

Chapter 4

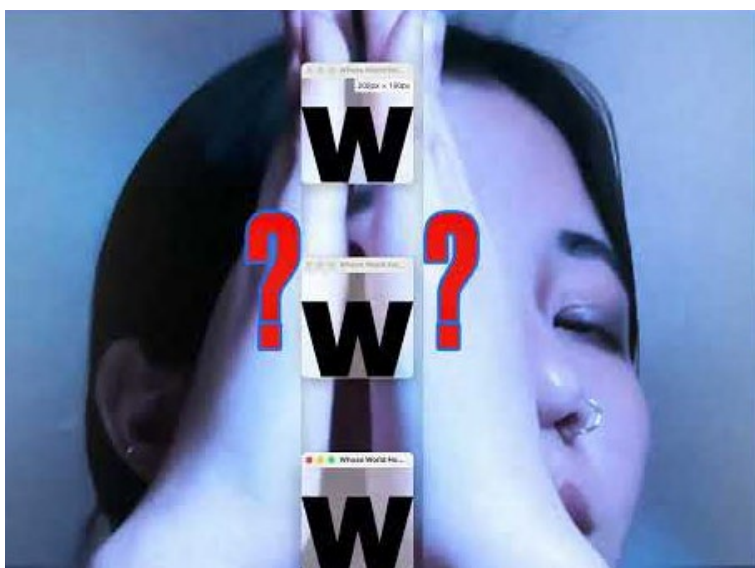
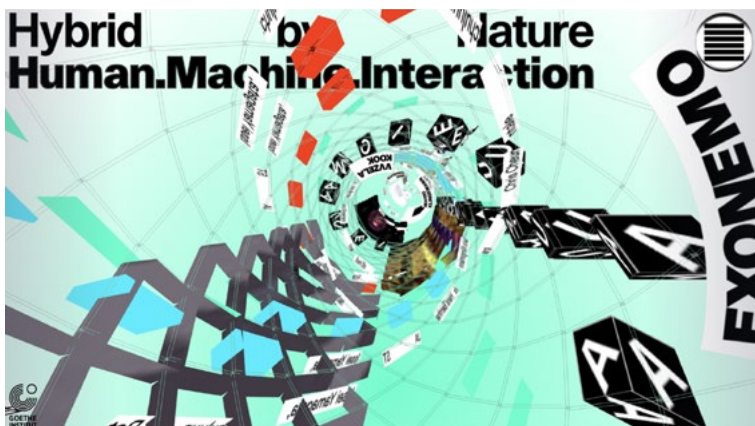
98

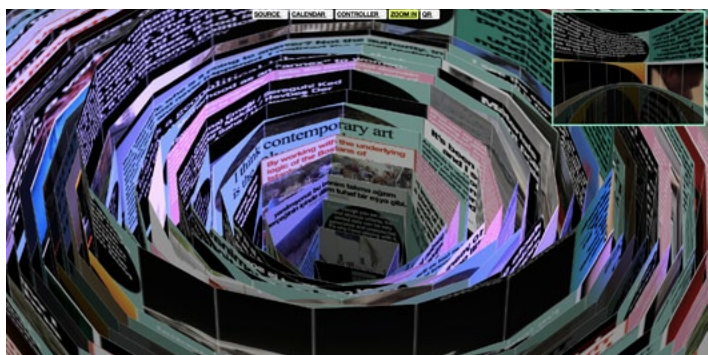
This chapter presents a selection of contemporary designers, technologists, and collectives whose work aligns with the principles of softer computing and decentralised design. Their practices demonstrates how alternative approaches can re-configure both the technical and social dimensions of design.

Yehwan Song

1

Korean-born, New York-based web artist specializing in creating non-user-centric, unconventional, and diverse independent internet spaces. Her primary focus in my projects is on exploring the discomfort and insecurity experienced by marginalized users, which is often hidden beneath the facade of technological utopianism, marked by excessive comfort, speed, and ease of use.



