

Design as Inquiry

Nataša Sienčnik
Medienübergreifende Kunst
0205769 _ natasa.sienchnik@gmail.com

WS 2011/12

Universität für angewandte Kunst Wien
Vorlesungsreihe Design-Theorie I

11/10/2011

Design as Inquiry (1)

Während der Begriff *Design* allgemein hin produktorientiert verstanden wird, stellt sich im Rahmen der Vorlesungsreihe der Versuch *Design* als Forschungsfeld zu verstehen. *Design* kann als Produkt politischer, ökonomischer sowie sozialer Prozesse und der daraus resultierenden Ästhetik betrachtet werden. In der ersten Vorlesungseinheit wurde der Begriff der Forschung, englisch *Inquiry*, näher beleuchtet, wobei unterschieden wurde zwischen a) philosophischer Forschung und b) naturwissenschaftlicher Forschung. Der deutsche Begriff *Forschung* ist allerdings stark an die Wissenschaft gebunden. In *Design as Inquiry* jedoch geht es vielmehr um eine Befragung der Welt, einer Frage nach der menschlichen Existenz innerhalb des Systems.

Doch was ist *Design* überhaupt? Glauben wir Sherry Turkle, so ist *Design* etwas, das nützliche Artefakte produzieren kann. Turkle versammelt in ihrem Band „*Evocative Objects: Things We Think With*“ (2006) Essays von WissenschaftlerInnen, KünstlerInnen und DesignerInnen, um den *Design*-Begriff zu verorten, gleichzeitig aber auch erweitern zu können. Schon längst scheinen Objekte mehr als nur Dinge zu sein. Ihnen inhärent ist eine Aufgabe zwischen Geschichte, Erinnerung, Leidenschaft und Vision.

Design wird aber allgemein hin als etwas verstanden, das nützliche Artefakte produziert. Doch kann *Design* nicht auch ohne materielle Verkörperung existieren? In dieser ersten Sitzung wurde versucht, grundlegend auf ökonomische und sozio-politische Prozesse einzugehen, die *Design* im weitesten Sinne beeinflussen. Dabei stellt sich meist nicht nur ein rein formales Problem. *Design* wird von wirtschaftlichen Faktoren bestimmt, wird aber auch zunehmend zu einer moralischen Herausforderung.

Grundsätzlich muss das Wort *Design* genauer beleuchtet werden. Was überhaupt bedeutet *Design*? Es könnte als Denkprozess, also als Tätigkeit verstanden werden. Aber auch ein Entwurf (Sketch) ohne beigefügtes Modell oder Objekt könnte *Design* sein. Daraus resultiert womöglich ein Modell. Aus dem Modell wiederum ein Objekt oder „Original“, das ebenso gut in eine Massenproduktion überführt werden kann. Noch genereller jedoch kann der Begriff auf übergeordnete Gesellschaftsstrukturen angewendet werden. Vor allem im englischsprachigen Raum, kann so gut wie alles *designed* werden. Im Deutschen steht Entwurf eng in Verbindung mit manueller Gestaltung – einem zeichnerischen, wenn auch computer-generiertem Entwerfen. Andererseits sprechen wir genauso von Gedankenentwurf, hier jedoch terminologisch an etwas, das noch nicht ganz gereift ist, daher an etwas Prozesshaftes gebunden. Gerade der Prozess scheint aber allen Deutungsebenen inhärent zu sein.

Das Wort *Design* ist aber auch ein besonders inflationärer Begriff und wird in allen Bereichen angewendet. Der Protagonist kann sich hier natürlich in Ausbildung, daher in Professionalität unterscheiden. Folgt man jedoch Viktor Papaneks „Design for the real world“ (1971), ist so gut wie alles eine Designaktivität: „Design ist the conscious and intuitive effort to impose meaningful order.“ Damit erweitert er den Design-Begriff. Je globaler dieser gefasst wird, desto austauschbarer wird das Wort jedoch auch. Gleichzeitig sind viele Menschen gestalterisch tätig, ohne dies explizit so zu nennen. Die Design-Disziplin hingegen ist dadurch charakterisiert, dass sie in ökonomische Zwänge eingebunden ist.

