37 Lorimer: »Cultural Geography«, S. 83.

38 Vannini: »Non-Representational Ethnography«, S. 317.

39 Vannini: »Non-Representational Research Methodologies«, S. 2.

40 Vannini: »Non-Representational Ethnography«, S. 319.

41 Vgl. Vannini: »Non-Representational Research Methodologies«, S. 6-10.

42 Vannini: »Non-Representational Ethnography«, S. 320.



in to the event-ness of the world«<sup>43</sup> verlegt statt beispielsweise die verborgenen Machtdimensionen zu thematisieren, die jede Form von Wissen mitbestimmen.

Und dennoch: Die Faszination der NRT für das Nicht-Sagbare, stumm Vorausgesetzte und notwendig implizit Bleibende im Vollzug alltäglicher Praktiken wird von Michael Polanyi geteilt, der von der Prämisse ausgeht: »we can know more than we can tell«<sup>44</sup> und mit diesem Postulat eine grundlegende Wissenschaftskritik verbindet. So behauptet Polanyi, dass eine auf vollständige Beschreibbarkeit zielende Wissenschaft grundsätzlich ihren Gegenstand verfehlen müsse: »We can see now how an unbridled lucidity can destroy our understanding of complex matters. Scrutinize closely the particulars of a comprehensive entity and their meaning is effaced, our conception of the entity is destroyed.«<sup>45</sup> An die Stelle einer epistemisch distanzierten Subjekt-Objekt-Relation setzt Polanyi den Gedanken eines subjektiven »indwelling«<sup>46</sup> als Wissensbeziehung, die sich nicht nur im Alltag, sondern auch im wissenschaftlichen Erkenntnisprozess wiederfinde. Auf vergleichbare Weise zielt die NRT auf ein lebensweltliches, intuitives und verkörpertes Wissen, wobei sie – methodisch fragwürdig – ebenjene Leerstelle zum erkenntnisleitenden Prinzip erhebt, die Polanyi noch als blinden Fleck szientistischer Ansätze identifiziert hatte.<sup>47</sup>

#### 4. EVOKATION STATT EXPLIKATION: IMPLIZITES WISSEN IM INTERACTION DESIGN FÜR DIE MOBILE MEDIENNUTZUNG

Was heißt das nun für das Interaction Design für die mobile Mediennutzung? Heuristisch lassen sich zwei Herangehensweisen unterscheiden, wie DesignerInnen mobiler Interfaces mit implizitem Wissen umgehen: Während die Ansätze der behavioristisch ausgerichteten *mobile data science* generell auf ein möglichst umfangreiches Capturing und Mapping von Verhalten durch digitale Nahkörpertechnologien setzen, um letztlich auf statistischer Ebene Aussagen über Regularitäten und diesbezügliche Optimierungspotenziale treffen zu können, wählen die DesignerInnen in *Human Technology* einen anderen Weg. Statt ein positives Wissen über alltägliche Praktiken und Arten des Mediengebrauchs aus aggregierten Datenbeständen zu extrahieren und quantifizierenden Verfahren zu unterziehen, wird eher der Versuch einer »Einführung« in bestimmte Praktiken unternommen, von der ausgehend dann »geschmeidigere«, ästhetischere und besser auf die wechselnden Anforderungen der Umgebung abgestimmte Interfaces und Interaktionen zu gestalten sind.<sup>48</sup>

43 Ebd., S. 321.

44 Polanyi: *The Tacit Dimension*, S. 4.

45 Ebd., S. 18. Vgl. in diesem Zusammenhang Thrift: *Non-Representational Theory*, S. 2: »[P]erhaps too much in the way of clarity should not necessarily be counted as a good thing.«

46 Polanyi: *The Tacit Dimension*, S. 17.

47 Vgl. für die Diskussion eines Zusammenhangs zwischen Polanyi und der NRT Dirksmeier/Helbrecht: »Time, Non-Representational Theory and the ›Performative Turn‹.