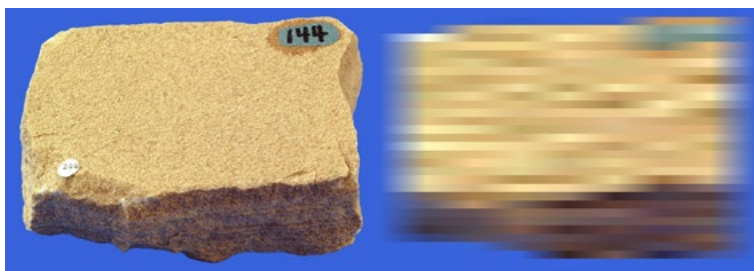


Lena Weber

2

Graphic system designer and creative coder, focusing on the development of design tools and typographic systems. She is working as a freelancer after completing her master's degree at Bauhaus University in 2022.

In her thesis „Ambiguous Aesthetics – creatively coded graphic design as encrypted information“ she explores the aesthetics of coded design by mixing philosophical and technical with visual approaches



{-----}

-----@khl.fi.it

Coded Objects

Lise Meitner Group

Kunsthistorisches Institut in Florenz –
Max-Planck-Institut

Via Giuseppe Giusti 44
50121 Firenze (IT)

»We examine how processes
form values through objects –
and how objects inform
processes in societies.«

Ästhetik des Ambigen

■ Interpretativ

Anders als die *Ästhetik der Wiederholung* und Entwicklung ist die *Ästhetik des Ambigen* stark mit der Wahrnehmung und Interpretation der Rezipienten verknüpft.

Das Zusammenspiel verschiedener Aspekte eines Werkes strahlt eine »Tiefe« aus. Durch eine Mehrschichtigkeit legitimiert sich ein Werk als interessantes Kunstobjekt, welches die Aufmerksamkeit seiner Betrachter*innen »verdient«.

■ In Bezug auf programmierte Bilder liegt eine ambige Beziehung zwischen zwei Aspekten vor: Zwischen den Daten, die der Errechnung des Bildes zugrunde liegen (dessen genaue Beschaffenheit Rezipient*innen aber verborgen bleibt) und der tatsächlichen »Ästhetischen Information«, die das Bild übermittelt. Anders gesagt: Eine Ambiguität entsteht zwischen der Interpretation des Bildes als tatsächliche Visualisierung der Daten, aus denen es entsteht, (wie eine Infografik) und der Interpretation als Kunst/Designwerk, welches zum einen als Reflexionsfläche für Betrachter*innen dient und zum anderen gestalterische Aussagen an sie übermittelt.

■ Die *Ästhetik des Ambigen* könnte der Kategorie *Ästhetik der Balance/Kontraste* zugeordnet werden, da Spannung zwischen mindestens zwei trennbaren Aspekten hergestellt wird.

■ Strukturell/Formebene

Lässt sich eine wiederkehrende Systematik in der Ästhetik von mehrdeutigen Formen/Kompositionen erkennen? Bzw. gibt es einen Unterschied zwischen dem Interesse, das Menschen verspüren, wenn sie versuchen die korrekte Interpretation einer mehrdeutigen Form oder Komposition zu finden, und dem Empfinden von Ästhetik?

■ Die *Ästhetik des Ambigen* kann nur entstehen, wenn eine ausgeglichene Balance zwischen den möglichen Interpretationen hergestellt wird. Vor allem in Kombination mit strukturellen Ästhetiken der *Ästhetik der Wiederholung*, Entwicklung oder Kontraste entfaltet sie ihr Potenzial. Die Ambiguitätstoleranz der Betrachter*innen darf nicht ausgereizt werden.

Die *Ästhetik des Ambigen* hat eine interaktive Komponente. Wird von einem Design eine mehrdeutige Nachricht gesendet liegt es wohl in der Natur von Betrachter*innen, diese Nachricht entschlüsseln zu wollen. Ist eine Gestaltung Mehrdeutig ist sie auch automatisch dynamisch: Aspekte und Interpretationen leuchten auf, folglich wird die Form/Komposition – in deren Kontext – anders wahrgenommen.

■ Wenn man eine ambige Komposition erstellt, sollte das Gefühl von Vielschichtigkeit und spielerischer Interpretationsfreiheit, nicht das Gefühl von Verwirrung erzeugt werden. Die Kunst liegt herbei in einer angemessenen Waage zwischen eindeutigen und mehrdeutigen Signalen.

■ Die Ästhetik liegt somit auch in der Verschlüsselung der ästhetischen Information. Die Verschlüsselung im Design muss so stark sein, dass Neugier geweckt wird, muss aber so gering bleiben, dass kein Desinteresse bei Betrachter*innen hervorgerufen wird.