Immer wieder wird der Zwiespalt zwischen naturwissenschaftlicher Forschung, die nach Wissbarem sucht, und philosophischen Herangehensweisen, die danach fragen was existieren könnte, sollte oder möchte thematisiert. Gerade dieser zweite Punkt jedoch könnte zu Lösungen jenseits von Zwang der Produktion, Loslösung von bereits existenten Produkten führen. Eine Zukunftsforschung oder Entwicklung von Dingen *to come*, von denen wir vielleicht noch nicht einmal wissen, das sie von Nöten sein könnten.

Ein Beispiel jenseits des klassischen industriellen Produkts ist das Info-Design-Projekt „Water Footprint“ (2007) von Timm Kekeritz. Hier fungiert Design als Wissenschaftsübersetzung, als Darstellung eines Problems, das in dem Beispiel visualisiert, vereinfacht, erklärt wird. Design wird hier zu einem Medium des Verständnisses, das Einsichten generieren kann. Kekeritz stellt nicht nur dar, sondern bringt die Welt in seiner Darstellung in Relation und illustriert ein Gleich- oder Ungleichgewicht.

Nicht die Forschung über Design scheint hier erforderlich, sondern Design als forschende Praxis. Die materielle Welt, die uns umgibt, stellt sich als etwas Natürliches dar und wird daher leicht übersehen. Dabei wohnen wir in einer vollkommen durchgestalteten Umgebung, in einem designten Leben. Während das Universum früher als Architektur bezeichnet wurde, wird heute alles um uns herum mit dem Begriff des Designens beschrieben. Inwiefern ist unsere Welt also artifiziell, gestaltet, bestimmt, wo sie doch aus der Natur hervorgegangen oder gewachsen ist?

25.10.2011

Design Objects as Mediating Technologies (2)

Vor allem im architektonischen Design wurde der Wunsch nach einer gesamtgesellschaftlichen Gestaltung immer wieder thematisiert. Ausgehend von Richard Wagners *Gesamtkunstwerk*, worin Musik, Dichtung, Tanz, Architektur und Malerei als ein ästhetisches Gesamterlebnis im Theater vereint sind, entwickelte der am deutschen Bauhaus tätige Walter Gropius das *Totalkunstwerk*. Im architektonischen Kontext ist hier die Verantwortung aller Aspekte eines Gebäudes – dazu gehören die Gebäudehülle, das Interieur, die Landschaft – zu verstehen. Ähnlich betrachteten dies auch Josef Hoffmann und Otto Wagner (Wiener Werkstätte) und andere Vertreter des europäischen Art Nouveau. Die Synthese umfasste jedes Detail des Lebens: Architektur, Ausstattung, Kleidung und Schmuck.

Noch weiter greift Buckminster Fuller den Begriff des Designs und beschreibt Design losgelöst von menschlicher Intention als etwas Gegebenes oder vielleicht Gewachsenes:

Spaceship Earth was so extraordinarily well invented and designed that to our knowledge humans have been on board it for two million years not even knowing that they were on board a ship. And our spaceship is so superbly designed as to be able to keep life regenerating on board despite the phenomenon, entropy, by which all local physical systems lose energy. (Lees-Maffei / Hounze, 2010)

Darin überschneidet er sich mit den inzwischen 600 Jahre alten Thesen Albertis, der in der Gestaltung der Welt grundlegende Strukturen für das gemeinsame Leben identifiziert. Das Installieren von dörflichen Ansammlungen, etwas zu gründen, dadurch Raum in der Welt zu schaffen, habe die Menschen zusammen gebracht. Architektur ist daher ein grundlegende Aktivität: „Some have said that it was fire and water which were initially responsible for bringing men together into communities“ (Alberti / Rykwert, 1991, S. 3), aber es waren die baulichen Interventionen, die Versammlungsorte erst möglich gemacht haben.

Folgt man Viktor Papanek, so könnte jeder ein Designer sein. In „Design for the real world“ (1971) beschreibt Papanek Designstätigkeiten als „conscious and intuitive effort to impose meaningful order“. Damit erweitert er den Design-Begriff, bildet aber auch die Grundlage für die inflationäre Nutzung des Begriffs, die im Stadtbild meist mit dem Wort *kreativ* einhergeht. Zwar gibt es demnach kein Monopol auf Design, trotzdem scheint die Design-Disziplin sich auf ein anderes Level zu heben und betont Ausbildung und Professionalität. Aus dieser angewandten Kunst bildeten sich die Disziplinen des Architecture Design, Fashion Design und Graphic Design.