48 Zur Setzung von »suppleness« (Geschmeidigkeit) als erstrebenswerter Nutzungsqualität vgl. Isbister/Höök: »On Being Supple«. Vgl. in diesem Zusammenhang auch die Ausführungen

Steht bei der Frage nach dem Zusammenhang von Interfaces und implizitem Wissen üblicherweise das Problem der Explizierung von relevantem Kontextwissen im Vordergrund, soll im hier betrachteten Fall der Designprozess mit Hilfe performativer Schreibpraktiken mit einem Wissen um die nicht-repräsentierbaren Dimensionen alltäglichen Medienhandelns angereichert werden. Es geht mithin also um eine applizierte Theorie der Lebenswelt, die vermittelt über die diskutierten Designdiskurse an einer Neugestaltung ebenjener Lebenswelt mitwirkt.

Damit wiederholen die DesignerInnen auf aktualisierter theoretischer Grundlage ein epistemisches Manöver, das Nigel Thrift – selbst zentraler Protagonist der NRT – bereits für das Verhältnis von Softwaredesign und Leibphänomenologie beschrieben hatte: »[M]ore and more software and ergonomics is derived from models of embodied knowledge which arise precisely out of the critique of informational models put forward by authors like Merleau-Ponty [...] (which is now, ironically, being written into the software that surrounds us)«. <sup>49</sup> Die aktuellen Versuche, die NRT für das Interaction Design zu mobilisieren, sind eine Wiederholung dieses Vorgangs, der im Resultat dazu führen könnte, dass die Körpertechnik des Gehens, ganz ähnlich wie es Thrift für das Fahren in der Stadt beschrieben hat, zunehmend von technischen Mediatoren durchwirkt wird, sodass es zu einer weitgreifenden und schwer zu durchschauenden Amalgamierung menschlicher und technischer Agenturen kommt.

Die Besonderheit des sich eröffnenden *design space* liegt gerade darin, dass er auf der Ebene impliziten Wissens angesiedelt ist, Interventionen dort aber das Potenzial haben, als »subliminal stimuli« <sup>50</sup> zu wirken, also auf Verhalten einzuwirken, ohne dass das Bewusstsein sich davon Rechenschaft ablegen kann. Jenseits der Vorstellung autonomer UserInnen, die sich an klar definierte Aufgaben begeben, wird das über Interfaces und gestaltete Interaktionen vermittelte Mensch-Technik-Verhältnis in diesen neueren Design-Ansätzen u.a. als Affektgefüge angeschrieben: »Affect theories [...] provide an alternative account of human-technology entanglement and materiality, suggesting that technologies are not merely entangled in human reasoning, deliberate practices, or discourses, but constitute a force that registers in corporeal and pre-cognitive ways.« <sup>51</sup> Eine medienwissenschaftliche Interface-Forschung, so mein Plädoyer, kann dazu beitragen, dieses »technologische Unbewusste« kritisch daraufhin zu befragen, welche unausgesprochenen Prämissen, Interessen und Macht-Asymmetrien in ihm versammelt werden und sich zu einem »new background to everyday life« <sup>52</sup> verdichten.

---

rungen Hookways (Interface, S. 66) zu einer »fluidity of behavior« als Effekt von Interfaces.