Die *Ästhetik des Ambigen* positioniert sich als Alternative zu minimalistischen Designs, ohne deren Legitimierung und Ästhetik anzuzweifeln. Sie fügt sich konzeptionell in den minimalistischen Anspruch ein, zeigt aber visuell eine Alternative auf. Die Komplexität und Offenheit, die in ambigen Formen und Kompositionen zu finden sein kann ist in diesem Fall für die Ästhetik bestimmend und nicht ablenkend.

■ Sie wird bewusst nicht wegoptimiert. Das »Problem der Durchschaubarkeit« im Bezug auf programmierte Bilder kann besonders effektiv in der *Ästhetik des Ambigen* umgangen werden. Ist man sich bewusst welche Informationen und Daten man als Input für die programmierten Bilder verwenden möchte, stellt sich automatische eine ambige Qualität und somit Komplexität ein, die eine komplette Durchschaubarkeit minimieren. Je mehr »passende Daten«, die die Mikroästhetik anreichern und einen durchschaubaren Minimalismus vermeiden, desto interessanter ist das Ergebnis. Was macht Daten passend? Genau wie jedes andere Element müssen die Daten in der Gestaltung sorgfältig ausgewählt werden.

Die Ästhetik der programmierten Bilder wird also vor allem durch die Gestaltung des Inputs, also der verwendeten Daten bestimmt. Designer*innen wandeln sich von Form- und Elementgestalter*innen zu Selektur*innen einer programmierten Varianz und Verschlüsseler*innen, Kombinierer*innen und Gestalter*innen des Inputs.

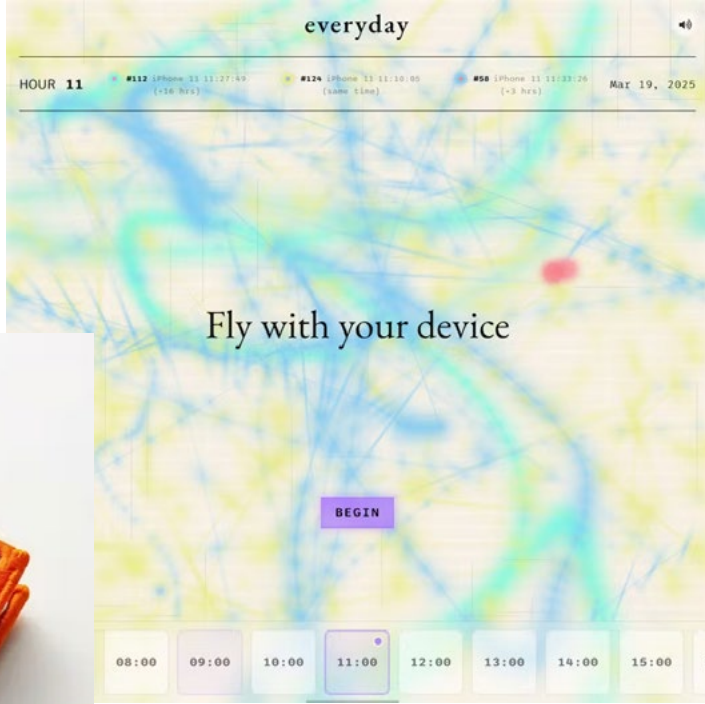
*Programmierte Gestaltung
ist verschlüsselter Input* ■



Spencer Chang³

Spencer is interested in making communal computers that gather people around play, connection, and creation. I'm an artist, designer, and toymaker making things like open-source infrastructure, small apps, internet art, and interactive sculptures.

