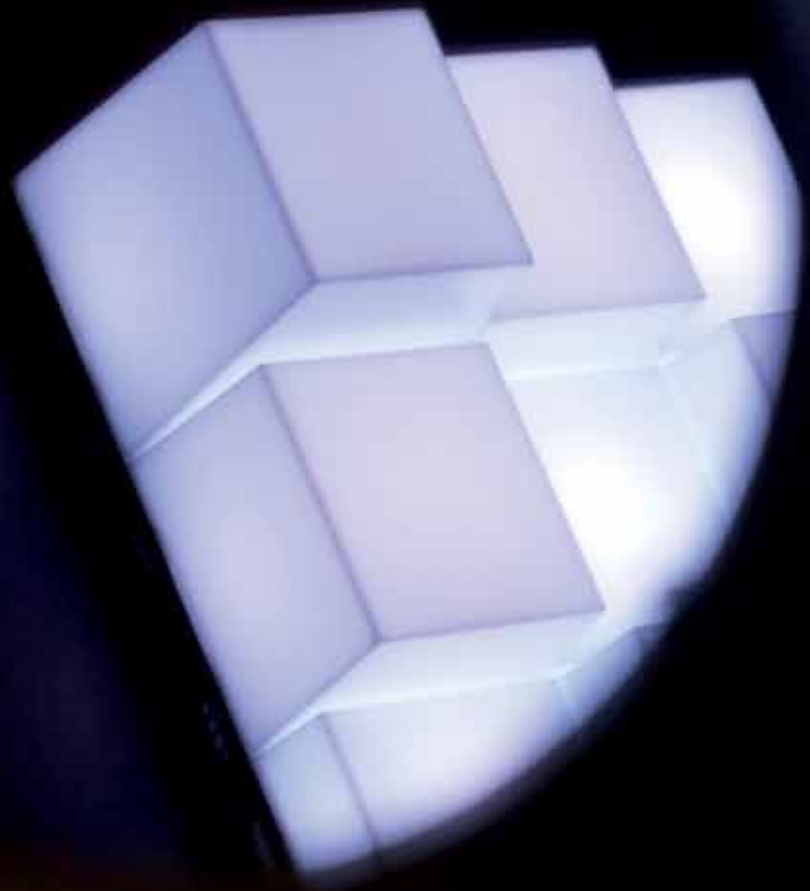


SKIC
A:MAT

Past
Future
Perfect



SKICA:mat 4**Past Future Perfect**

Herausgeber:

SKICA – Slowenisches Kulturinformationszentrum
www.skica.at, office@skica.at

Redaktion: Ana Novak, Barbara Predan

Übersetzung: Marjeta Wakounig

Lektüre und Korrektur: Katarina Novak

Titelfoto: Jure Miklavc (Aus der Ausstellung *Past Future**Perfect*: Lampe Tywa von Jure Miklavc.)

Design: Phant&Puntza

Druck: REMAprint

Past Future Perfect

Volkskundemuseum trifft auf zeitgenössisches

slowenisches Design

im Rahmen der Vienna Design Week 2014

Fr, 26. 9. 2014 – Mi, 15. 4. 2015

Volkskundemuseum, 1080 Wien (volkskundemuseum.at)

Kuratorinnen: Barbara Predan und Petra Černe Oven

(Pekinpah Verein)

Gestaltung: Studio Miklavc

Organisation: **SKICA**

in Kooperation mit Pekinpah, Ljubljana

Collecting the Future?

Di, 30. 9. 2014 um 18 Uhr

Gespräch mit den Kuratorinnen Barbara Predan und

Petra Černe Oven, dem slowenischen Designer Jure

Miklavc, dem Direktor des Volkskundemuseums

Matthias Beitzl und dem Kurator des

Volkskundemuseums Herbert Justnik.

Slowenisches
Kulturinformationszentrum
SKICA

stmiklavcudio



Ana Novak, Leiterin des SKICA

Zeitzeuge der Zukunft

Design ist der beste Zeitzeuge und Ethnologie bzw. Kulturanthropologie ist der beste Zeitchronist. Das Sujet, mit dem sich beide beschäftigen, ist der Alltag. Wie wir leben, wie wir unsere Tage und unsere Umwelt gestalten, um möglichst bequem und angenehm zu leben.

Die Bedürfnisse der Menschen sind universal, einige von ihnen sind als Menschenrechte anerkannt. Tatsache ist, man sieht sich um, holt aus seiner Umwelt das, was man braucht, und macht die notwendigen Anpassungen. Dabei führt uns immer dieselbe Ambition: das Leben und die Welt noch besser zu gestalten.

Unser Alltag ist mit geo-klimatischen Umständen und mit sozio-kulturellen Kontexten stark geprägt. Manche nennen es Mode, manche Entwicklung. Oder wie es der Anthropologe Clifford Geertz sagte: „One of the most significant facts about humanity may finally be that we all begin with the natural equipment to live a thousand kinds of life but end in the end having lived only one.“

Die globale Wirtschaft hat das Potenzial der Kulturwissenschaften für Eroberung (und Erhaltung) der Märkte schon längst anerkannt. Kulturanthropologen sind gefragte Berater vieler multinationaler Korporationen und kulturwissenschaftliche Studien werden in vielen Executive Offices gelesen.

Thousand kinds of life beschäftigen auch die Designer. Erfolgreiches Design trifft punktgenau auf die Bedürfnisse der Menschen und bringt eine neue Qualität in den Alltag. Bei der Gestaltung der Objekte sowie der Leistungen bemüht sich der Designer, die Vielfalt und gleichzeitig die Universalität zu umfassen.

Auf diesem Weg zur Perfektion ist die Kulturanthropologie ein guter Gesprächspartner und eine kompetente Quelle des Wissens. Die Kulturwissenschaften beobachten, reflektieren und analysieren den Alltag, also auch die Funktion und Funktionalität des Designs. Die Art und Weise, wie wir die Produkte und die Leistungen benutzen, werden auch unter die Lupe genommen.