Einerseits kann Design folglich alles umfassen, aus der Perspektive der professionellen Disziplin hingegen wird der Begriff sehr eng geschnürt. Fallman etwa un-

terscheidet in „The Interaction Design Research Triangle of Design Practice“ (2008) drei Teilbereiche: Design Practice (als kommerzieller Begriff), Design Studies (als philosophischen Bereich) und Design Exploration (als Medium durch das man über die Welt nachdenkt).

Gerade diese letzte Kategorie ermöglicht es neue Konzepte zu erarbeiten, vielleicht ein Utopie als Vorschlag einer ideellen Welt darzustellen oder die herrschenden Systeme zu hinterfragen und durchbrechen. Ein Beispiel dafür könnte Krzysztof Wodiczko's „Critical vehicles“ (1999) sein. Das „Homeless Vehicle Project“, das er zwischen 1987 und 1989 entwickelte, hat eine starke soziale Komponente. In Zusammenarbeit mit Obdachlosen entwickelte er ein Gefährt, das sowohl eine symbolische als auch praktische Komponente hatte. Einerseits machte er das Problem sichtbar, gleichzeitig war das Objekt benutzbar. Design als Kritik bringt die materielle Welt ins Wanken, muss aber nicht unweigerlich einen Gegenvorschlag erbringen.

Ein weiteres Beispiel ist Peter Eisenman's „House X“ (1982). In Zusammenarbeit mit Jacques Derrida entwickelte er eine dekonstruktivistische Architektur und nähert sich der Frage, was eigentlich die Natur des Hauses ist. Damit hinterfragt er die gesellschaftlichen Konventionen, die gewachsen sind, aber auch durchbrochen werden können, um neue Lebenskonzepte zu entwickeln.

Diese Design-Objekte sind oft nur hypothetische Objekte, die auf einen gesellschaftlichen Diskurs hinweisen können. Nicht Benutzbarkeit von Objekten ist hier das Ziel, sondern das Problematisieren und die Entschlüsselung von Situationen. Marshall McLuhan beschreibt dies in „The Medium is the Message“ (1964/1994) und fragt welche Botschaften technologische Objekte (Medien) haben. Die Botschaft des Autos etwa wäre, dass es Straßen geben muss, denn ohne diese wäre das Objekt unbrauchbar. So haben Objekte Auswirkungen auf unser Leben und funktionieren nur in gewissen Umgebungen. Objekte haben aber auch Auswirkungen auf unser unmittelbares Leben. Jacques Lacan beschreibt dies in „The Mirror Stage as Formative of the I“ (1977), die Objekte nämlich sind es, die uns ermöglichen uns selbst wahrzunehmen.

Noch weiter gehen Mihály Csíkszentmihályi und Eugene Rochberg-Halton in „The Meaning of Things“ (1981). Darin beschreiben sie, dass Personen erst durch die Objekte existieren können, wie ein König durch sein Schloss oder ein Richter durch sein Gericht. Ein Beispiel dafür könnte der Herzogstuhl am Zollfeld in Kärnten sein, der im Mittelalter den Fürsten legitimiert hat. Ohne Stuhl gäbe es auch keinen Fürsten.

08.11.2011

Design as a Material Philosophy (3)

Solange die Welt, wie wir sie kennen, funktionstüchtig ist, scheint eine Reflexion nicht notwendig. Erst ein Systemfehler – wie die Finanzkrise der vergangenen Jahre – macht Probleme sichtbar. Diese kritische Praxis könnte als Aufgabe der Philosophie gelten, die die sichtbare Welt untersuchen und zeitweilig unkomfortabel zu machen hat.

Eine Weltanschauung kann sich in den Design-Objekten niederschlagen. Gestalten ist daher vielmehr eine politische Entscheidung, als rein ästhetische Formfindung. Die Produktion von neuen Konzepten ist somit sowohl der Philosophie als auch dem Design inhärent.