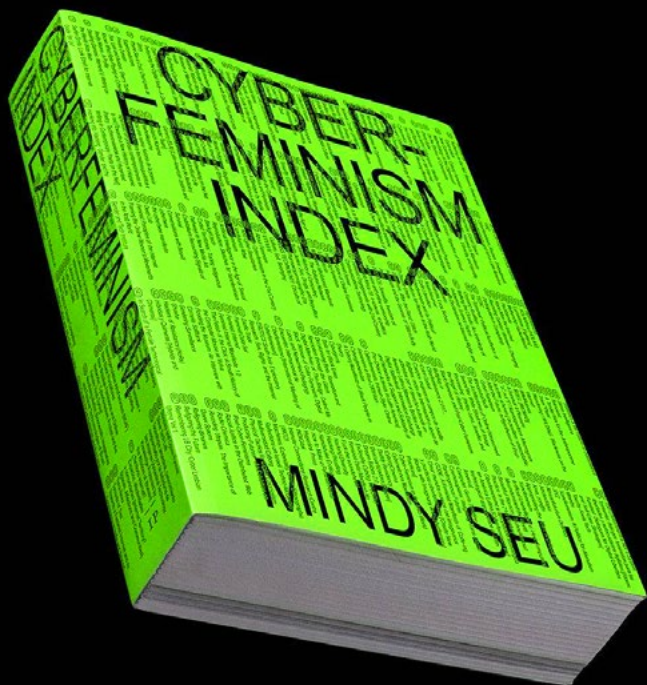


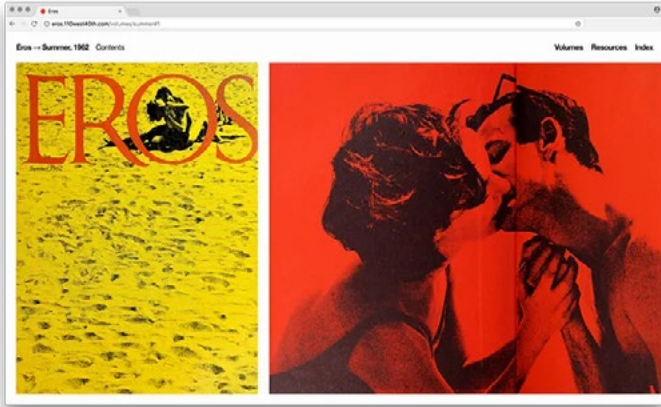
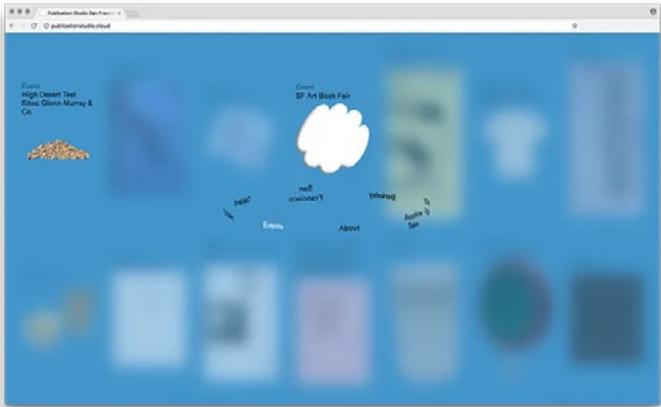


Mindy Seu

4

Mindy Seu is an artist and technologist based in New York City and Los Angeles whose practice focuses on technology-driven performance and publication. She is currently teaching as an Associate Professor at University of California, Los Angeles in the Department of Design Media Arts.