In ihrer Essenz ist unsere Lebensart also ein Prozess. Vielleicht nicht immer auf den ersten Blick und vielleicht nicht immer bewusst oder absichtlich. Aber dennoch: eine gewisse Offenheit ist nicht zu verneinen. In dieser Fluidität der Gewohnheiten und Bräuche lädt uns Design praktisch 24/7 ein, unseren Alltag zu verbessern, und bietet uns dabei neue oder neu gepflasterte Wege.

Design und Kulturwissenschaften sind – ob sie es wollen oder nicht – in diesem Zusammenspiel und Wechselwirkungen verbunden. Aufgrund ihrer Neugier und Selbstreflexion sind beide Disziplinen stark in der Gegenwart verankert, doch eine blickt in die Vergangenheit und die andere in die Zukunft.

Die Entstehung der Ausstellung *Past Future Perfect* war eine eigenartige Erfahrung auch für mich als Beobachter. Es war tatsächlich eine Begegnung zweier Welten und schon die Vorbereitungsphase selbst war fast wie eine Field Study. Das Museum hat seine Türen breit geöffnet - mit der mutigen Einladung zu einem Feedback über die eigene Schausammlung. Die Autoren der Ausstellung sind mit Feingefühl und Respekt herangegangen. Es entstand ein Dialog und ein vollkommen konkretes Potenzial für eine zukünftige Plattform der guten Praxis hat sich entwickelt.

P.S.: Viele sehen die Kulturanthropologie als den Beruf der Zukunft. Ich stimme dem zu.



Barbara Predan, Petra Černe Oven

Über Design ...

und die Bedeutung von der Kenntnis des Vergangenen

Aus der Ausstellung

Past Future Perfect:

Schriftarten Tisa von

Mitja Miklavčič.

Foto: Jure Miklavc

„Was ist das eine wissenschaftliche Detail Ihrer Arbeit, von dem Sie meinen, dass alle es kennen sollten?
David Attenborough: Die Einheit des Lebens.
Richard Dawkins: Die Einheit des Lebens als Folge der Evolution hinsichtlich dessen, dass wir alle Nachfahren eines gemeinsamen Vorfahren sind. Es ist fast zu gut um wahr zu sein, dass sich auf einem einzigen Planeten eine so außergewöhnliche Komplexität des Lebens als Resultat eines verständlichen Prozesses entwickelt hat. Und wir sind die einzige Spezies, die die Fähigkeit hat, das zu verstehen.“

David Attenborough und Richard Dawkins

„Wären die ersten archetypischen Werke nie geschaffen worden, gäbe es keine Modelle für alle Tausenden von Folgewerken – und wir hätten nicht dasselbe Konzept von Ästhetik. Und, wenn wir schon von Design sprechen, dann gäbe es dieses Handwerk nicht.“
Enzo Mari

Verbindet man diese beiden Zitate, so wagen wir zu behaupten, dass ein – wenn schon kein neuer, so doch ein anderer – Ausgangspunkt für die Entwicklung der Methodologie der Designgeschichte geschrieben steht. Das Erkennen von vergangenen (archetypischen)

einzelnen Formen ermöglicht uns zwei grundsätzliche Evaluationsmodelle: das Evolutions- sowie das Innovationsmodell, wobei das letztere erst durch detailliertes Verständnis der Komplexität des ersten erkennbar ist. Mehr noch, gerade das Evolutionsmodell kann offenbaren, was heute – in einer Zeit, in der wir von allem Neuen besessen sind – wirklich innovativ, neu ist.

Letzteres wirft die Frage auf, ob Design nur ein Evolutionsprozess des Archetypen ist oder womöglich (auch) Generator der ursprünglichen Idee, die es anschließend mit Hilfe von Entwicklung und Individuen immer wieder neu gestaltet. Die Frage stellt uns außerdem vor das Problem, wann genau die Geschichte des Designs überhaupt beginnt. Mit dem ersten geschliffenen Stein, dem ersten Tongefäß, mit dem Moment, als wir Knochen als Werkzeug (und potenzielle Waffe) erkannten? Oder mit der Industrierevolution, als die Trennung der Berufe passierte – in einen, der entwirft, und den anderen, der erzeugt? Die Komplexität der Problematik drängt uns einerseits also ins Feld der Archäologie, Ethnologie und Anthropologie, die Industrierevolution jedoch spannt Design als Nebenprodukt vor den Karren der Technologie, die sich mit der Professionalisierung der Disziplin im 20. Jahrhundert auf eigene Beine zu stellen versucht.

Gerade die Techniken, Technologien und Formen, die wir in der vergangenen und gegenwärtigen Materialkultur erforschen können, erzählen unaufhörlich von der Verbundenheit des Objekts mit dem Menschen und der Gesellschaft, in der sie entstanden sind. Über den analytischen Blick zurück erkennen wir Muster und Antworten, die für die heutigen Designer relevant sein können – nicht nur im Hinblick auf vergessene Technologien und Organisationsmethoden, sondern auch als Inspiration für die Etablierung neuer Methoden und Kreativitäten für die Zukunft.

Folglich ist das Verhältnis zur Vergangenheit eine Notwendigkeit für jeden Menschen, und für Designer umso mehr. Nicht nur wegen des Verstehens professioneller Leistungen und des Lehrens aus Beispielen guter Praxis, sondern auch wegen des Verstehens eines breiteren Kontexts in der Gesellschaft, in der Gestaltung der Umwelt und der Effekte, die generiert werden. Die vielen Probleme, die wir heutzutage zu lösen versuchen, haben vor uns schon andere zu lösen versucht (und sie nicht selten auch gelöst). Dennoch wird die Kenntnis der Vergangenheit sowohl auf dem Gebiet des Designs als auch allgemein oft übersehen.