Jennifer Baichwal begleitet in ihrem Film „Manufactured Landscapes“ (2006) den Fotografen Edward Burtynsky bei seinen Besuchen von Fabriken, Deponien und Baustellen in China und Bangladesch. Eine kommentarlose filmische Arbeit, die die Umstände von Massenproduktion und Kapitalismus zeigt und dem Betrachter eine Reaktion abringt.

Ein weiteres Beispiel einer philosophischen Befragung ist Rod Dickinsons „The Milgram Reenactment“ (2002). Rod Dickinson re-inszenierte das von Stanley Milgram 1961 konzipierte Experiment, das den Gehorsam gegenüber der Autorität thematisiert. In der zeitgenössischen Kunst der letzten Jahre lässt sich eine Häufung performativer Wiederholungen bzw. Re-Inszenierungen historischer Ereignisse feststellen. Dabei werden Ereignisse wiederholt, die als bedeutsam für die Gegenwart erachtet werden. Insofern ist es eher eine Befragung der Gegenwart mittels des Rückgriffs auf historische Ereignisse, die sich dem kollektiven Gedächtnis unwiderruflich eingeschrieben haben. Also, es geht verkürzt um eine performative Wiederholung eines Ereignisses, das in der Gegenwart etwas hervorruft.

In meiner eigenen Arbeit „The Man in the Glass Box (1961–2011)“ thematisiere ich den Eichmann-Prozess in Israel. Im Jahr 1961 wurde der ehemalige SS-Offizier und ranghöchste Person, die für die Vernichtungslager im Dritten Reich verantwortlich war, in Israel vor Gericht gestellt. Angeklagt wurde er wegen Verbrechen gegen das jüdische Volk und die Menschlichkeit.

Der Fall war von Anfang an durch Kontroversen geprägt, vor allem was die Rechtmäßigkeit des Gerichts betraf. Die Verhandlung selbst war von Anfang an eine symbolische Performance, die einem Theaterstück glich und perfekt inszeniert war. Der Angeklagt befand sich in einem kugelsicheren Glaskasten, ein Filmregisseur wurde platziert, es gab bewusste filmische Entscheidungen. Das ganze wurde täglich im internationalen Fernsehen gezeigt und wurde zu einer Studie zu Moral und Ethik, die vor allem das kollektive Gedächtnis der amerikanischen Bevölkerung prägte.

Der Prozess endete mit dem Todesurteil des Angeklagten und bleibt bis heute die einzige Vollstreckung in Israel.

In meiner Installation habe ich versucht die ästhetischen und narrativen Strategien dieses Prozesses transparent zu machen. Von der Decke hingen 6 Kopfhörer, die jeweils eine körperlose Stimme einer Person aus dem Verfahren darstellt: Ich habe etwa 7 Stunden Audio-Material eingesprochen, aus dem eine 30-Minütige Vorstellung entstand, die sich in die Stimmen des Angeklagten, des Richters, des Staatsanwalts, der Verteidigung und Hannah Arendt („Banality of Evil“) teilen.

Zusätzlich gab es eine Drei-Kanal-Videoprojektion, die ebenfalls auf dem gesichteten Material beruht. Ich habe hier versucht eine verknäppte Version des Prozesses nachzuspielen, wobei ich als Performerin in alle Rollen geschlüpft bin, um auch die Austauschbarkeit der sozusagen Schauspieler beim realen Prozess darzustellen. Der Audio-Teil ist ebenfalls immer die gleiche Stimme, die Rollen gehen teilweise in einem Dialog auf einander ein, teilweise stehen sie aber für sich allein. Der Besucher kann zumindest zwei Positionen hernehmen und zu seiner eigenen Wahrnehmung oder Realität zusammenfügen.



Ein Beispiel für einen phänomenologischen Ansatz bietet das Projekt „Tree Balance“ (2005) von Natalie Jeremijenko. Zwei identische Bäume stehen auf einer Waage, verändern sich allerdings im Laufe der Zeit. Damit illustriert sie die genetische Information, die den Veränderungen der Umwelt ausgesetzt ist.