Whole Earth Index

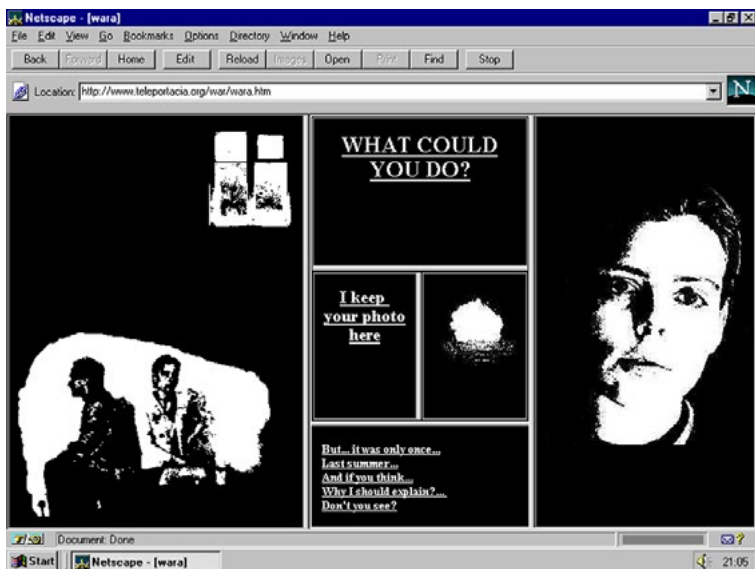
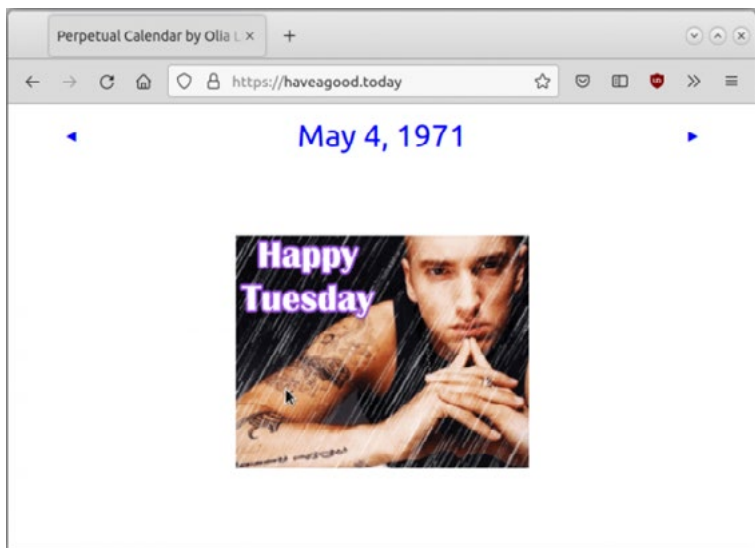
Here lies a nearly-complete archive of Whole Earth publications, a series of journals and magazines descended from the Whole Earth Catalog, published by Stewart Brand and the POINT Foundation between 1968 and 2002. They are made available here for scholarship, education, and research purposes.

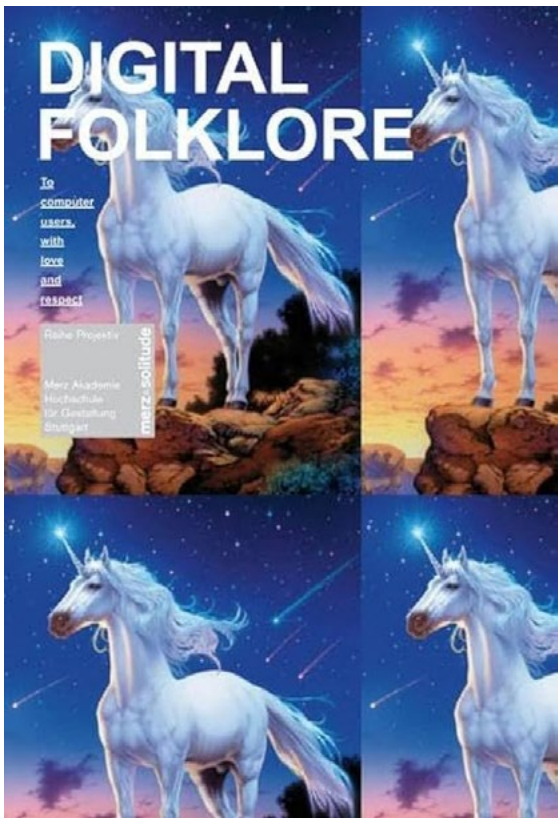
| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |

