HYPERWERK

REALIZE!

Fachhochschule Nordwestschweiz
Hochschule für Gestaltung und Kunst

Perspiraterie
Felicia Schäfer
Tredici
2013/14
Institut HyperWerk FHNW

INHALTSVERZEICHNIS

1. VORGESCHICHTEN

1.1 REALIZE! – REALITÄT, WIRKLICHKEIT?

1.2 FAHNDUNG

1.3 FREISEGELN

2. DESIGN

2.1 SPECULATIVE DESIGN

2.2 DESIGN FICTION

3. PERSPIRATERIE

3.1 DER WEITWINKEL

3.2 HANDHABUNG

3.2.1 POTENTIALHAUFEN UND STEHSITZEN

3.2.2 INITIATIVE P&R

3.2.3 GEHACKTES CULINARIUM

4. IM SINNE DES WEITWINKELS

4.1 DESIGN UND KUNST

4.2 PERSPIRATERIE MASCHINERIE

5. EIN- UND AUSBLICK

6. ANHANG

6.1 LITERATURLISTE / QUELLEN

7. DANK

8. PARTNER

9. KONTAKT

VORGESCHICHTEN

Im zweiten Jahr am Institut HyperWerk hatte ich mich eingehend mit der Lesart von Begriffen auseinandergesetzt: Im Projekt *Cooperationssaal* haben Sandra Kessler und ich uns mit Wortneuschöpfungen in das Feld der Spekulation begeben. Zum Beispiel, *VERWERTUNGSSTRUKTUR. MUTRAUM. GENUSSZELLEN.* Ziel des Projektes war das Aufspüren von ungewohnten Zusammenhängen über Begriffe. Seit Beginn meines Diplomjahres befasse ich mich mit den Dimensionen von *Realize!*, dem diesjährigen Jahresthema.

1.1 REALIZE! – REALITÄT, WIRKLICHKEIT?

Was ist wirklich? Wir alle sind Individuen mit individuellen Blickwinkeln, kulturellen Hintergründen, Vorlieben. Wir nehmen die Welt subjektiv wahr. Codierte Zeichensysteme wie etwa das der Sprache helfen uns zwar in der Kommunikation, verursachen aber auch Missverständnisse. *Realize!* führte mich schnell zum Begriff Perspektive. Perspektiven führen zu Erweiterungen: Kann ich die Perspektive eines anderen einnehmen, erweitert diese meine eigene. Versucht man, einem anderen seine Perspektive aufzuzwingen, gibt es Streit, Krieg. Perspektiven anderer Menschen zu verstehen heisst, sich selbst kennenzulernen. Es stellt immer ein Wagnis dar, Perspektiven anderer einzunehmen, da jede neue Perspektive die eigene, mühsam zurechtgelegte Weltordnung durcheinanderzubringen droht. Die eigene Welt wird immer komplexer, wenn man sich anderem hingibt. Meine persönliche Erfahrung zeigt, dass die Erhöhung dieser Komplexität meine eigenen Perspektiven vervielfacht. Ausschau haltend nach einem Begriff, der diesem notwendigen Wagnis des Perspektiveneinnehmens gerecht wird, bin ich auf den Begriff *Piraterie* gestossen.

Piraterie [1], entstammt dem griechischen *peiran* – wagen, unternehmen – und *peira* – Wagnis, Unternehmen. Aus diesen beiden Worten, Perspektive und Piraterie, formte ich den Begriff *Perspiraterie*, den Begriff, dessen Facetten und Gesichter ich im Diplomjahr auskundschaften wollte.

1.2 FAHNDUNG

Der Begriff *Piraterie* wird zwar mit plündernden und raubenden Piraten konnotiert, doch wollte ich niemandem eine Perspektive rauben und keineswegs zerstörerisch wirken. Der Gedanke, in hohe See zu stechen und Perspektiven und Wirklichkeiten anderer zu sammeln, fungierte jedoch von nun an als Segel meiner Gedanken. Wie aber kann ich die Perspektiven anderer Menschen einfangen? Wie mache ich sie fassbar?

1 Walter de Gruyter. Berlin.New York. 1999: KLUGE Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache, 23.Auflage; S.633

Lassen sich verschiedene subjektive Perspektiven verallgemeinern? Während meiner Recherche bin ich auf die Methode des *Speculative Design* [2] gestossen. Design kann auch ein Mittel zur Spekulation sein und muss nicht in erster Linie die konsumorientierten Verhaltensweisen unterstützen. Dieser Gedanke sprach mich an und liess mein bis dahin negatives Designverständnis umdenken. Das spekulieren ist in der Philosophie ein Vorgehen, um Erkenntnis zu erzeugen. Umgangssprachlich wird es im Sinne von mutmassen verwendet. Unter Perspektiven-Piraterie verstehe ich die Fähigkeit, sich verschiedener Betrachtungsweisen, Möglichkeiten anzunehmen und sich zu eigen zu machen. Es sind zwischenmenschliche Interaktionen sowie der Mensch in seiner materiellen Umwelt, die mich als Gestalterin und selbsternannte Perspiratin beschäftigen. Dieses Verständnis von Gestaltung ist zentraler Bestandteil meines Vorhabens.