49 Thrift: Non-Representational Theory, S. 86.

50 Polanyi: The Tacit Dimension, S. 14.

51 Bødker/Chamberlain: »Affect Theory and Autoethnography in Ordinary Information Systems«, S. 2.

52 Thrift: Non-Representational Theory, S. 85.

TIMO KAERLEIN

## LITERATURVERZEICHNIS

- Anderson, Ben: »Non-Representational Theory«, in: Gregory, Derek u.a. (Hrsg.): *The Dictionary of Human Geography*, Malden, MA 2009, S. 503-505.
- Anonymus: »China testet den Smartphone-Bürgersteig«, <http://www.tagesspiegel.de/weltspiegel/handys-im-strassenverkehr-china-testet-den-smartphone-buergersteig/10709780.html>, 13.06.2017.
- Agar, Jon: *Constant Touch. A Global History of the Mobile Phone* [2003], Cambridge 2013.
- Baxmann, Inge u.a.: »Ein Vorwort in zehn Thesen«, in: Dies. (Hrsg.): *Soziale Medien – Neue Massen*, Zürich 2014, S. 9-15.
- Bødker, Mads/Chamberlain, Alan: »Affect Theory and Autoethnography in Ordinary Information Systems«, in: *ECIS 2016 Proceedings, Research Papers 178*, [http://aisel.aisnet.org/ecis2016\\_rp/178](http://aisel.aisnet.org/ecis2016_rp/178), 14.06.2017.
- Collins, Harry: *Tacit and Explicit Knowledge*, Chicago, IL/London 2010.
- Dirksmeier, Peter/Helbrecht, Ilse: »Time, Non-Representational Theory and the ›Performative Turn‹. Towards a New Methodology in Qualitative Social Research«, in: *Forum: Qualitative Social Research*, Jg. 9, Nr. 2, 2008, <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs0802558>, 14.06.2017.
- Dunne, Anthony: *Hertzian Tales. Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design* [1999], Cambridge, MA 2006.
- Ernst, Christoph: »Achtsames Ambient – Über Ambient-Ästhetik, Medienökologie und Medienpraktiken der Achtsamkeitsmeditation«, in: Maeder, Dominik u.a. (Hrsg.): *Ambient. Ästhetik des Hintergrunds*, (voraussichtlich) Berlin u.a. 2018.
- Eslambolchilar, Parisa u.a.: »Ways of Walking. Understanding Walking's Implications for the Design of Handheld Technology via a Humanistic Ethnographic Approach«, in: *Human Technology*, Jg. 12, Nr. 1, 2016, S. 5-30.
- Gordon, Eric/de Souza e Silva, Adriana: *Net Locality. Why Location Matters in a Networked World*, Malden 2011.
- Höflich, Joachim R.: *Mobile Kommunikation im Kontext. Studien zur Nutzung des Mobiltelefons im öffentlichen Raum*, Frankfurt a.M. 2011.
- Höflich, Joachim R.: »An mehreren Orten zugleich. Mobile Kommunikation und soziale Arrangements«, in: Ders./Gebhardt, Julian (Hrsg.): *Mobile Kommunikation. Perspektiven und Forschungsfelder*, Frankfurt a.M. 2005, S. 19-41.
- Hookway, Branden: *Interface*, Cambridge, MA 2014.
- Isbister, Katherine/Höök, Kristina: »On Being Supple. In Search of Rigor without Rigidity in Meeting New Design and Evaluation Challenges for HCI Practitioners«, in: Olsen, Dan R. u.a. (Hrsg.): *Proceedings of the 27th International*