Michael Landy hingegen machte sich selbst zum Mittelpunkt seiner Arbeit. „Breakdown“ (2011) betitelt die Selbstzerstörung seines ganzen Besitzes. Die philosophische Hinterfragung der materiellen Welt bekommt hier eine weitere Komponente: die seiner Existenz. Die Zerstörung seiner Produkte kommt beinahe einer Selbstauslöschung gleich, denn zu den Objekten gehörten sowohl seine Dokumente als auch sein Kapital.

Ähnlich wie „The Clock of The Long Now“ im Science Museum London 1999, beschäftigten sich die Studierenden des Werkplaats Typografie in Arnhem. Wenn die Woche zu wenige Stunden hat, müsste sich das doch ändern lassen? Die 7-Tage-Woche wird um 5 Tage erweitert, die Stunden hingegen vergehen schneller.

– 670 Wörter –

22.11.2011

Design is Knowledge (4)

Design oder die damit verbundenen Objekte lassen uns auch Rückschlüsse auf eine gewisse Zeit, technische Innovationen und gesellschaftlichen Wandel ziehen. Ein Beispiel dafür wäre der Bugholzstuhl Nr. 214 von Thonet. Der Stuhl aus dem 19. Jahrhundert gehört zu den meistgebauten Stühlen aller Zeit und begründete den Weltruhm des Unternehmens Thonet. Der Stuhl, der sich vollständig in seine Einzelbestandteile zerlegen lässt, ist Zeuge der industriellen Produktion, denn er ließ sich in arbeitsteiligen Prozessen herstellen. Gleichzeitig wurde er zum Synonym der Wiener Kaffeehäuser. Er gibt uns daher Aufschluss über das technische Wissen seiner Zeit, aber auch über die Kulturgeschichte und Verbreitung der Kaffeehäuser.

Ein ähnliches, wenn auch entgegengesetztes Unterfangen, begann Thomas Thwaites mit „The Toaster Project“ (2009). Hier wurde das sonst massenproduzierte Produkt um nur 3,94 Dollar Ausgangspunkt einer Forschungsreise. Um einen eigenen Toaster von Grund auf zu produzieren, machte sich der Designer auf die Suche nach Rohstoffen, Verarbeitungs- und Produktionstechniken. Die Herstellung eines anscheinend banalen Geräts erwies sich als absurd aufwändig und kostenintensiv. Was lernen wir daraus? Es gibt uns Aufschluss über die gesellschaftlichen Voraussetzungen und Umstände unter denen die Dinge in unserem Leben entstehen. Gleichzeitig macht es deutlich, dass eine Rückkehr zu einem romantischen Ideal einer vorindustriellen Zeit nicht möglich ist, sondern wir in einer Abhängigkeit von Industrie und Markt leben.

Beziehen wir uns auf Aristoteles „Metaphysik“, wären mögliche Kategorien für Wissensformen a) theoretisches Wissen, b) poetisches Wissen oder Erfahrung und c) praktisches Wissen. Als Beispiel für theoretisches Wissen, können wir den Film „Powers of Ten“ (1977) von Charles und Ray Eames nennen. Darin illustrieren sie den relativen Maßstab des Universums in Zehnerpotenzen und abstrahieren damit nachweisbares Wissen. Poetisches Wissen hingegen gründet auf Erfahrung. Was Adorno mit seinem oft zitierten Satz, nach Auschwitz ein Gedicht zu schreiben, sei barbarisch (1951/1977), meint, beschreibt wohl gerade dieses poetisches Wissen. Was in den Konzentrationslagern geschehen ist, sei nur am eigenen Leib erfahrbar, kann aber nicht in seiner Vollständigkeit beschrieben werden. Praktisches Wissen kann hingegen als ein Wissen über das richtige Handeln beschrieben werden. Um zu wissen, ob ein Objekt sinnvoll ist oder nicht, bedarf es des praktischen Ausprobierens.