Sean O'Brien schrieb im Artikel „Read poetry: it's quite hard“ für die Zeitung *The Guardian*: „Das Wort ‚Relevanz‘ schwebt über uns – dieser moderne Fetisch, so oft benutzt, um Unwissen zu mindern und den Mangel an Neugierde zu rechtfertigen. [...] Junge Menschen [die die Geschichte nicht kennen] haben im Grunde keine Geschichte, und wenn dies der Fall ist, verringert sich ihre eigene Bedeutung. Das Problem ist nicht, ob Shakespeare oder die Bibel oder TS Eliot ‚relevant‘ für sie sind, sondern ob sie sich selbst als Teil eines Kontinuums sehen, als Gemeinschaft, die sich über die Geschichte ausdehnt.“

Der Schlüssel liegt also in der Fähigkeit oder besser gesagt Tauglichkeit, die eigene Arbeit als Ausbau all dessen zu verstehen, was vor einem selbst geschah. Dies kann man Pragmatismus oder einfachen Hausverstand nennen: Wieso bei null beginnen, wenn andere vor dir schon Stiegen und einen Aufzug bis zum 5. Stock gebaut haben? Darum ist es kein Wunder, dass der japanische Grafikdesigner Kenya Hara im Buch *Graphic Design History* das Design zwischen Vergangenheit und Zukunft stellt: „Die Zukunft liegt vor uns, doch hinter uns ist auch eine wundervolle Akkumulation von Geschichte – eine Quelle der Fantasie und Kreativität. Ich denke, wir bezeichnen als ‚kreativ‘ die Dynamiken intellektueller Ideen, die zwischen Zukunft und Vergangenheit hin und her fließen.“

Wenn wir all das ignorieren, werden wir die Fehler der Vergangenheit wiederholen und unnötige Mängel in neuen Ansätzen generieren. Faktum ist, dass wir mit akkumuliertem, vergangenem Können und Wissen den Weg zu erfolgreichen Lösungen drastisch abkürzen. Mit einem wichtigen Zusatz: Während wir zurückblicken, müssen wir uns unaufhörlich fragen, was uns das Vergangene heute bedeutet. Mit der luziden Antizipation des Bestehenden können wir Methoden für ein anderes Schaffen in der heutigen Welt finden. Die zahlreichen Fragen, die in der Vergangenheit aktuell waren, bleiben es im Grunde auch heute noch. So betrachtet bestätigt sich von der Warte des Designs aus die Aktualität des Vergangenen immer wieder aufs Neue.



Future?

LET'S CEE®
Film Festival
Great Cinema from Central and Eastern Europe

Das Internet hat sich für viele Wirtschaftszweige als gewaltige Chance und Bedrohung zugleich erwiesen. Die Filmbranche gehört dabei zu den Bereichen, die von den Umwälzungen der digitalen Welt am meisten betroffen sind. In einer Zeit, in der man sich auf Knopfdruck fast schon jeden Film der Welt in bester Qualität auf einen Jumbo-Bildschirm bequem und kostengünstig ins Wohnzimmer holen kann, stehen damit natürlich nicht nur die Kinos, sondern auch die Filmfestivals vor großen Herausforderungen. Ihre Stärken, von der Kompetenz bei der Programmgestaltung über das Erlebnis der kollektiven Wahrnehmung bis zur Möglichkeit der persönlichen Begegnung mit Filmemachern, sind freilich nicht zu ersetzen und werden gut gemachten Festivals auch künftig das Überleben sichern.

Magdalena Żelasko und Wolfgang P. Schwelle,
Direktoren des LET'S CEE Film Festivals

Future?

Musik wird immer ein wichtiger Bestandteil des alltäglichen Lebens sein und in 25 Jahren wird sich wohl die Art und Weise, wie man Musik konsumiert, drastisch verändert haben. Konzerten wird man wohl nicht mehr ausschließlich in Persona beiwohnen, sondern mittels Hologramm ins Wohnzimmer übertragen bekommen, wo man sich trotz der Tatsache, dass man die eigenen vier Wände nicht verlassen hat, mitten im Geschehen auf einem anderen Kontinent wohnen wird. Erste Reihe fußfrei für alle!

Thomas Heher, *Festival Direktor*

Heineken
WAVESVIENNA
Music Festival & Conference

Matthias Beitzl, Direktor, Volkskundemuseum

Das Museum für Alle

Als Ana Novak von skica an das Volkskundemuseum mit der Idee einer Präsentation slowenischen Designs herantrat, scannten wir auf der Suche nach einer möglichen thematischen Koppelung gedanklich die Museumssammlung nach slowenischen Objekten.

Links:

Aus der Ausstellung *Past Future Perfect: Lumu* von LumuLabs.

Foto: Jure Miklavc

Vielen Dank an Ana Novak (skica), Barbara Predan, Petra Černe Oven (Pekinpah Verein) und Jure Miklavc (Studio Miklavc), dass wir im Spiel mit der Schausammlung sind.

Da gibt es beispielsweise rund zweihundert sogenannte Bienenstockstirnbrettchen, die zum Großteil slowenisch/kärntnerischen Ursprungs sind. Pittoreske kleine Bretter mit Genremalerei und religiösen Darstellungen, die die Einflugschneise der Bienen in den Stock verzierten. Das aktuellste Stück verdanken wir übrigens dem „Mitteleuropäer“ Erhard Busek, der es vor ein paar Jahren vom slowenischen Botschafter in Wien hier im Haus überreicht bekam und es der Museumssammlung überließ.

Im nächsten Schritt besuchten die slowenischen Kuratorinnen Barbara Predan und Petra Černe Oven das Volkskundemuseum. Nach dem Hinweis auf slowenische Objekte in der Sammlung und einem gemeinsamen speed dating mit der Schausammlung gingen die Kuratorinnen autonom durch die Objektreihen. Jenseits regionaler Assemblagen entstanden aus dieser Bewegung heraus assoziierte Objektpaare, die durch ein „Sehrohr“ verbunden wurden.

