



## **Digital Culture & Heritage** Patrimoine & Culture Numérique



**Haus der Kulturen der Welt, BERLIN**

Aug. 31st - Sept. 2nd, 2004  
31 Août - 2 septembre 2004

### **KEYNOTE – CLOSING SESSION**

#### **REAL VIRTUALITY**

**Prof. Tanja Diezmann**

**pReview Berlin & HS-Anhalt, Dessau**

**Published with the sponsorship of the  
French Ministry of Culture and Communication**

Actes publiés avec le soutien de la Mission de la Recherche et de la  
Technologie du Ministère de la Culture et de la Communication, France

Interprétation simultanée du colloque et traduction des actes réalisées  
avec le soutien de l'Agence Intergouvernementale de la Francophonie

## **Abstract (EN)**

Interface design is concerned with the design of digital-analogue and intermedia „*interfaces*“, that is the development of dynamic information structures, their design, behaviour and their practical usage (ergonomics).

The Increasing digitalisation of human action processes requires research and development into basic knowledge about interface behaviour and their effects as well as new demands on communication and interaction through changes in perception behaviour.

In the future, there will no longer be pure human-machine interfaces but digital human-human interfaces. Interface design should understand the digital world as an autonomy and an opportunity to develop informal structures not just based on form, but also based on behaviour as well.

The task is to design and represent systems that were not predetermined, but which can behave, learn and further develop themselves as a self-reference. In addition to the visual design of interfaces and the associated in- and output media, we must also design an open and dynamic information- or entertainment environment whose size and content remains undefined. This requires the design of intelligent, direct manipulable structures of access and dynamic, human centered system behaviour. Dynamics and dimension are created by time-based, „*transmedia*“ design. „Screens“ are superseded by „*statuses*“, interfaces by „*media scenarios*“.

Instead of „*virtual reality*“, „*real virtuality*“ is being designed.

## **Zusammenfassung (DE)**

Interfacedesign befasst sich mit der Gestaltung von digital-analogen und intermedialen „Schnittstellen“ bzw. der Entwicklung von dynamischen Informationsstrukturen - deren Gestalt, Verhalten und deren praktischer Handhabung (Ergonomie). Die zunehmende Digitalisierung menschlicher Handlungsabläufe verlangt nach der Erforschung und Entwicklung grundlegenden Wissens über das Verhalten und Wirken von Interfaces und den durch verändertes Wahrnehmungsverhalten entstehenden neuen Anforderungen an Kommunikation und Interaktion.

In Zukunft wird es nicht mehr reine Mensch-Maschine-Schnittstellen geben, sondern vielmehr digitale Mensch-Mensch-Schnittstellen. Interfacedesign sollte das "Digitale" als Eigenständigkeit und als Möglichkeit begreifen, informelle Strukturen nicht nur auf Form, sondern auf Verhalten basierend zu entwickeln. Systeme zu gestalten und digital zu repräsentieren, die nicht vorherbestimmt sind, sondern in der Lage sind, sich selbstreferenziell zu verhalten, zu lernen und sich weiterzuentwickeln, wird Aufgabe sein. Neben der rein visuellen Gestaltung von Interfaces sowie deren Ein- und Ausgabemedien geht es um das Entwerfen offener und dynamischer Informations- oder Erlebnisumgebungen, die in Umfang und Inhalt unbestimmt bleiben. Dies erfordert die Gestaltung intelligenter, direkt manipulierbarer Zugriffsstrukturen und dynamischer, am Menschen orientierter Systemverhalten. Dimension, Dynamik und Interaktion werden durch zeitbasiertes "transmediales" Gestalten geschaffen. "Screens" werden von "Zuständen" abgelöst und "Oberflächen" von "medialen Szenarien". Es geht nicht um "Virtual Reality" sondern um "Real Virtuality".

## Résumé (FR)

La design d'interface porte un soin particulier à la conception d'interfaces "*analogique-numérique*" et *inter-médias* ; c'est à dire le développement de structures dynamiques de l'information, de leur conception, du comportement et de leur utilisation pratique (ergonomie).

La numérisation croissante des procédés humains d'action exige la recherche et le développement des connaissances de base sur les modalités d'interface et leurs effets, aussi bien que sur les nouvelles exigences de communication et d'interaction au travers des changements du comportement de perception.

À l'avenir, il n'y aura plus d'interfaces *homme-machine* pures, mais des interfaces *numériques homme-homme*. La conception d'interface devrait envisager le monde numérique comme un monde autonome et une occasion de développer des structures informelles basées non seulement sur la forme, mais aussi, et encore mieux, sur le comportement.

La tâche est de concevoir et représenter des systèmes qui n'ont pas été prédéterminés, mais qui

peuvent se comporter, apprendre et se développer eux-mêmes. En plus de la conception visuelle des interfaces et des *entrée/sortie* médias associées, nous devons également concevoir un environnement ouvert et dynamique d'information ou de divertissement dont la taille et le contenu restent indéfinis. Ceci demande la conception de structures d'accès dynamiques et intelligentes, à manipulation directes, centrées sur le comportement humain. La dynamique et la dimension sont créées par la conception “ *transmedia* ” à base chronologique. Les “écrans ” sont remplacés par des “ statuts ” les interfaces par des “ *scénarios de média(tion)* ”.