1.3 FREISEGELN

«Bei Gestaltung steht Verantwortung (und daher Freiheit) in Frage...Wer Gebrauchsgegenstände entwirft (wer Kultur macht), wirft anderen Hindernisse in den Weg...»[3] denn laut Flusser bedeutet «Gebrauchsgegenstand» nicht nur einen Gegenstand, den man braucht um einen anderen Gegenstand aus dem Weg zu räumen. Mehr noch ist der Gegenstand zugleich die Kommunikation des Designers. Bevor ich zu gestalten/ zu kommunizieren beginne, will ich erkennen, wo und was ich gestalte. Ich beginne mit dem Alltag. Unser Handeln im Alltag besteht aus der Akkumulationen von Erfahrungen, eingeübten Routinen und Konventionen, die uns helfen, mit der Welt in Kontakt zu treten, zu kommunizieren. Ein schönes Konzept. Ein wirkungsvolles Konzept. Nur leider vergessen wir allzu oft, dass die dabei eingenommene Perspektive nicht statisch ist, sondern beweglich.

Perspiraterie ist kein Aufruf, die Welt neu zu erfinden. Eher sie neu zu entdecken, die Gewohnheiten aufzubrechen. Getrieben von Entdeckerlust, der Sehnsucht nach dem Fremden, Unbekannten, Ungewohnten, dem nicht Offensichtlichen und dem Zweifel, suche ich als Designerin Wege, die anders sind. Das Hinterfragen der Gegebenheiten und das Rütteln an deren Statik mache ich mir zur Aufgabe. Ich will aus dem eigenen Blickraster herauskommen, immer im Bewusstsein, dass ich dieses nicht verlassen, aber ständig verändern kann.

Bei Kooperationen findet Austausch statt, und verschiedene Perspektiven eröffnen sich. Die unterschiedlichen Sichtweisen auf Dinge sind nicht nur bereichernd, sondern ermöglichen es, blinde Flecken aufzuspüren und abzugleichen. Es ist eine auf Kooperation aufbauende Mission, zu der ich aufbrechen will. Es gilt, aus Kinderaugen zu blicken, Fragen stellen zu können, die lange nicht mehr gestellt worden sind.

2 vgl. Dunne, Anthony (Hg.). Speculative Everything: design, fiction and social dreaming / By Anthony Dunne and Fiona Raby. 2013 Massachusetts Institute of Technology. MIT Press

3 Flusser, Vilém: Design: Hindernis zum Abräumen von Hindernissen. In: Wurm, Fabian (Hg): Vom Stand der Dinge. Eine kleine Philosophie des Design. Steidl, Göttingen 1993, S.41

Spekulatives Design nimmt den Zweifel als Ausgangslage und schafft Prototypen für mögliche Zukunftsszenarien. Mit dieser Inspirationsquelle startete ich in mein Diplom. Ich habe mich gefragt, wie ich durch *spekulative Gestaltung* neue Handlungsmöglichkeiten eröffnen kann.

Was wäre, wenn...es *Perspiraten* gäbe? Wie handeln sie, und was sind ihre Ziele, Hoffnungen und Unsicherheiten?

DESIGN

Während der drei Jahre am Institut HyperWerk lernte ich, durch Design mit Systemen in der Bildungs- und Arbeitswelt umzugehen und ich lernte, wie man in deren Gestaltungsprozesse eingreifen kann. Was genau Design für mich bedeutet und wie ich es anwenden will, wollte ich in meinem Diplomjahr erkennen. Unzufrieden mit Designs, die die Welt zumüllen, unsere Sinne eindünsten und uns entmündigen, suchte ich nach Strömungen und Formen, die Vorstellungen und Potentiale evozieren und aktive Benutzer voraussetzen.

Die Gesellschaftsordnung, in der wir uns bewegen, ist geprägt und geformt vom Konsum. Neu sein, alternativ sein, frei und unabhängig sein sind unabdingbare Leitmotive unseres Alltags. Ein Gang durch die Strassen der Stadt reicht, sich von den Anzeigen erzählen zu lassen, was man alles noch nicht hat und was es alles Neues gibt. Die Dinge werden angepriesen, als wären sie noch nie dagewesen. Die Werbung und die erwerbbaren Produkte beeinflussen unseren Denkhorizont sowie unser Begehren.