Dieses Werkzeug ist die Vergegenständlichung der Assoziationen, die sich im Nachdenken über die Begegnung mit den Objekten ergaben. Es ist eine unmittelbare visuelle und gedankliche Brücke zwischen dem Ding aus der Tiefe der Vergangenheit und dem Objekt aus der scheinbar so nahen Gegenwart. Das Sehrohr ist eine „Zeitmachine“ – wie es die Kuratorinnen dieser Intervention bezeichnen –, ein kubrickscher Monolith (2001: A Space Odyssey; Stanley Kubrick, 1968), der durch seine Existenz – abgesehen von seinen vielschichtigen Deutungsebenen – etwas herstellt, was es zuvor nicht gab. In diesem Sinne ist auch das Museum selbst ein Konstrukt, das Dinge verwahrt, sie assembliert und deutet. Wenn es das Museum nicht gäbe, wären die Objekte nicht da, und wäre dann unsere Wahrnehmung – und Entwicklung? – der Lebenswelt eine andere? Welche Fragen bei der Betrachtung der Objektpaare auch immer entstehen mögen, im Vordergrund steht das Spiel der Verbindungen, die sich über unterschiedliche Kanäle und Kons-

trukte herstellen lassen. Die Kuratorinnen haben ein „Drittes Ding“ als Vermittler eingesetzt.

Freunde und Fans des Wiener Volkskundemuseums bezeichnen dieses Haus oft als hidden place. In gewisser Weise ist es das auch: Lage, Architektur, Größe, der Name, organisatorische Struktur und finanzielle Mittel sind Parameter, die eine Kulturarbeit festlegen, die einerseits jenseits des Mainstreams liegen muss – Stichwort Museen als repräsentative Orte mit entsprechend höheren Budgets –, andererseits innovativ und experimentell agieren kann. Denn kleine Strukturen und flache Hierarchien schaffen jene Flexibilität, die eine vielschichtige Auseinandersetzung mit kulturellen und gesellschaftspolitischen Entwicklungen und Phänomenen erfordert. Genau diese Beweglichkeit gilt es in einem Kulturenmuseum herzustellen. Wenn museologische Diskurse immer stärker begrifflich hin zu offenen, diskursorientierten Orten führen, dann müssen auch Strukturen überdacht werden. Die Angreifbarkeit des Museums in aller Deutungsbreite wird einem zukünftigen Publikum wichtig sein, da wir uns jenseits der Partizipation in einem „integrierten“ Verhältnis mit den Menschen befinden werden, mit Blick auf social media natives, eine ganz normale soziale Beziehung.

Im vorliegenden Projekt befinden wir uns prinzipiell in einer mehr oder weniger herkömmlichen Displaysituation aus Objekten, Texten und Positionierungen. Das „Dritte Ding“ unterbricht diese logische Übereinkunft und kann – wenn die BesucherInnen das wollen – andere Synapsen aktivieren. Was die Perspektiven museologischer Arbeit am Volkskundemuseum Wien betrifft: der Versuch, das Scheitern, die Möglichkeit, das Potential, das Ausloten sind Leit motive der inhaltlichen Arbeit. Über die Wissensvermittlung hinaus wollen wir die BesucherInnen und uns selbst immer wieder herausfordern. Warum? Der Alltag ist um uns, wir wollen ihn befragen und reflektieren.



Petra Černe Oven, Barbara Predan, Kuratorinnen

Past Future Perfect

Seit dem Bestehen von Museen und Ausstellungen bauten deren Initiatoren auf größere Geschichten. Geschichten, mit denen sie primär mit dem Besucher zu kommunizieren versuchten. Die Kommunikation der Kuratoren und Gestalter der Ausstellungen basierte in großem Maße auf Datenübertragung. Anders gesagt, die Betonung lag (und liegt) auf der Visualisierung des Inhalts in Zeit und Raum, und eben diese Visualisierung ist für den Besucher gedacht.

Wie bei allem anderen veränderte die Entwicklung auch die Inhaltsvisualisierung. Großen Einfluss darauf hatten Geschehnisse in Künstlerbewegungen, im Design, in der Architektur, Veränderungen in Musealität und Konservierung sowie in anderen Disziplinen, doch im Mittelpunkt blieben immer die Geschichten. Das Entstehen dieser Geschichten kann geradlinig oder aber kurvenreich und verflochten sein. Die Ausstellung *Past Future Perfect* war beides. Der ursprüngliche Zweck der Zusammenarbeit war es, während der Vienna Design Week (VDW) im Österreichischen Museum für Volkskunde ausgewählte Stücke des zeitgenössischen slowenischen Designs vorzustellen. Der rote Faden des Ereignisses lautete „Mauer, Abriss der Mauer“, weshalb es passend schien, eine Intervention in der Schausammlung des Museums zu machen. Eine Intervention, die die Mauer abreißt und eine auf den ersten Blick ungewöhnliche Verbindung schafft.

Ungewöhnlich aus dem Grund, weil es bei der Paarung der Stücke einer ethnographischen Sammlung mit Stücken des modernen Designs scheint, als gäbe es keine Verbindung. Tatsache ist jedoch, dass alle designten Stücke (sei es von einem Profidesigner, sei es von einem Laien) drei Dinge gemeinsam haben: alle stehen auf den Schultern der Vergangenheit, schöpfen aus der Gegenwart und bilden die Basis für die Zukunft. Sie bergen sowohl den ersten Archetypen als auch den Samen der Zukunft in sich. Oder wie ein bekanntes Sprichwort besagt: *Erforsche die Geschichte, wenn du die Zukunft definieren willst.*

Die Geschichte der Intervention

Das Konzept der Ausstellung folgt dieser Prämisse. Es fußt auf der Herstellung einer Verbindung zwischen zwei Produkten in zwölf ausgewählten Ausstellungsräumen. Das erste Objekt ist Teil der Schausammlung

Unten:

Aus der Ausstellung *Past Future Perfect*: das Werk von Blaž Porenta.
Foto: Jure Miklavc

des Volkskundemuseums, das zweite ein Produkt zeitgenössischen slowenischen Designs. Die ausgewählten Paare basieren auf Evolution und schaffen zugleich Spannung. Eine Spannung, die auf der Logik von Kubricks berühmter Ellipse aus dem Film *2001: Odyssee im Weltraum* beruht, wo wir den Sprung vom Knochen/Werkzeug zum Raumschiff in einem Schnitt sehen. In nur einem Schnitt wird eine Zeitschleife geschaffen – und auf ebendieser baut das gesamte Konzept.