Durch das Imaginieren eines besseren Lebens können alternative Lebensvorschläge erarbeitet werden. Die Utopie ist somit eine treibende Kraft, das Gegenwärtige zu verändern. Ein populäres Beispiel einer Zukunftsvision ist Stanley Kubricks „2001: A Space Odyssey“ (1968). Darin sind nicht nur neue Materialien (Plastik) und

Formensprachen zu finden, sondern auch alternative Umgangsformen (sexuelle Befreiung). Auch architektonische Visionen, wie etwa die von Archigram in den 1960er Jahren, fanden später reale Ausformulierungen, etwa in den Formen des Kunsthaus Graz (2003). Otl Aicher beschreibt diesen Vorgang folgendermaßen:

entwerfen heißt, modelle zu konstruieren. vielleicht ist geist doch mehr als nur verarbeitung von informationen. verarbeitung ist eine art verwaltungsvorgang, linear, eindimensional. wenn wir von geist sprechen, meinen wir etwas anderes. wir meinen die fähigkeit zu konzepten, die fähigkeit, entwürfe zu entwickeln, etwas „hinauszuwerfen“. (1991, S. 195)

Entwerfen ist daher ein Materialisieren von Möglichkeiten, ein Modell einer anderen Welt, das immer ein Versuch ist. „Hinauszuwerfen“ bezeichnet nämlich das andeuten, ausprobieren, eine Schnelligkeit im Formulieren, von der man nicht mit Gewissheit sagen kann ob sie funktioniert oder scheitert.

– 520 Wörter –

17/01/2012

Thinking with Things (5)

Ähnlich wie das Konzept eines Modells eröffnet auch das fiktionale Design Möglichkeiten über Objekte oder Notwendigkeiten nachzudenken – sozusagen ein Vorausdenken, das mögliche Lebenskonzepte aufzeichnet aber auch selbst Notwendigkeiten oder Bedarf schafft. Ein schönes Beispiel ist der General Motors Pavillon *Futurama* im Rahmen der Weltausstellung in New York 1939. Die von Norman Bel Geddes gestaltete Zukunftsvision zeigte das amerikanische Verkehrssystem, darunter Modelle von vielspurigen Autobahnen und einer Stadt von Morgen, in der die Autos mit Transistorradios ausgestattet sind. Diese können das Verkehrsaufkommen regulieren und mögliche Zusammenstöße verhindern. Besucher der Ausstellung verließen den Pavillon mit einem Anstecker mit dem Text: „I Have Seen the Future“.

Aber nicht nur die Zukunftsvision etwas bislang Abwesenden weckt das Bewusstsein für mögliche Lebensentwürfe. Was würde es bedeuten, wenn wir einen wichtigen Teil unserer westlichen Gesellschaft wieder aufgeben müssten? Am 18. Jänner 2012 startete Wikipedia die Kampagne „Imagine The World Without Free Knowledge“. Einen Tag lang wurde das englische Portal der Online-Enzyklopädie gesperrt, um auf den Gesetzesantrag *SOPA* (Stop Online Privacy Act) im US-Kongress hinzuweisen. Das 2001 gegründete online-Lexikon besteht inzwischen aus mehreren Millionen Einträgen, die von individuellen Autoren „unentgeltlich konzipiert, geschrieben und nach der Veröffentlichung gemeinschaftlich korrigiert, erweitert und aktualisiert“¹ werden.



¹ <http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia>

Erst das Konzept machte eine neue, kollektive Schreibpraxis überhaupt möglich, eine Abwesenheit des Portals ist fast nicht mehr denkbar. Das Design, daher die Konzeption einer einziger Internet-Seite, veränderte die Lebens- und Arbeitsweise vieler Generationen.

Ähnlich bestellt ist es um soziale Netzwerke wie Facebook und Microblogging-Tools wie Twitter. Erst das Konzept schneller Nachrichten, die sich einfach streuen lassen, scheint ein wesentlicher Faktor in den Revolutionen im Nahen Osten und Nord-Afrika gewesen zu sein. Salopp gesprochen könnte man daher sagen, Design verändert die Welt. Doch sind die Auswirkungen neuer Kommunikations- und Informationstechnologien auf unsere Gesellschaft wirklich nur positiv oder handelt es sich doch um ein Werkzeug im Sinne Machiavellis, das zur staatlichen Überwachung und Kontrolle seiner Bürgerinnen und Bürger bestimmt ist? Gewiss ist, dass das Design neuer Medien fordert, dass die politischen und gesellschaftlichen Konzepte überarbeitet und erneuert werden.