Olia Lialina

5

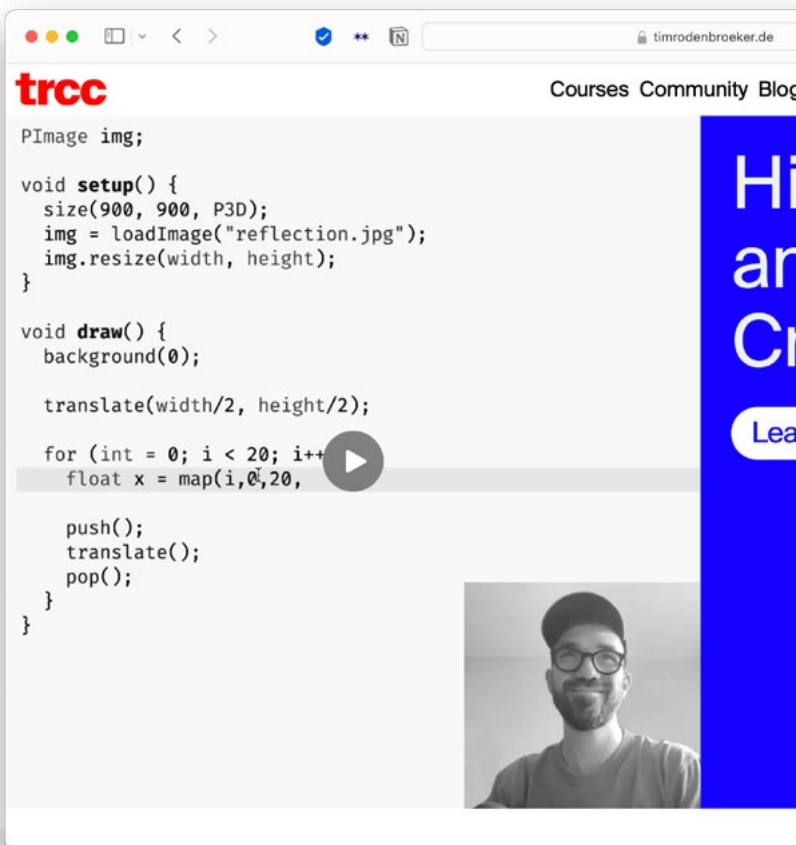
Olia Lialina is an Internet artist and theorist, an experimental film and video critic and curator.





Tim Rodenbroker⁶

Tim Rodenbröker is a design educator dedicated to building an online school and a community for Creative Coding. His teaching is rooted in a deeply critical attitude to harmful mythologies of 'technological progress' and offers alternative, positive perspectives on technological simplicity.



The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying "timrodenbroeker.de". The website has a header with "trcc" in red and "Courses Community Blog" in black. The main content area features a code editor with the following code:

```
PImage img;

void setup() {
  size(900, 900, P3D);
  img = loadImage("reflection.jpg");
  img.resize(width, height);
}

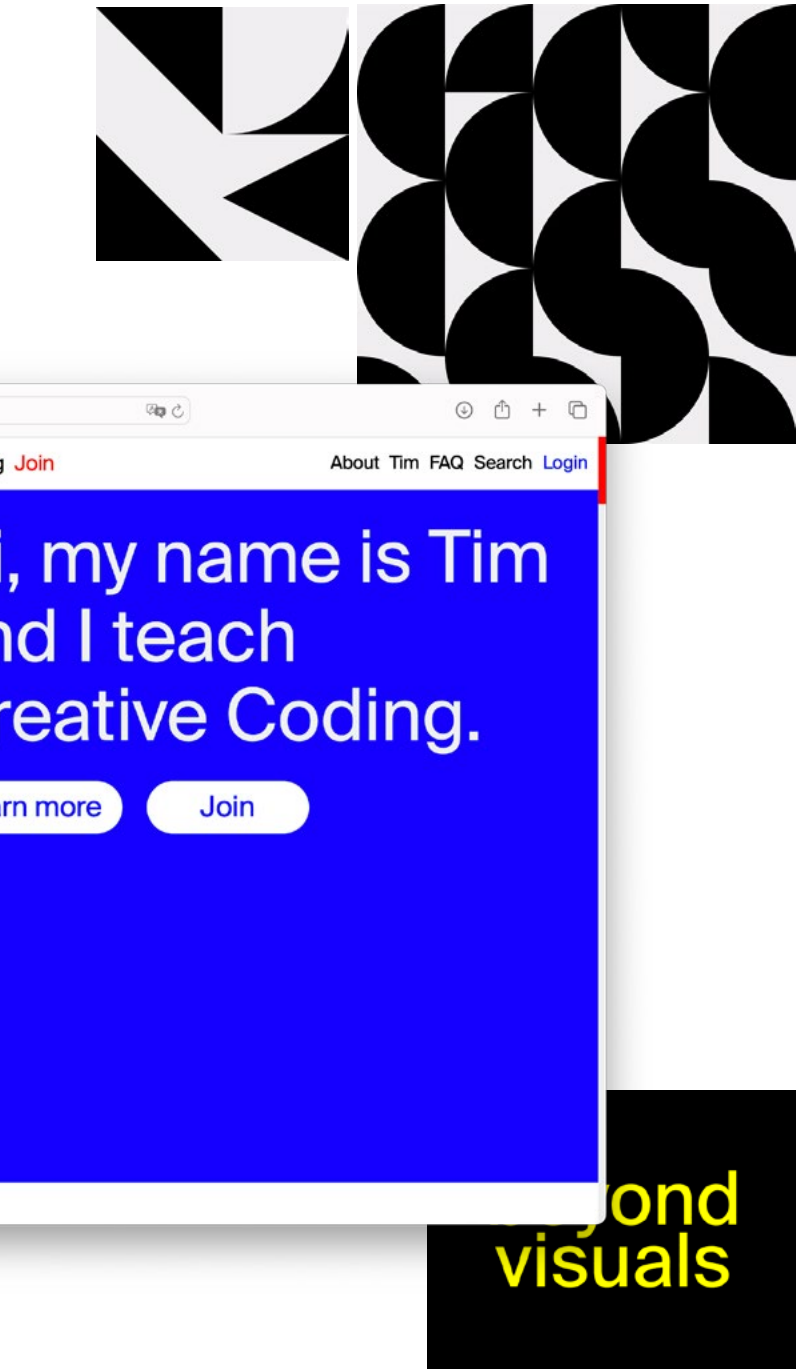
void draw() {
  background(0);

  translate(width/2, height/2);

  for (int i = 0; i < 20; i++) {
    float x = map(i, 0, 20,
    push();
    translate();
    pop();
  }
}
```