In unserem Fall bedeutet dies, dass im Raum plötzlich zwei Erzeugnisse aufeinandertreffen, die sich eigentlich nicht treffen dürften. Anders gesagt, gäbe es keine Museen (die unsere materielle Vergangenheit bewahren), hätten sie nicht einmal die Möglichkeit, sich im selben Raum aufzuhalten. Damit dieser Zeitsprung noch besser hervorsteht, haben wir 12 Dinge ausgesucht, die den Sprung vom Analogen zum Digitalen geschafft haben.

Werden in einem Raum mittels zweier ausgewählter Produkte Vergangenheit und Gegenwart miteinander konfrontiert, sieht man klar und deutlich, dass beide auch in der Voraussetzung der Zukunft gefangen sind. Mit der Bildung von (auf den ersten Blick ungewöhnlichen) Paaren ermöglicht uns die Ausstellung nämlich, mit Hilfe einer eigens designten Röhre, die als „Zeitmaschine“ fungiert, in die Vergangenheit und in die Zukunft gleichzeitig blicken zu können. Parallel dazu bringt uns diese so entstandene Verbindung sowie das Verstehen des zurückgelegten Weges dazu, darüber nachzudenken, wohin wir gehen.

Das Hauptaugenmerk liegt also auf der Evolution des Materiellen, die sich in der bekannten Maxime äußert: Wir gestalten die Umwelt, die Umwelt gestaltet uns, und beides schafft Raum für den nächsten Schritt in eine evolutionär gestaltete Umwelt. Anders gesagt: Wenn also die Schausammlung im Volkskundemuseum mit ausgewählten Stücken zeigt, wie wir gelebt haben, dann zeigen wir mit der Integration von zeitgenössischem Design, wie wir heute leben, was sich geändert hat und vor allem, wohin wir gehen.

Das Ziel: eine Verbindung herstellen

Das Museum mit seinen historischen Artefakten wurde durch die Intervention zu einem Raum aktiver Begegnungen und Überlegungen. Mit dem Blick in die „Zeitröhre“ werden wir plötzlich mit Vergangenheit und Zukunft konfrontiert. Zugleich wird mit einem Blick durch diese Röhre jeder Besucher zu einem Teil der Intervention. Denn nur auf diese Weise geschehen die geschilderte Verbindung und der versprochene Sprung. Ein Sprung, der unter anderem diese Themen anstreift: das Verstehen der Zukunft mittels tierischer Identitätsdarstellungen; lebendes Gewebe der Produkte, die uns umgeben; visuelle Ideenübertragung; unser Verhältnis zu Eigentum; die Frage nach der Bedeutung von Zeit und Raum in Reichweite; Beleuchtung in Zeiten von Mobiltelefonen; wie funktioniert Gütertransfer und was geschieht mit der Demokratisierung komplexer Informationen. Die Intervention im Volkskundemuseum bringt uns also alltägliche Aktivitäten in völlig neuem Licht näher und regt Überlegungen über Dinge an, die wir ohne die geschaffene Verbindung übersehen würden.



Future?

Für die kommenden Jahre sind Maßnahmen geplant, die die Sammlungen (historische Komponenten) sowie den Anspruch der Bearbeitung des „Alltags“ als immer offenes Kapitel musealer Arbeit (prospektive Komponente) und die damit verbundenen praxeologischen Fragen (museologische Komponenten) vereinen.

Vor dem Hintergrund der Metafragen nach Ressourcen, Governance, Museum und Gesellschaft, Kulturpolitik und Management sollen dabei Dimensionen des Museums eröffnet werden, die mit unterschiedlichen Erwartungs-, Gebrauchs- und Rezeptionsansprüchen der Öffentlichkeit interagieren.

Über die diskursive Implementierung gesellschaftlicher Alltage in die Museumsarbeit soll nicht nur eine von der Institution ausgehende Reflexion stattfinden, sondern über unterschiedliche Austauschverhältnisse ein sozialer Ort generiert werden.

Matthias Beitzl, Direktor



Future?

Mit „kreativer Wut“ die Welt verändern. Das ist die Intention des Schamrock-Festivals der Dichterinnen. Über 50 Lyrikerinnen aus 13 Ländern, darunter auch die Slowenin Anja Golob, treffen sich im Oktober 2014 in München und Wien zum zweiten Mal zu einem generationen- und grenzüberschreitenden Lesefest. Die poetische Biennale knüpft mit Frauenpower ein internationales Netzwerk, verbindet Länder und versucht, mittels Poesie gesellschaftliche Strukturen gerechter zu machen, gestern, heute und morgen.

Augusta Laar, künstlerische Leiterin





Future?

VIENNA
DESIGN
WEEK

Im Jahr 2039 sind die Organisatoren der VIENNA DESIGN WEEK hochgeschätzt von Wirtschaftsunternehmen, die den Stellenwert von Design erkannt haben und die Chance nutzen, dass vor ihrer Haustür eine internationale, sehr lebendige Veranstaltung abgehalten wird, der es im Laufe der vergangenen 33 Jahre geglückt ist, auch die Studierenden zu motivieren und die Handwerkskultur zu retten. Die Organisation operiert von einem eigenen Gebäude aus, das als internationaler Diskursort wahrgenommen wird und die zentrale Anlaufstelle für die Vielzahl von Unternehmen aus dem Kreativindustriebereich ist, die sich in Wien aufgrund der idealen Bedingungen angesiedelt haben.

Lilli Hollein, Direktorin

Tulga Beyerle. Interview: Ana Novak

Das Überleben des Wissens

Versteckte Kompetenz öffentlich zeigen. Junge Designer mit den alten Handwerks- und Produktionsbetrieben konfrontieren. Die Idee haben die Gründer der VDW bereits 2006 entwickelt. Seit 2013 ist Tulga Beyerle Direktorin des Kunstgewerbemuseums in Dresden. Für BIO 50 in Ljubljana hat sie das Projekt Hidden Crafts geleitet.