> *«Grundsätzlich wissen wir nicht, was wir begehren. Und das macht uns zu Subjekten. Ein Subjekt konstituiert sich bei Lacan immer nur durch eine Frage: Was begehre ich? Aber die Frage ist komplexer. Sie lautet nicht nur, «was begehre ich?», weil mein Begehren immer an das gebunden ist, was andere von mir wollen. Bei Lacan ist die Nullszene des Begehrens das kleine Kind, das noch nicht versteht, was andere von ihm wollen. Diese perplexe Situation. Und wir brauchen Fantasien, um da etwas Ordnung hineinzubringen»* [4]

4 Aus Sternstunde Philosophie vom 17.05.2009, Gespräch von Norbert Bischofberger mit Slavoj Zižek: Minute 11:31

2.1 SPECULATIVE DESIGN

Ob wir noch träumen oder ob die Unterhaltungsindustrie unsere Träume träumt und wir nur noch Konsumenten von angepriesenen Träumen sind, fragen sich Anthony Dunne und Fiona Raby in ihrem Buch *«Speculative Everything»* [5]. Darin gehen sie der Frage nach, ob man Design auch zum spekulieren gebrauchen kann, um alternative Vorstellungen von Zukünften zu erzeugen. Dabei steht bei ihnen oft nicht das materielle Produkt im Vordergrund. Vielmehr geht es darum über Requisite, Diskussionen zu provozieren, die unsere Werte, Haltungen und Verhaltensweisen zur Diskussion stellen. Den Requisiten-Charakter definieren die Autoren durch das Zeigen einer Idee, durch Abstraktionen von Bestehendem, Idealen und Wünschen. Die Objekte werden zu physischen Fiktionen und Anfangspunkten von Imaginationen. Der Zweck der Spekulation dabei ist, die Gegenwart zu verunsichern, sie zu reflektieren, aber nicht die Zukunft vorherzusagen. Dazu sollte Design laut *Dunne & Raby* von der industriellen Produktion und dem Markt abgekoppelt sein und somit den Weg ins Reich des unwirklichen, fiktionalen und konzeptionellen Designs von Ideen betreten. Weg vom Konsumprodukt, hin zum Requisit ist die Devise. Ein spekulatives Requisit muss daher nicht realistisch sein, aber plausibel, damit es glaubwürdig erscheint und der Betrachter oder Nutzer sich damit in Verbindung setzten kann. So wirkt es als Transportmittel von Ideen und erlaubt dem Betrachter, sich auf ein Gedankenexperiment einzulassen. In dieser Form ist Design getrieben von Imagination und öffnet neue Perspektiven.

2.2 DESIGN FICTION

Meine Suche nach unkonventionellen Designströmungen führte mich zum *Near Future Laboratory* [6], das ich für einen Workshop gewinnen konnte. *Near Future Laboratory* arbeitet ebenso wie die Vertreter von *Speculative Design* mit Prototypen und Requisiten, die die Idee des Design-Fiction-Begriffs materialisieren. Prototypen werden hergestellt, um dem Betrachter einen Anhaltspunkt zu geben, ihn aber nicht seine Vorstellungskraft rauben. In ihrem *Nahzukunftslabor* entstehen Projekte wie *Corner Convenience in some Near Future* [7], in dem unter anderem Lose verkauft werden, mit denen man Twitter Followers gewinnen kann oder Lesebrillen, in denen sich Pornos abspielen. Der ethnographische Hintergrund, mit dem Nicolas Nova (Mitbegründer *Near Future Laboratory*) an die Gestaltung herangeht, ist Basis für die Spekulationen und fiktionalen Geschichten. Diese wirken wie Testobjekte oder Testgeschichten, an denen erkennbar wird, wie die Dinge Menschen verändern oder beeinflussen und ob wir solche Produkte wirklich wollen. *Design Fiction* betreibt somit ein alltagsnahes Design, greift Gewohntes auf und setzt es in neue Beziehungen. Ähnlich wie bei *Speculative Design* geht es bei *Design Fiction* darum, die Möglichkeiten von Zukunft zu überdenken, Vermutungen herauszufordern und Gestaltung zur Diskussion zu gebrau

5 Dunne, Anthony (Hg.). Speculative everything: design, fiction and social dreaming / By Anthony Dunne and Fiona Raby. 2013 Massachusetts Institute of Technology. MIT Press