A play button icon is overlaid on the code editor. To the right of the code editor is a video player showing a man with a beard and glasses, wearing a cap, smiling. A blue sidebar on the right contains the text "Hi", "an", "Cr", and a "Lea" button.





Luna Maurer

7

Mixed-media designer and artist Luna Maurer blends digital technologies with physicality to explore human characteristics. She co-founded Moniker, known for participatory and web-based experiences, and co-authored the influential manifestos *Conditional Design* and the recent *Designing Friction*.

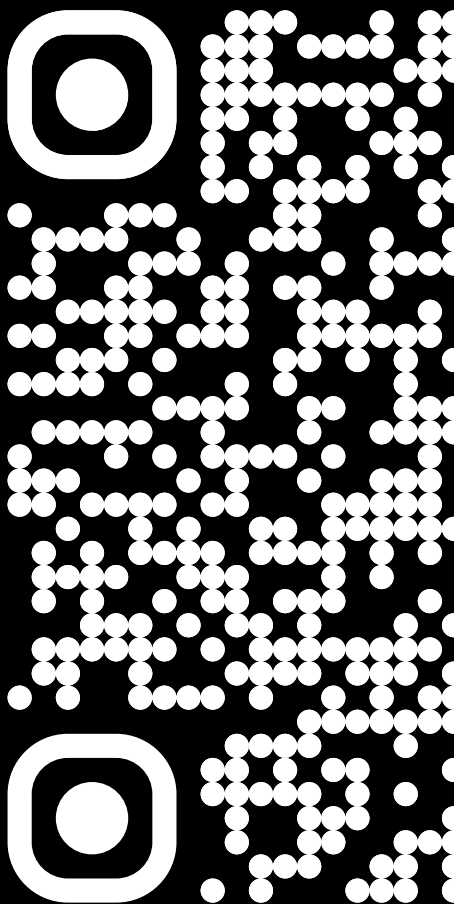




Overtoomse Veld



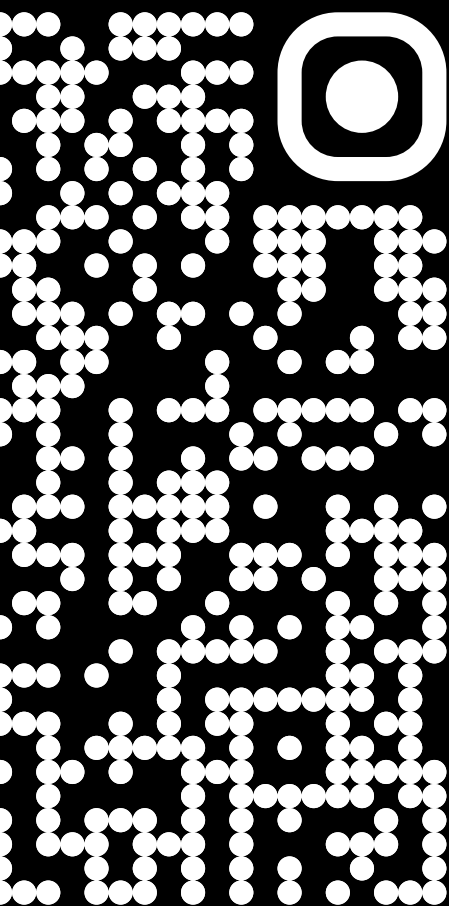
sharing



This space is an open invitation to contribute your
challenge the defaults of digital life. Whether it's a hand
or a guide to something slower, softer, s