Die vorgestellten Produkte sind im Rahmen des BIO 50 in der Gruppe Hidden Crafts entstanden.

Oben:
Geschirr. Design: Oloop in Kooperation mit dem Handwerkszentrum Ribnica.
Foto: Kristjan Jarni

Unten links:
Buchstaben, in Wörter zusammengestellt.
Design: Liene Jakobsonė in Kooperation mit Tiporenesansa.
Foto: Liene Jakobsonė

Unten rechts:
Forschung des Materials.
Design: Janez Mesarič in Kooperation mit Petrič Unternehmen.
Foto: Archiv Janez Mesarič

Unten:
Tulga Beyerle
Foto: Privat

Die Lebensart verändern sich mit der Zeit. Brauchen wir im Design das Wissen über die Vergangenheit?

Die Vergangenheit birgt sehr viel Information in sich. Die Geschwindigkeit, in der sich das Leben verändert, scheint uns oft die Zeit zu nehmen, sich mit dieser Information auseinanderzusetzen. Das Wissen kann nicht nur von Personen weitergegeben werden, auch Objekte tragen es in sich. Es ist nur die Frage, wie wir sie richtig befragen können, wie wir den Wissensschatz heben. Dazu braucht es Zeit, die wir angeblich nicht haben, und Auseinandersetzung mit den Dingen. Sie können uns sehr viel erzählen, nicht zuletzt was alles schon da war. Unwissend und ignorant wie wir oft sind, glauben wir, wir haben es neu erfunden!

Darüber hinaus birgt die Vergangenheit Informationen, die, wenn richtig gelesen, wunderbare Inspirationen für die Zukunft bieten. Man muss neugierig sein und die Fähigkeit besitzen, die Information zu dekodieren und neu zu interpretieren.

Ethnologie erforscht alte Handwerke als Teil des Kulturerbe, das keine Zukunft ohne Unterstützung hat. Diese Logik teilen auch manche Medien, die diese Kenntnisse oft idealisieren und mit gewisser Nostalgie zu einer Illusion aufbauen. Gibt es in der heutigen Gesellschaft Platz für die weitere Entwicklung der alten handwerklichen Traditionen?

Experimentelles Design heute setzt sich sehr viel mit alten Handwerkstechniken auseinander. Aber nicht um es nostalgisch zu feiern und das Alte, Vergangene, oft Vergessene wieder aufleben zu lassen, sondern aus einer forschenden Neugierde heraus, um zu lernen, zu verstehen und neues zu schaffen. Design wird von einem unglaublichen und manchmal durchaus paradoxen Optimismus und dem Wunsch, die Welt besser zu machen, getragen. Das wirkt oft naiv und man kann dieser Disziplin durchaus vorwerfen, dass sie sich zu wenig mit sozialen und politischen Fragen unserer Zeit auseinandersetzt, oder genauer formuliert, zu selten einen kritischen Diskurs führt, aber der Wunsch zu schaffen und zu verändern ist in Design eingeschrieben.

Das Wissen, das Ethnologen erforschen und versuchen zu bewahren, sollte dringend an die besten Designer unserer Zeit weitergegeben werden, denn nur wenn dieses Wissen in eine neue Ebene der Interpretation und des kreativen Schaffens überführt wird, kann es überleben. Nicht in seiner vergangenen Form, sondern lebendig aktuell und uns alle als potentielle Kunden ansprechend.

Trägt die Vergangenheit in sich schon die DNA der Zukunft? Wenn ja, wie und wo ist sie niedergeschrieben?

Ich bin mir nicht sicher, ob ich diese Frage mit JA beantworten kann. Als kleines Mikrobeispiel - viele traditionelle Handwerker stehen dieser Frage selbst im Weg, sie arbeiten nicht für die Zukunft, sondern halten an der Vergangenheit fest. Wenn man sich historische Objekte anschaut, dann tragen sie nicht unbedingt Informationen über die Zukunft in sich, können uns aber etwas über die Vergangenheit lehren. Wenn überhaupt, dann sind die großen Zeitverläufe, vor allem wenn man die Vergangenheit nicht auf Europa beschränkt, ein Informationspotential für die Zukunft. Dann geht es aber nicht mehr um die einzelne Technik oder das einzelne Objekt, sondern um globale Entwicklungen und Zusammenhänge. Dann sind Historiker weitaus mehr gefragt, vielleicht auch Ethnologen oder Philosophen, als zum Beispiel Designer.



Urška Bojkovski. Interview: Barbara Predan

„Twist“ der heimischen Speisekarte

Auf der Suche nach dem Berührungspunkt von Design und Ethnologie finden wir diesen zweifelsohne in der Speisenzubereitung. Alle drei Bereiche in Einem personifiziert Urška Bojkovski. Mit einem Diplom und Magister in Industriedesign und als Köchin – gemeinsam mit ihrem Mann Ljubmir Bojkovski – führt sie seit 2011 das Speiselokal Repete.

Foto: Urška Bojkovski

Urška, welche Rolle spielt die Tatsache, dass du das Industriedesignstudium abgeschlossen hast, bei deiner Arbeit, der täglichen Zubereitung frischer Speisen mit Betonung auf lokalen Produkten?

Der Zugang zur Speisekartenplanung ist ähnlich dem Zugang eines Designers zur Produktplanung. Es ist wichtig, Gebrauch und Visualisierung aufeinander abzustimmen. Beide Tätigkeiten basieren auf der Auswahl hochwertiger lokaler Produkte und natürlich auf dem Endpreis. Es ist, als ob man ein Produkt designt, nur dass in unserem Fall der Verbraucher der Gast ist, und das Ziel ist, dass er satt und zufrieden wird. Ich denke, das ist auch der wesentliche Unterschied zwischen meiner Küche und der eines Profikochs, bei dem der Endpreis das Wichtigste ist. Bei mir stehen jedoch die Produkte, aus denen ich die Speisen zubereite, an erster Stelle. Und natürlich die Herstellungs- und Vorbereitungsfristen, beziehungsweise beim Design die Projektabschlüsse. In der Küche sind diese Fristen kürzer, maximal 20 Minuten, sodass es immer schnell gehen muss – was wiederum gleich ist wie beim Design.