- Conference on Human Factors in Computing Systems – CHI 09, New York, NY 2009, S. 2233-2242.
- Itō, Mizuko: »A New Set of Social Rules for a Newly Wireless Society. Mobile Media Are Bringing Sweeping Changes to How We Coordinate, Communicate, and Share Information«, in: Japan Media Review, 14.02.2003 [nicht mehr online abrufbar].
- Itō, Mizuko/Okabe, Daisuke/Matsuda, Misa (Hrsg.): Personal, Portable, Pedestrian. Mobile Phones in Japanese Life, Cambridge, MA 2005.
- Jensen, Ole B.: »Facework«, Flow and the City. Simmel, Goffman, and Mobility in the Contemporary City«, in: Mobilities, Jg. 1, Nr. 2, 2006, S. 143-165.
- Leroi-Gourhan, André: Hand und Wort. Die Evolution von Technik, Sprache und Kunst [frz. OA 1964], übers. v. Michael Bischoff, Frankfurt a.M. 1988.
- Lim, Youn-kyung u.a.: »Interaction Gestalt and the Design of Aesthetic Interactions«, in: Koskinen, Ilpo (Hrsg.): Proceedings of the 2007 Conference on Designing Pleasurable Products and Interfaces, New York, NY 2007, S. 239-254.
- Lorimer, Hayden: »Cultural Geography. The Busyness of Being ›More-than-Representational‹«, in: Progress in Human Geography, Jg. 29, Nr. 1, 2005, S. 83-94.
- Marshall, Joe/Tennent, Paul: »Mobile Interaction Does Not Exist«, in: Mackay, Wendy E. u.a. (Hrsg.): CHI '13 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems, New York, NY 2013, S. 2069-2078.
- Mauss, Marcel: »Die Techniken des Körpers«, in: Soziologie und Anthropologie. Bd. II. Gabentausch ; Soziologie und Psychologie ; Todesvorstellungen ; Körpertechniken ; Begriff der Person [frz. OA 1973], übers. v. Eva Moldenhauer u.a., München 1997, S. 197-220.
- Polanyi, Michael: The Tacit Dimension [1966], Chicago, IL 2010.
- Richardson, Ingrid/Wilken, Rowan: »Haptic Vision, Footwork, Place-making. A Peripatetic Phenomenology of the Mobile Phone Pedestrian«, in: Second Nature: International Journal of Creative Media, Jg. 1, Nr. 2, 2009, S. 22-41.
- Schüttpelz, Erhard: »Körpertechniken«, in: Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung, Jg. 1, 2010, S. 101-120.
- Shusterman, Richard: Body Consciousness. A Philosophy of Mindfulness and Somaesthetics, Cambridge 2011.
- Simmel, Georg: »Die Großstädte und das Geistesleben« [1903], in: Aufsätze und Abhandlungen. 1901 – 1908, hrsg. v. Rüdiger Kramme u.a., Bd. 1, Frankfurt a.M. 1995, S. 116-131.
- Thiele, Matthias: »Cellulars on Celluloid - Bewegung, Aufzeichnung, Widerstände und weitere Potentiale des Mobiltelefons. Prolegomena zu einer Theorie und Genealogie portabler Medien«, in: Stingelin, Martin/Thiele, Matthias (Hrsg.):

TIMO KAERLEIN

- Portable Media. Schreibszenen in Bewegung zwischen Peripatetik und Mobiltelefon, München 2010, S. 285-310.
- Thrift, Nigel: »The 27th Letter. An Interview with Nigel Thrift«, in: Anderson, Ben/Harrison, Paul (Hrsg.): Taking-Place. Non-Representational Theories and Geography, Farnham 2012, S. 183-201.
- Thrift, Nigel: Non-Representational Theory. Space, Politics, Affect, London 2008.
- Vannini, Phillip: »Non-Representational Ethnography. New Ways of Animating Lifeworlds«, in: cultural geographies, Jg. 22, Nr. 2, 2015, S. 317-327.
- Vannini, Phillip: »Non-Representational Research Methodologies. An Introduction«, in: ders. (Hrsg.): Non-Representational Methodologies. Re-Envisioning Research, Hoboken, NJ 2015, S. 1-18.
- Weber, Heike: »Mobile Electronic Media. Mobility History at the Intersection of Transport and Media History«, in: Transfers, Jg. 1, Nr. 1, 2011, S. 25-49.
- Wilken, Rowan: »Mobilizing Place. Mobile Media, Peripatetics, and the Renegotiation of Urban Places«, in: Journal of Urban Technology, Jg. 15, Nr. 3, 2008, S. 39-55.
- Yoo, Youngjin: »Computing in Everyday Life. A Call for Research on Experiential Computing«, in: MIS Quarterly, Jg. 34, Nr. 2, 2010, S. 213-231.