6 http://nearfuturelaboratory.com/, erneut geprüft am 12.8.2014

7 http://nearfuturelaboratory.com/projects/corner-convenience/, erneut geprüft am 12.8.2014

chen. Nicolas Nova grenzt sich jedoch klar von *Speculative Design* ab. Wie er sagt, seien deren Produkte viel zu abstrakt und wenig greifbar für eine breite Masse. Sie seien schwierig zu verstehen, und eine emotionale Aneignung komme nur schwer in Gang, da sie wenig alltagsnah seien und somit auf eine Ebene gerieten, die elitär sei und dass sie nur innerhalb dieses Kreises ihre Wirkung zeigten. Sie würden zu Fetischobjekten, die nur im Museum funktionierten. Somit sei auch die Diskussionsebene nur einem limitierten Publikum vorenthalten, das meist aus Museumsbesuchern bestehe.

PERSPIRATERIE

3.1 DER WEITWINKEL

Der Weitwinkel – Ein Werkzeug, das seine Funktion hinterfragt , Basel im Juli 2014

Kleinste Abweichungen sind zu erkennen: Der rechte Winkel misst, und alles was nicht passt, geht nicht mit rechten Winkeln zu. «Haargenau» ist seine Differenzierung. Er prüft auf Ebenheit und Geradheit. Haarwinkel wird er auch genannt. Doch Haare sind längst nicht immer gerade. Die Öffnung des Winkels als eingebauter Fehler öffnet den Blick und formt den rechten zu einem weiten Winkel. Das starre Mass wird zu einem flexiblen. Indem die Achsen des rechten Winkels weiter auseinandertreten kann ein anderes vielleicht neues Koordinatensystem sichtbar werden. Die Perspektive wird da

durch uneingeschränkt, frei wählbar und kombinierbar. Der *Weitwinkel* begleitet die perspiratische Denkweise, er hat symbolischen Charakter.

> *«Es kann keine Irritation ohne eine – wenn auch noch so schwache – Erwartung geben. Diese Erwartung wird von uns gehegt. Sie ist in unserem «zur Welt sein» relevant, und sie wandelt sich im Einklang und in Auseinandersetzung mit den Dingen.»* [8]

Ausgehend davon, dass die Zentralperspektive unser Gewohntes Wahrnehmungsraster ausmacht, arbeiten *Perspiraten* mit dem *Weitwinkel*. Dieses Werkzeug erlaubt es uns, aus dem Rahmen zu denken. Wir sind unsichere Zweifler, geben uns nicht mit bisherigen Antworten zufrieden, behaupten aber auch nicht, eine bessere zu haben. Wir rauben Eingerostetes, Definitives und Vordefiniertes. Schaffen Unterdruck, entfernen dort, wo zu viel ist, und erreichen somit Projektionsflächen und Vorstellungsräume, in denen sich jeder selbst neu finden kann. *Perspiraterie* will Design so gebrauchen, dass ein Anwender selbstbestimmt handeln kann, will offen gestalten, so dass Perspektiven selbst gewählt werden können.

3.2 HANDHABUNG

In Zusammenarbeit mit dem von mir aufgebauten Perspiratenteam befasste ich mich mit der Frage und dem Ausgangspunkt meiner Sehnsucht nach fremden Designfeldern und proaktiven Interventionen. Dies konnten wir in unterschiedlichen Kontexten und Kooperationen tun. Beispielsweise in Zusammenarbeit mit dem *Haus für elektronische Künste in Basel (HeK)* und durch Kooperationen mit den HyperWerk-Diplomprojekten *Reanimationsmassnahme* (Manuel Wüst), sowie *Edition; Chez Heinz* (Leon Heinz) und *ckster* (Adrian Demleitner).

3.2.1 POTENTIALHAUFEN UND STEHSITZEN

Unter dem Motto «Aufbruch» der *Oslo Night* 2014 durften wir Perspiraten die Szenographie der Ausstellung *«Perspectives on Imaginary Futures»* [9] im *HeK* gestalten. Gewünscht waren Sitzgelegenheiten und eine Bücherecke, wo die Besucher sich niederlassen können. Weil die übrigen Arbeiten mit spekulativem Charakter in der Ausstellung eher dystopisch angelegt waren, bildete sich unser Anspruch, wie auch der unserer Partnerinnen vom *HeK*, ein positives Zukunftsbild zu thematisieren. Durch ein Gedankenexperiment entwickelten wir Personas, die sich im Raster von Selbstbestimmt/Fremdbestimmt und Sicherheit/Unsicherheit bewegen und sich in ferner Zukunft verorten.