Auch das Konzept, dass du unter der Woche eine Jause pro Tag zubereitest, freitags zwei Mittagessen und am Wochenende drei Delikatessen, ist ziemlich frisch – sowohl bezüglich der Zutaten als auch der Tatsache, dass sich der Gast in hohem Maß deiner Auswahl überlässt. Wie reagieren deine Kunden darauf?

Das Konzept passierte ganz von selbst. Unter der Woche gibt es am Markt einen Überfluss an günstigem Gemüse, zugleich wollen die Leute werktags etwas Leichteres

essen. Der Freitag entsprang aus der Logik „Ein bisschen Spaß muss sein“, als Abschluss der Arbeitswoche, wenn wir uns alle verdient haben ein bisschen „verhättschelt“ zu werden. Und am Wochenende kochen wir mit Volldampf. Jedenfalls fällt mir auf, dass unsere Gäste richtiggehend auf meine Speisenauswahl warten, wobei mich immer wieder überrascht, dass gefüllte Paprika, Gulasch und Blutwurst die meistverkauften Mahlzeiten sind. Die Leute greifen also noch immer gerne zu gut zubereiteten Klassikern, voll mit Kindheitserinnerungen, sorgfältig ausgewählten Zutaten und natürlich dem Repete-„Twist“.

Die Ausstellung zeigt Verbindungen zwischen Vergangenheit und Gegenwart und regt uns an, über die Gegenwart nachzudenken. Welche Rolle spielen vergangenes Wissen und Geschmäcker in deiner Küche? Ohne meine Mutter und meine Großmütter, die alle sehr gute Köchinnen waren, gäbe es das Repete nicht. Alles Wissen, das sie zwischen ihren kurzen Geschichten weitergaben, spiegelt sich heute in der Speisekarte wider. Darüber hinaus finden auch mein Studium, mein Leben in Japan sowie alle Bekanntschaften, die in den internationalen Studentenheimen in Finnland, Italien und Israel entstanden, in meinen Gerichten Ausdruck. Um den Bogen zu den vorher erwähnten gefüllten Paprika zu spannen: Allein schon ihr Geruch löst in jedem von uns eine andere Kindheitserinnerung aus. Das trage ich in mir und trage es in die Zukunft, in neue Variationen dieses klassischen Sommergerichts.

Future?

hochroth Verlag

Um eine Frage nach der Zukunft des Verlags hochroth zu stellen, muss zuerst gefragt werden, was hochroth eigentlich ist – welcher Branche soll man ein Unternehmen wie hochroth zuordnen? Es ist ein Verlag, aber nicht im wirtschaftlich-unternehmerischen Sinn, da hochroth nicht auf Gewinn ausgerichtet ist. Es ist ein Kulturverein, es ist ein wenig Hobby, für manche ist es ein Einstieg in ein berufliches Interessensfeld, für Autor_innen eine charmante Kleinodmanufaktur. Hochroth ist auch ein Verbund von Kleinverlagen, der prototypisch in der Verlagswelt eine Konstellation vorführt, die man sonst aus diversen Netzwerkutopien, realisiert maximal im Internet, kennt. Hochroth publiziert bibliophile handgemachte Bücher: aus Liebe zum Buch, und aus der Notwendigkeit, alternativ zu produzieren. Die Verbindungsmöglichkeiten des Netzes machen die Herstellung an verschiedenen Orten und einen jeweils lokalen Vertrieb eines schlussendlich internationalen Programms möglich. (Die Publikationsorte der Autor_innen sind mit Stand

2014: Berlin, Budapest, Leipzig, Paris, Riga und Wien. Ohne bilaterale EU-Förderung wäre der Start von hochroth in Wien nicht möglich gewesen, so bleibt die Hoffnung, dass weiterhin Förderungen für Kleinverlage zur Verfügung gestellt werden.)

Die Zukunft dieser drei Dinge, Verlag, Kulturverein, Netzwerk, kennt hochroth nicht, wird und muss sich aber ohnehin nicht jedem Trend unterwerfen. Aber das gedruckte Buch werden Sie auch noch und wieder mögen, wenn Ihr E-Reader schon eigenständig Kaffee kochen und Ihnen Frühstück servieren kann (und siebzehn Geheimdienste beim Lesen zuschauen lässt). Da ein Anliegen von hochroth auch die lokale und internationale Vernetzung von Autor_innen und Übersetzer_innen ist, werden wir unsere E-Reader eher für derartige Vernetzungen nützen und uns anschließend bei nichtdigitalen Gesprächen über nichtdigitale Bücher in nichtdigitalen Räumen zusammenfinden und über neue Projekte diskutieren.

Johanna Öttl, Hochroth Wien

Studio Miklavc. Interview: Barbara Predan

Eingefangener Sprung

Eine Grafikdesignerin und ein Industriedesigner stehen vor einer Herausforderung: Sie sollen eine Zeitmaschine kreieren, die es durch Produkte des modernen Designs dem Besucher ermöglicht, Vorfahren aus vergangenen Jahrhunderten zu sehen.

Barbara Šušteršič und Jure Miklavc von Studio Miklavc liegt die Integration von Objekten mit der Schaffung neuer Kommunikationskanäle nahe. Mehr noch, es ist ihr Hauptantrieb bei der täglichen Arbeit.

Unten:
Alpina Elite ESK Pro.
Design: Jure Miklavc,
Silva Cimperman.
Hersteller: Alpina, 2014

Die Intervention in die Schausammlung des Volkskundemuseums basiert auf Spannung, auf der Schaffung einer Zeitschleife, und beides basiert wiederum auf Kubricks berühmtem Sprung vom Knochen/Werkzeug zum Raumschiff in einem Schnitt. Wie seht ihr als Designer diesen Sprung?