Let's build a collection that values care over conver
ration over

is caring

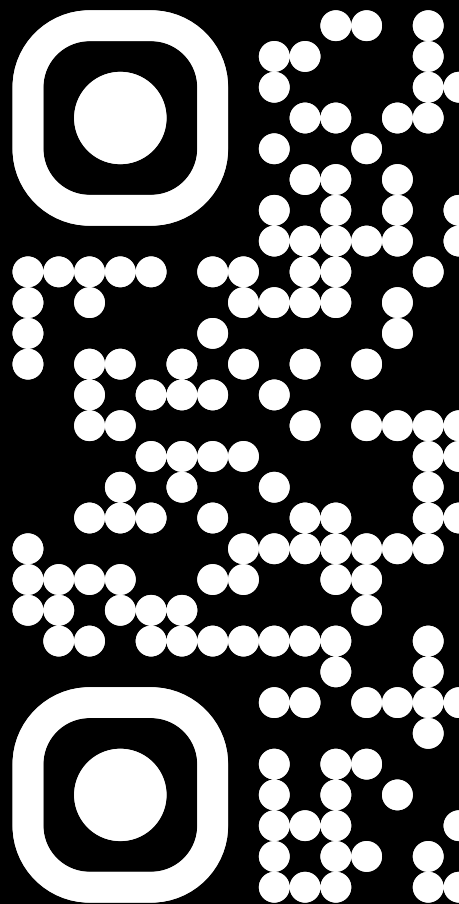


own tools, resources, and experiments that chal-
dmade interface, a broken script that still teaches,
stranger - you're invited to share it here.

venience, friction over frictionlessness, and collabo-
er control.



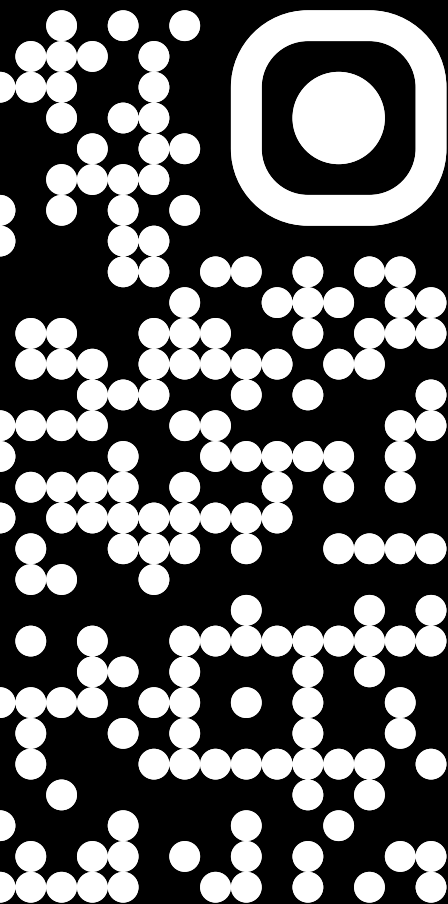
explore



This tool was created as a direct response to the
tion. It is not a polished product, but a proposition
engage with the making process, and to rein

Built with care and intentional friction, it reflects a
tion, values transparency, and e

the tool.



questions and tensions explored in this publication - a softer tool that invites you to slow down, to imagine your relationship with digital design.

different way of working: one that resists automation, embraces the possibility of error.

This is not the end of the project, but a point of departure.

The ideas shared here of slowness, friction, care, and technological refusal are not meant to be definitive answers, but tools for ongoing use. Softer computing isn't a system to adopt, it's a stance to return to, question with, and build from. If anything, this publication sketches a direction rather than a destination.

The work continues in every small tool made, in every interface resisted, in every default overridden. It lives in quiet acts of maintenance, in communal resources, in open folders passed from one designer to another. And it lives in futures not yet coded, waiting in the friction of what's still uncertain.

Let this be an invitation to keep softening.