8 aus: Lars Frers: Automatische Irritationen: Überlegungen in Video zur Initiativentfaltung der Dinge, in: E. Tietmeyer u.a. (Hg.) Die Sprache der Dinge- Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf die materielle Kultur. Münster u.a. Waxmann 2010, S.201

9 http://www.haus-ek.org/de/content/perspectives-imaginary-futures?loc=PAA, erneut geprüft am 12.8.2014

Dabei versuchten wir, zu möglichen Formen von Lebensarten und Haltungen zu gelangen, die uns wiederum eine Ideenfindung für die Sitzgelegenheiten bieten könnten. Es interessierte uns, wie die Menschen in Zukunft leben, handeln und fühlen. Entstanden sind Konzepte von konkurrierenden Gruppierungen, Eigensinnigen, starren Persönlichkeiten, voller Unmut und ohne Liebe. Wir befanden uns auf Abwegen. Wir verloren den Ausgangspunkt und den Bezug zum Alltag. Wir wurden Opfer unserer selbst, verfielen in die Routine eines Designers, der sich und das Gestaltungsobjekt durch Kreativmethoden neu erfinden will. Diese Situation war ernüchternd. Zugleich jedoch begriffen wir umso mehr, was wir eben nicht tun wollen. Das Vorgehen musste überdacht werden. Ein Vakuum entstand, in dem wir uns neu zu definieren suchten. Dabei besannen wir uns auf die grundlegenden Fragen: Wie und wozu soll man sitzen? Warum braucht es Tausende von Designs für einen Stuhl, wenn man für das eigentliche Sitzen nur eine Fläche braucht? Sind es Statussymbole, mit denen wir uns schmücken? Wieder mal ein Dunst von nichts, ein Schein, der Begierde weckt? Wie wäre es, wenn man sich nicht über materiellen Besitz definiert? Oder was wäre, wenn Funktion sich selbst genügt und Nutzgegenstände radikal durch die Funktion ihre Gestalt erlangen? Jede dieser Fragen birgt eigene Designdiskurse in sich. Uns ging es aber nicht um eine neue Designrichtung, sondern darum, das sitzen selbst zu problematisieren. Aus all diesen Überlegungen heraus entschieden wir uns, zum Kern der Reduktion zu kommen. Zum Sitzen braucht man lediglich eine Fläche. Um eine Fläche herzustellen, braucht man Material. Material, das wir schliesslich mit dem Team der *Reanimationsmassnahme* auf Hochkonsumgesellschaftsabfallhalden wie der *BaselWorld* [10] oder Firmen gefunden haben.

BaselWorld, Basel im April 2014, Bild von Isabelle Baumgartner

10 Die BaselWorld ist die weltweit wichtigste Messe der Uhren- und Schmuckindustrie und findet jährlich im Frühling in Basel statt (Quelle: Wikipedia, Abgerufen 12.8.2014)

Wir stapelten *Materialpotentialhaufen* (2). Die Angst vor der Einfachheit, vor dem zu-einfach-sein, blieb bis zuletzt. Reaktionen wie «Kann man darauf sitzen?!» Oder die Frage vom Drucktechnologen, ob sich die weisse Fläche auf dem Flyer (1) noch aufbaut, waren Zuckerstücke für uns Perspiraten. Erwartungshaltung an ein Sitzobjektes sowie einen Flyer wurde nicht gestillt. Die Objekte interagierten mit diesen Erwartungshaltungen der Menschen und forderten sie somit heraus.

1

2

3

Objektflyer (1), Bild von Initiative P&R, *Potentialstapel* (2), *Stehsitze* (3), Bilder Von Daniela Vieli. Basel von April- Juni 2014

Parallel zu den *Potentialhaufen* haben wir im Entwurfsworkshop vom Diplomprojekt *Reanimationsmassnahme* das *Stehsitzen* (3) erfunden. Gemeinsam mit den Teilnehmern entstand die Vorstellung, dass in Zukunft kein Mensch mehr sitzen wird. «*Stehsitzen* – effizient und wirkungsvoll» ist das Credo. Darüber hinaus erstellten wir für die Besucher eine Wand mit der vagen Frage «Was wäre, wenn...?» und luden sie ein, sich Gedanken zu den angesprochenen Themen der Ausstellung zu machen sowie auch miteinander in Kommunikation zu treten. «Was wäre, wenn...ihr gemerkt hättet, dass diese Wand eine Rückseite hat?!» – eine Niederschrift an der Wand – deutete für mich darauf, dass der *Weitwinkel* sich im Raum bemerkbar macht und andere Koordinatensysteme konstituiert werden.