Vor allem Modelle können uns behilflich sein, über Dinge nachzudenken oder sie gar erst zu verstehen. Die verschiedenen Darstellungen von Atomen, wie von Thomson (1898), Lenard (1903), Rutherford (1911) oder Bohr (1913), geben nicht nur Aufschluss über die physikalische Zusammenstellung, sondern sind vielmehr ein Modell davon, wie die Gesellschaft ihre Wirklichkeit versteht und darstellt. Die wohl bekannteste Metapher dieser Art ist das DNA-Modell von Watson und Crick (ca. 1953). Modelle und Experimente können aber auch Aufschluss über die Gesellschaft selbst geben. Ein Beispiel dafür ist das „Stanford Prison Experiment“ (1971), das das menschliche Verhalten unter den Bedingungen der Gefangenschaft untersucht. Die Gesellschaft wurde dabei modellhaft und in überschaubarer Umgebung nachgeahmt, die Teilnehmenden in Gefängnisinsassen und Gefängniswärter geteilt. Das Modell gibt Aufschluss darüber, wie sich der Mensch unter gewissen Umständen verhalten könnte, das Experiment endete allerdings mit einer wenig positiven Aussicht.

Ein Modell ist jedenfalls nicht nur eine Illustration, sondern dazu da, etwas daraus zu erfahren, eine Erkenntnis zu erlangen. Ein Architekturmodell wäre demnach nicht nur eine verkleinerte Darstellung eines Gebäudes, sondern ermöglicht Probleme sichtbar zu machen, Dinge im Kleinen zu ändern und auszuprobieren. Modelle sind also Werkzeuge, mit denen wir uns von der Wirklichkeit ein Bild machen können, um sie besser zu verstehen.

24/01/2012

Staged Situations (6)

Wir benötigen Artefakte, um Zeit sichtbar zu machen. Diese Dinge können einerseits Veränderung darstellen, aber auch auf die Vergänglichkeit der Subjekte aufmerksam machen. Ein Beispiel dafür wäre Birgit Jochens Arbeit „Deutsche Weihnacht: Ein Familienalbum 1900–1945“. Dabei handelt es sich um eine Kollektion von Familienfotos, die jeweils zum gleichen Anlass, nämlich zu Weihnachten, aufgenommen wurden. Wie perfekt vergleichbare Ausschnitte aus der Wirklichkeit, zeigen die Bilder zwar immer das selbe Setting, gleichzeitig aber auch die Veränderung der Umstände und Vergänglichkeit der Personen. Somit beschreiben sie nicht nur die einzelnen Ereignisse, sondern bebildern eine ganze Epoche.

Ein vollkommen anderes Zeitgefühl versucht das Projekt „The Clock of The Long Now“ (1999) im Science Museum London zu vermitteln. Hier ist jede Sekunde auf ein Jahr ausgedehnt, jede Stunde auf ein Millennium. Diese Zeitrechnung kann in ein Jetzt (*now* – 3 Tage), ein Heutzutage (*nowadays* – 30 Jahre) und das lange Jetzt (*the long now* – 20.000 Jahre) geteilt werden. Ein epochales Denken, das das Jetzt länger denkt als einen Augenblick.

Nur einen einzelnen Augenblick halten „The Remains of a wristwatch stopped at moment atom bomb explosion in Hiroshima at 8.15, August 6, 1945“ fest. Die Uhr zeigt zwar nur einen winzigen Ausschnitt der Wirklichkeit, beschreibt aber doch eine Zäsur. Ein ähnliches graphisches Element wird am Cover des Bulletin of the Atomic Scientists verwendet. Die sogenannte „Doomsday Clock“ zeigt jeweils an, wie weit wir vom Weltuntergang entfernt sind. Diese metaphorische Zeitmessung bewegt sich in beide Richtungen und fungiert als moralischer Stimmungsmesser seiner Zeit.

Gerade seit der Industrialisierung und somit der herannahenden Massenproduktion und Kurzlebigkeit von Produkten, scheint die Zeit schneller zu vergehen. Während Tradition selbst vor Jahrhunderten noch als etwas Stillstehendes empfunden wurde und die einzelnen Generationen keine größeren Veränderungen wahrgenommen haben, werden die Tradierungsschritte immer kürzer. Der Zeitgeist einer Generation spiegelt sich in den Artefakten, die sie hervorbringt, wider. Jene die noch in eine analoge Welt geboren wurden, müssen mit den Fähigkeiten der *Digital Natives* mithalten. Die analogen Objekte hingegen beschreiben die Fähigkeiten der vergangenen Generationen und geben Aufschluss über deren Lebensumstände.