Au lieu de la “ réalité virtuelle ”, c'est la “ *virtualité réelle* ” qui est en train de se concevoir.

## VITA

Prof. Tanja Diezmann

Geschäftsführerin von pReview digital design GmbH BERLIN >>

<http://www.pReview-design.com>

Professorin für Interfacedesign Dessau department of design, Hochschule

Anhalt (FH) >> <http://www.interface.des.hs-anhalt.de>

## EN

Tanja Diezmann (35) has held the position of Professor for Interface Design at the University of Applied Sciences Anhalt in Dessau since 1998. She conducted her first courses and management training seminars in Web and Interface Design 1994.

As Creative Director at Pixelpark between 1994 and 1998, she was responsible for the design of modular interface systems, Internet sites, CD-ROM titles and POS solutions, providing consulting services for companies such as Adidas, Conrad Electronic, Lufthansa and Deutsche Telekom.

In 2000, she founded the company *pReview digital design GmbH* together with Tobias Gremmler. Tanja Diezmann formulated the principle of "Navigable Structures" and has obtained international renown as a Video Jockey and Interface Design Expert. In her roles of Professor, businesswoman and Creative Designer, she has been an active member of expert panels, congresses and juries for many years, including membership of several juries i.e. "'Federal Prize for Design" (2000 - 2008), Council for Design, Frankfurt. 2000/02/04 live visuals at media stagings in Hong Kong, China.

2003 International Publication of the Book "*Grids for the dynamic Image*" at AVA publishing.

Member of the ADC (Art Directors Club), Germany.

## DE

Prof. Tanja Diezmann

Tanja Diezmann (35) ist seit 1998 als Professorin für Interfacedesign an der Hochschule Anhalt (FH) in Dessau. 1994 übernahm sie ihre ersten Lehraufträge und Managemettrainings für Web- und Interfacedesign. Von 1994 bis 1998 verantwortete sie als Creative Director von Pixelpark die Gestaltung von modularen Interfacesystemen, Internetauftritten, CD-ROM-Titeln und POS-Lösungen. Sie hat Kunden wie adidas, Conrad Electronic, Lufthansa und die Telekom beraten. Zusammen mit Tobias Gremmler gründete sie 2000 die pReview digital design GmbH. Diezmann formulierte das Prinzip der »Navigable Structures« und erwarb sich als Video Jockey und Expertin für Interfacedesign internationale Anerkennung. Seit vielen Jahren beteiligt sich die Professorin, Geschäftsfrau und Gestalterin aktiv an zahlreichen Expertengremien, Kongressen und Juries, z.b. Bundespreis Design (2000 - 2008), Bundesministerium für Wirtschaft, Rat für Formgebung. 2000/02/04 Live Visuals für mediale Inszenierungen in Hongkong, China. 2003 Internationale Publikation des Buches "Grids for the Dynamic Image" bei AVA Publishing Sa. Tanjd Diezmann ist Mitglied im ADC Deutschland

## FR

Tanja Diezmann (35) est professeur de design d'interface à l'Université des Sciences Appliquées Anhalt in Dessau depuis 1998. Elle a mené ses premiers cours et séminaires de formation à la gestion en conception d'interface et Web en 1994.

En tant que directrice créatrice chez Pixelpark entre 1994 et 1998, elle était responsable de la conception de solutions POS, de CD-ROM, de sites Internet, et de systèmes d'interface modulaires, conseillant des entreprises telles qu'Adidas, Conrad Electronique, Lufthansa et Deutsche Telekom.

En 2000, elle a fondé la compagnie *pReview digital design GmbH* avec Tobias Gremmler. Tanja Diezmann a formulé le principe de "Structures Navigable" ; et a obtenu une renommée internationale en tant qu'experte en matière de conception d'interface et Video Jockey. Dans ses rôles de professeur, de femme d'affaires et de conceptrice créatrice, elle a été active dans plusieurs équipes d'experts et de congrès depuis de nombreuses années déjà, y compris en qualité

de membre de plusieurs jurys du “*Federal Prize for Design*” (2000 - 2008), du *Council for Design* (Francfort - 2000/02/04), de scènes « *live* » à Hong Kong, Chine.

Publication internationale en 2003 du livre "*Grids for the dynamic Image*", chez AVA

Membre de l'ADC (*Art Directors Club*) allemand.

:: tanja diezmann | ceo pReview

.. pReview digital design gmbh

.. <http://www.pReview-design.com>

.. fon +49 (0) 30 . 443 51 95 0

.. fax +49 (0) 30 . 443 51 95 99

.....

.. professor for interfacedesign

.. university of applied sciences

.. department of design, dessau

.. <http://www.des.hs-anhalt.de>