«Was wäre wenn...?» Austellungswand im Haus für elektronische Künste Basel, 24.Mai - 22.Juni 2014

3.2.2 INITIATIVE P&R

Die Kooperation mit dem Team der *Reanimationsmassnahme*, namens *Initiative P&R*, führte zu einem weiteren Teilprojekt. Ausgehend davon, dass die entstandenen *Potentialstapel* von der Ausstellung *«Perspectives on Imaginary Futures»* ein «hacken» von Design sein können, bekamen wir die Möglichkeit, im Rahmen des Diplomprojektes *«kontemporäres Hacking Festival ckster»* [11] in Bern, unsere Projekte dort zu veranstalten beziehungsweise davon vorzutragen. Das perspiratische Anliegen war, nicht irgendein Referat zu halten, sondern die Vorstellungskraft anzuregen und auf eine Vielfalt von Wirklichkeiten aufmerksam zu machen.

> *«Wir hacken dort ein, wo Dinge stehenbleiben, betreiben Design-Hacking, indem wir gewohnte Strukturen aufsuchen und ihnen neue Bedeutungen geben. Die Zeichen liegen bereit, und wir schreiben mit ihnen neue Zusammenhänge.»* [12] Initiative P&R

Entstanden ist ein experimenteller Vortrag, der die Grundlagen von *Speculative Design* erläuterte, ein vorgetragener *Wortstapel*, der aus einem beschreibenden Text hervorging. In Wortarten aufgeteilt, wurde der Inhalt in einer unkonventionellen Form wiedergegeben. Übrig blieben Zuhörer, die nicht nur Konsumenten waren, sondern für einmal mit sich selbst und den Mithörern konfrontiert wurden. Teilstücke einer gesamthaften Wirklichkeit trafen auf Fragmente des Projektes.

Veranstaltung am *ckster Festival* , Bern , 6. Juni 2014, Bild von Daniel Drognitz

11 http://ckster.org/ , geprüft am 12.8.14

12 http://ckster.org/program/initiative-p-r-design-hacking/ , geprüft am 12.8.14

3.2.3 GEHACKTES CULINARIUM

Was wäre, wenn...Esskonventionen «gehackt» würden, wenn die Speisenfolge nicht mehr stimmt, wenn die Nase etwas anderes riecht als der Mund schmeckt, wenn kein Esstisch vorhanden ist und Gäste sich zu perspiratischen *Gastronauten* verwandeln? Entstehen andere Bilder, Vorstellungen, Realitäten oder Handlungen? Ein Dinner dieser Art servierten wir in Kooperation mit dem Diplomprojekt *Edition; Chez Heinz* innerhalb der *Internationalen Gastronautischen Gesellschaft* [13], am *ckster-Festival*. Es gab zehn Gänge, dreissig Stühle und ein Duftkessel mit angeschlossenen Sauerstoffbrillen. Serviert wurde alles rückwärts, von kalt zu heiss und hart zu flüssig. Angefangen mit dem Grappa-Eiswürfel im Cognacglas hin zur heissen Bouillon in der Kaffeetasse wurden die Gänge unterstützt von einer Parallel-Küche und ihren Düften die die Gäste mit Sauerstoffbrillen rochen. Diese entsprachen nicht der Nahrung, die die Gäste zu sich nahmen. Die veränderte Reienfolge und Irritationen führten zur Überforderung und individuellem Erstaunen über die Gewohnheiten der Sinneswahrnehmung.

Culinarium «Gehacktes» am *ckster Festival* in Bern am 6.Juni 2014 Bild von Daniel Drognitz

13 http://gastronautischegesellschaft.org/ geprüft am 12.8.14

IM SINNE DES WEITWINKELS

4.1 DESIGN UND KUNST

Die Auseinandersetzung mit Design und seinen unterschiedlichen Richtungen führten mich unweigerlich auch zur Kunst. Fern von Gebrauch oder Funktion, öffnet sie neue Gesichtsfelder und Zukunft. *Speculative Design*, verhält sich meiner Ansicht nach ähnlich. Getrieben vom vorwärts gerichteten Blick, der Herausforderung, bestehendes und zukünftiges zu diskutieren, ist die Form des entstehenden Diskurses auf einer ähnlichen Ebene angesiedelt wie bei der Kunst. *Design Fiction* dagegen ist näher am Gebrauch und daher eher Design im ursprünglichen Sinn. Die Arbeiten haben Alltagsnähe, benutzen bestehende Gegenständlichkeit und setzen sie in einen anderen Zusammenhang um aber dann gleichwohl, wie *Speculative Design*, eine Auseinandersetzung mit dem Objekt oder seinr Geschichte anzuregen.

