

Prof. Xuyen Dam
Moby Digg, München
Kommunikationsdesign

- > Fakultät für Design
Hochschule München
- > Lehrangebot
Sommersemester 2017
Ab Semester 3
- > Raum 109

Das Projekt ist eine Kooperation mit Moby Digg, München -
Maximilian Heitsch, Korbinian Lenzer

Thema

Utopie gestalten / Künstliche Intelligenz (KI)

Wir leben in einer sehr spannenden Zeit. Der Menschheit steht ein neuer Paradigmenwechsel bevor, eingeleitet durch das Erwachen von künstlicher Intelligenz (KI). Noch sind die Aufgaben, in die sich eine KI wagt, spitz zugeschnitten – sei es autonomes Fahren, Go, Schach, Drohnen oder bald der Flug von Passagier-Flugzeugen. Die Forschung zielt aber auf viel weitreichendere Fähigkeiten ab: Lernen, Denken, Gestalten, Problemlösung.

Wenn wir solche Fähigkeiten bald technisch abdecken können, was macht dann den Mensch eigentlich noch Mensch? Prognosen gehen davon aus, dass in allzu naher Zukunft ein Großteil unserer jetzigen Arbeitskraft nicht mehr gebraucht wird - wegrationalisiert. Eine Utopie? Vielleicht.

Seit jeher hat der Mensch nach einem sich ebenbürtigen Intellekt gesucht. Wir haben ihn nicht gefunden, aber wahrscheinlich bald gebaut. Was passiert, wenn wir Maschinen erschaffen, die Probleme wie Krankheiten lösen, ohne dass wir wissen wie? Begriffe wie Deep Learning oder Robot-Rights wirken heute noch wie Science-Fiction. Beim Rückblick erkennt man, dass die Entwicklung immer schneller wird. Vor ein paar Jahren existierte noch nicht einmal das Internet, geschweige denn Smartphones.

In unserem Kurs beschäftigen wir uns mit dem gesellschaftlichen Wandel, den diese digitale Revolution mit sich ziehen wird. Wir gehen der Frage nach, welche technischen und menschlichen Fähigkeiten eigentlich zur Debatte stehen und wie sich diese auf Design auswirken werden. Das kann Innovationsforschung beinhalten oder eine computergenerierte Grafik sein.

Wir entwickeln beispielsweise eine Plakatreihe, die auf User-Interaktion reagieren (siehe Studio Feixen). Vielleicht analysieren wir aber auch die Bewegungen von Robotern und formen daraus eine neue Typografie. Weiter könnte man gar ein Piktogramm-System oder eine grafische Installation entwickeln, welche Maschinen Kommunikation untereinander (siehe Machine-to-Machine-Communication) ermöglicht (siehe Karel Martens oder Wim Crowel, ganz nach dessen grafischen Vorbild). Oder wir definieren eine neue Bildsprache (siehe Björks ‚All is Full of Love‘) usw.

Teilnehmeranzahl

Max. 16 Studierende/
Gruppenarbeit möglich

Abgabe

1: Beim ersten Termin: Vorstellung des Themas - mündlich/schriftlich
2: Dokumentation/Manual
3: Visuelle Umsetzung: Projektarbeit

Erster Termin

Montag, 20.03.2017
10 Uhr
Raum 109

Zwischenpräsentation

Ende Mai 2017

Abschlusspräsentation/ Abgabe der Projektarbeit:

Erste Juliwoche 2017

Mögliche gestalterische Umsetzungen:

- Visualisierung von Musik zu Visual (Übersetzungsmaschinen)
- Schriftart aus Roboterbewegungen / Silhouetten etc.
- Printmedium bspw. über Robot-Ethics und Roboterrechte
- Computergenerierte Visuals oder Designs
- Identitäten aus dem öffentlichen Raum / AI für Überwachungsstaat (Informationen als visuelles System / Gesichtsscan / Überwachungskamera)
- Installation über bspw. Skeuomorphismus in KI-Design
- Plakatreihe mit generiertem Content etc.

Mögliche Arbeitsthemen:

- Wie sieht in Zukunft der Beruf eines Designers aus?
- Sind Maschinen die besseren Designer?
- Worin unterscheidet sich die gestalterische Arbeit von Maschinen und Menschen?
- Gesellschaftlicher Wandel / Überwachungsstaat / Deepdream / Deepweb etc.
- Maschinen, Kunst und deren Wert / Symbiose Mensch und Maschine etc.
- Wie drücken Maschinen Emotionen aus? Wie emulieren Maschinen Menschen?
- Perfektion vs. Imperfektion. Worin liegt der Reiz der Imperfekten?

Mögliche Werkzeuge:

Illustrator, Photoshop, Indesign, After Effects usw.