Ein Beispiel für eine zeitlose Simulationsstätte ist Las Vegas. Die irrealen Umgebung der in der Wüste liegenden Planstadt nimmt zwar die reale Außenwelt (z.B. Venedig) zum Vorbild, bettet diese aber in eine zeitlose Illusion. Die abwesenden Uhren und fehlenden Fenster lassen die Zeit vergessen, um sich vollends der Unter-

haltung hingeben zu können. Folgt man Robert Venturi, so bilde Las Vegas das neue Rom und wir Gestalter können von der Bildhaftigkeit dieser Illusionsstadt lernen.

Eine ähnlich fiktionale Welt beschreibt Jean Baudrillard in „Simulacra and Simulation“ (1994). Das amerikanische Disneyland sei in den 1980er Jahren gebaut worden, um die Fiktionalität der USA selbst zu vertuschen. Denn erst wenn es noch fiktionale Dinge gibt, nehmen wir die Wirklichkeit als wirklich wahr. Als Colin Powell eben diese reale Welt am 5. Februar 2003 vor den Vereinten Nationen beschreibt, spricht er von fiktionalen Nuklearwaffen, hält ein Simulakrum für Antrax in der Hand und evoziert nicht zuletzt durch diese Simulation einen Krieg gegen den Irak.

Doch was erfahren wir durch diese Simulationen? Ähnlich wie durch das Konzept des Modells, versuchen wir durch die Simulation Wissen zu generieren, etwas erfahrbar zu machen, was womöglich technisch, physisch oder moralisch nicht zugänglich ist. *Second Life* zum Beispiel ermöglicht den Teilnehmenden Situationen auszutesten, die im realen Leben nicht möglich sind. Eine solche Situation beschreibt Julian Dibbell in „A Rape in Cyberspace“ (1993). Darin schildert er eine virtuelle Vergewaltigung eines Avatars des text-basierten Multi-Player-Games *LambdaMOO*. Die Übergriffe führten einerseits zur Erörterung des Konzepts der Virtualität, aber auch zur Herausbildung von gesellschaftlichen Regeln innerhalb der virtuellen Community. Das Design einer solchen Simulation kann daher sehr wohl zu realen Erkenntnissen und womöglich sogar zu strukturellem Wandel führen.

- 593 Wörter -

Literatur

- Buckminster Fuller, Operating Manual for Spaceship Earth,
In: Grace Lees-Maffei / Rebecca House, *The Design History Reader* (Berg, 2010)
- Daniel Fallman, *The Interaction Design Research Triangle of Design Practice* (MIT Press, 2008)
- Hannah Arendt, *Aichmann in Jerusalem: A Report on the Banality of Evil* (1963)
- Jacques Lacan, *The Mirror Stage as Formative of the I* (1977)
- Jean Baudrillard *Simulacra and Simulation* (1994)
- Leon Battista Alberti, *On the Art of Building in Ten Books* (MIT Press, 1991)
- Julian Dibbell, A Rape in Cyberspace. In: *Village Voice* (1993)
- Marshall McLuhan, *The Medium is the Message* (MIT Press, 1994)
- Otl Aicher, *Die Welt als Entwurf* (Ernst & Sohn, 1991)
- Robert Venturi / Denise Scott Brown / Steven Izenour, *Learning from Las Vegas*
(MIT Press 1972, revised 1977)
- Sherry Turkle, *Evocative Objects: Things We Think With* (MIT Press, 2007)
- Theodor W. Adorno, Kulturkritik und Gesellschaft,
In: *Gesammelte Schriften, Band 10.1: Kulturkritik und Gesellschaft I* (Suhrkamp, 1977)
- Viktor Papnek, *Design for the Real World* (Pantheon, 1971)

Filme

- Charles and Ray Eames, *Powers of Ten* (1977)
- Henry Codman Potter, *Mr. Blandings Builds His Dream House* (1948)
- Jennifer Baichwal, *Manufactured Landscapes* (2006)
- Stanley Kubrick, *2011: A Space Odyssey* (1968)