4.1 PERSPIRATERIE MASCHINERIE

Durch die beschriebenen Übersetzungen von *Perspiraterie* entwickelte sich in meinem Diplomvorhaben eine gestalterische Haltung. Während *Speculative Design* durch die schon fast musealen Objekte (vgl. Nicols Nova) eine gedankliche Auseinandersetzung des Betrachters anpeilt, erzeugt *Perspiraterie* durch die unmittelbare Teilnahme am Ereignis und den direkten Gebrauch der Objekte eine andere Beziehung zwischen Ereignis oder Objekt und Betrachter. Sie werden be-greiflich. Bei *Speculative Design* und *Design Fiction* ist der Mensch Betrachter, in den perspiratischen Übersetzungen wird er zum Benutzer. Durch die direkte Teilhabe besteht die Möglichkeit einzugreifen, mit - und umzugestalten. Der prozessuale Charakter lässt es zu, dass die Objekte verhandelt, vorgesetzt und weiterentwickelt werden können. Es sind keine fertigen Produkte sondern bewegliche und mögliche Ansatzpunkte, die dem Alltag entstammen.

Das Unbekannte, die Unsicherheit, der Zweifel und der Fehler waren die Ausgangslage und zugleich die Basis des perspiratischen Unternehmens. Eine vernebelte Sicht kooperiert mit getäuschter Wahrnehmung, eingezäunt von Routinen und Konventionen unbefriedigt von unbeweglichen Systemen und Vorgefertigtem erschaffen Perspiraten Lücken, Fehler und Nullstellen. Die Ordnung, die Seh-, Fühl- und Handlungserwartung wird gestört. Es entstehen Differenzen, Sollbruchstellen, Lücken und Vakua, die ausgehalten werden müssen. Platz für Projektionen, Raum für Vorstellungen werden geschaffen. Das Aushalten der Lücken und Vakua wurde bei den *Potentialhaufen* erstmalig offensichtlich. Wir erkannten aber dadurch, dass genau diese Lücken, die Irritation im Gewohnten Platz für Neues und Raum für Vorstellungen bergen.

Das Produzieren von Leerstellen soll den Rezipienten aufmerksam machen auf das was da ist. Auch durch Überfülle oder Überforderung wie beim *Culinarium* oder dem *ckster*-Referat, soll das Bestehende, Alltägliche und Gewohnte einerseits gebrochen, und genau dadurch exponiert werden.

EIN- UND AUSBLICK

Das Beobachten von Gegebenheiten und das Hinterfragen – sei es in einem designforschenden Kontext sowie auch in meinem persönlichen Alltag – brachten mich dazu, in Kooperationen und Verhandlungen Alternativen zu suchen. Dies führte mich als Gestalterin zu Irritationsmomenten, in denen ich mich neu verorten durfte. Dabei erkannte ich, wie wir kontinuierlich gemeinsam das entwerfen, was wir sind und wie wir sein werden. Nichts ist definitiv, und deshalb ist alles gestaltbar und veränderbar. Dabei mal mit Extrempositionen anzufangen zum Beispiel Leere und Überfülle, kann ein Weg sein um all die feinen Abstufungen zu erkennen und zu sehen. Gestalten bedeutet für mich inzwischen mehr den je, mit offenen Blick in die Welt zu schauen, sich darin zu verorten, kritisch und offen zu sein um somit gesellschaftliche Themen, die mich beschäftigen, unbefangen in einen anderen Kontext zu setzen. Aus dieser Distanz konfrontieren sie, sind aber auch neu verhandelbar.

Was wäre, wenn...es *Perspiraten* gäbe?! war die grundlegende Frage.

Gibt es *Perspiraten*, dann gibt es den *Weitwinkel*, gibt es den *Weitwinkel*, so gibt es mich und andere Wirklichkeiten, diese Arbeit und das vergangene Jahr. Realize!

ANHANG

6.1 LITERATURLISTE / QUELLEN

BÜCHER

- Walter de Gruyter. Berlin.New York. 1999: KLUGE Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache, 23.Auflage
- Dunne, Anthony (Hg.). Speculative everything: design, fiction and social dreaming / By Anthony Dunne and Fiona Raby. 2013 Massachusetts Institute of Technology. MIT Press
- Flusser, Vilém: Design: Hindernis zum Abräumen von Hindernissen. In: Wurm, Fabian (Hg): Vom Stand der Dinge. Eine kleine Philosophie des Design. Steidl, Göttingen 1993
- Lars Frers: Automatische Irritationen: Überlegungen in Video zur Initiativentfaltung der Dinge, in: E. Tietmeyer u.a. (Hg.) Die Sprache der Dinge- Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf die materielle Kultur. Münster u.a. Waxmann 2010
- Mark Fisher (Hg.): kapitalistischer realismus ohne alternative? VSA, Hamburg 2013

ONLINE REFERENZEN (geprüft am 12.8.2014)

- http://www.haus-ek.org/de/content/perspectives-imaginary-futures?loc=PAA
- http://nearfuturelaboratory.com/
- http://de.wikipedia.org/wiki/Baselworld
- http://ckster.org/program/initiative-p-r-design-hacking/
- http://gastronautischegesellschaft.org/
- http://www.srf.ch/player/tv/sternstunde-philosophie/video/sternstunde-philosophie-der-philosoph-slavoj-%C5%BDi%C5%BEek-%E2%80%93-atemberauben-de-philosophie--slavoj-%C5%BDi%C5%BEek-im-gespraech-mit-norbert-bischofberger?id=ce8d7d9e-df7a-47de-bf36-8a79badebaeb

INSPIRATIONEN

- ABSTRAKT, W.I.R.E (Hg.): DER SCHEIN DES NEUEN Thesen zum Mythos Innovation, Verlag Neue Zürcher Zeitung, N°11 2013 W.I.R.E
- Centre d`Art Contemporain Genève (Hg.): Wouldn`t it be nice...wishful thinking in art and design, JRP| Ringier, Zürich 2007
- Doris Agotai: Der Raum im Off, in Ursula Frohne (u.a) (H.g): Kinematographische Räume Installationsästhetik in Film und Kunst. Wilhelm Fink; Auflage: 1., Aufl. 2012

- EP/ Volume 1: The Italian Avant-Garde, 1968-1976, Alex Coles (Hg.)Sternberg Press Berlin 2013
- E.W.Heine: Nur wer träumt ist frei, btb Verlag, München 1997
- Hartmut Rosa: Beschleunigung und Entfremdung: Entwurf einer kritischen Theorie spätmoderner Zeitlichkeit, Suhrkamp Verlag; Auflage: 3 (20. Mai 2013)
- Helga Nowotny: Grenzen und Grenzenlosigkeit: Kreativität und Wissensdistribution, in: Jörg Huber u.a. (Hg.) Konturen des Unentschiedenen, – Basel, Frankfurt am Main: Stroemfeld Verlag. 1997
- Helga Nowotny: Unersättliche Neugier – Innovation in einer fragilen Zukunft, Kulturverlag Kadmos; Auflage: 1 (11. Januar 2005)
- Mateo Kries: TOTAL DESIGN Die Inflation moderner Gestaltung, Nicolaische Verlagsbuchhandlung GmbH Berlin 2010
- Michel de Certeau: Die Kunst des Handelns, Merve Verlag GmbH, Berlin 1988
- Paul Watzlawick: Vom Unsinn des Sinns oder Vom Sinn des Unsinns, Piper Verlag GmbH, München, 6. Auflage Februar 2010
- R. Buckminster Fuller: Bedienungsanleitung für das Raumschiff Erde und andere Schriften, Joachim Krause (Hg.), Philo Fine Arts, Hamburg 2010
- Stéphane Hessel: EMPÖRT EUCH!, Ullstein Buchverlage GmbH, Berlin 2011

- (In)visible Design: http://www.invisible-design.it/en/category/projects/ (erneut geprüft am 13.8.14)
- Kevin van Aelst : http://www.kevinvanaelst.com/art.html (erneut geprüft am 13.8.14)

PARTNER

- Haus für elektronische Künste Basel – www.haus-ek.org
  (Sabine Himmelsbach, Alexandra Adler)
- Internationale Gastronautische Gesellschaft – www.gastronautischegesellschaft.org
- Nicolas Nova – www.nearfuturelaboratory.com
- Manuel Wüst – www.reanimationsmassnahme.ch
- Adrian Demleitner – www.ckster.org

DANK

Regine Halter, Ralf Neubauer, Jan Knopp, Chantal Willi, Manuel Wüst, Leon Heinz, Gabriel Meisel, Mariana Egues, Pascal Heimann, Andreas Frehner, Isabelle Baumgartner, Lea Leuenberger, Florian Giraudel, Sonja Lippuner, Romain Tièche, Tobias Wiesinger, Eliane Gerber, Florian Bitterlin, Daniela Vieli, Sandra Kessler, Benedict Dackweiler, Barbara Buser, Nicolas Nova, Alexandra Adler, Sabine Himmelsbach.

KONTAKT

Fachhochschule Nordwestschweiz
Hochschule für Gestaltung und Kunst
Institut HyperWerk
Freilager-Platz 1
4023 Basel
T +41 61 228 40 56

www.hyperwerk.ch
www.fhnw.ch/hgk/ihw
www.talentshop.ch/felicia-schaefer

Felicia Schäfer
felicia.schaefer@hyperwerk.ch
+4179 583 02 05

perspiraterie.com