Jure Miklavc: Das ausgewählte Museum regte als relativ ungewöhnliches Umfeld für die Darstellung von Leistungen auf dem Gebiet des Designs selbst Überlegungen über die Sinnhaftigkeit und Berechtigung jedweden Ausstellungskonzepts an. Nach kurzem Nachdenken stellte sich heraus, dass der Vorstoß zeitgenössischer Produkte viel mehr sein kann als nur ein visueller Kontrast. Aus der Physik wissen wir, dass es unmöglich ist, dass sich zwei Objekte zur selben Zeit am selben Ort befinden – und doch passiert in dieser Ausstellung genau das. Mit einem Blick fangen wir den Sprung aus der Vergangenheit in die Gegenwart ein (oder umgekehrt), was unerwartete Spannung schafft. Mehr als bei Gegenständen zeigt sich dieser Sprung bei uns selbst: in der Kultur, der Gesellschaft, den technischen Möglichkeiten, Bedürfnissen ...

Barbara Šušteršič: Jure sagt immer, dass ein wichtiger Teil der Designerausbildung auch die Kenntnis von Science-Fiction-Filmen ist, darum verheimlichen wir gar nicht, dass wir uns von der erwähnten kubrickschen Zeitschleife inspirieren ließen. Jedoch waren die Möglichkeiten für eine Ausführung im realen Umfeld im Vergleich zur Filmausrüstung völlig anders. Wir benötigten ein Upgrade, eine Art analoge Zeitmaschine, um den erwähnten Zeitsprung zu erreichen.

Neben den plötzlichen Entwicklungssprüngen spielt im Design auch die Evolution eine bedeutende Rolle. Ein ausgezeichnetes Beispiel dafür ist euer Design und die mehrphasige Neugestaltung des Skischuhs für Alpina. Wie ergänzen sich eurer Meinung nach Innovation und Evolution?

BŠ: Vollkommene und vor allem neue Innovationen gibt es wenige. Der Großteil der Entwicklung geschieht durch Verbesserungen und Upgrades. Also mit Evolution, die im weitesten Sinne eine Revolution sein kann. Die Dinge, die heute um uns herum sind, können jenen von vor zwanzig Jahren täuschend ähnlich sein, weswegen wir den Fortschritt übersehen. Wenn

Future?



Alle Bücher erscheinen in digitaler Form, rund die Hälfte werden zusätzlich gedruckt. Das Nebeneinander ermöglicht eine unmittelbare und ständige Verfügbarkeit von Texten. Die Literatur muss sich gegenüber anderen Formen der Kunst und der Unterhaltung behaupten, aber die Zahl der LeserInnen hat sich nicht verändert. Die Rolle der Verlage als Mittler hat an Bedeutung gewonnen: Expertentum ist speziell gefragt, um sich in der riesigen Fülle der monatlichen Neuerscheinungen zu orientieren. Gleiches gilt für Bibliotheken: Kompetenz und Vermittlung stehen im Vordergrund. Das Interesse am direkten Kontakt zu den Schreibenden – neben den täglichen Infos über das Netz – ist ungebrochen, Lesungen stehen hoch im Kurs.

Robert Huez, Leiter Literaturhaus Wien



Oben:
Mobiler Infopunkt für das Naturschutzgebiet Triglavski narodni park.
Design: Jure Miklavc, Silva Cimperman, Jože Carli, Jaka Verbič.
Auftraggeber: TNP, 2012

Unten links:
Erneuerung der Identität des Unternehmens Bimota S.A.. Design: Barbara Šušteršič, Jure Miklavc. Auftraggeber: Bimota S.A., Rimini, Italien, 2014

Unten rechts:
D9, Gesellschaftsspiel für Ältere, Demenzkranke. Design: Jože Carli, Petra Černe Oven, Brina Fekonja, Breda Klančič, Katarina Kranjc, Gregor Makovec, Jure Miklavc, Barbara Predan, Urška Preis, Barbara Šušteršič, Silva Vitez. Auftraggeber: RRA LUR, Ljubljana, 2014

wir uns die Zukunft ausmalen, haben wir gerne naive Visionen im Kopf, in denen menschenähnliche Roboter unter uns leben werden.

JM: Doch genau wegen der Evolution werden die Dinge um uns und unser Zuhause zu latenten Robotern. Unser Umfeld ist intelligent und immer stärker vernetzt, obwohl wir das oft nicht bemerken.

Unabhängig davon, ob wir in der Entwicklung schnellen Sprüngen oder langsamen Verbesserungen folgen, sind Designer in beiden Fällen aktiv an der Veränderung und der Schaffung des Umfelds beteiligt. Buckminster R. Fuller meinte, wenn man den Menschen verändern will, muss man sein Umfeld verändern. Welche Rolle spielt bei eurem Design dieser – man könnte fast sagen – „finale“ Effekt von Design?

BŠ: Die Behauptung, dass gute Lösungen Mensch und Gesellschaft verändern, stimmt und ist beweisbar. Ohne Lösungen, die wir uns vor ein paar Jahren nicht annähernd vorstellen konnten, können wir heute praktisch nicht mehr leben – man denke nur an Handys. **JM:** Es ist interessant, dass diese Prozesse immer schneller voranschreiten. Wegen des großen Effekts auf uns selbst ist gutes Design auch immer eine gute Investition. Selbstverständlich muss der Zweck dem Nutzer und dem Umfeld gewidmet sein. Diese Veränderungen sind vor allem in den Überlegungen unserer Auftraggeber interessant zu beobachten, vor allem, wenn eine Lösung zunächst schwer akzeptiert wird, sich später jedoch als erfolgreich herausstellt.



Zurück zur Ausstellung. Die anfangs erwähnte analoge Zeitmaschine ermöglicht uns einen Zeitsprung und stellt zugleich eine zu oft übersehene Verbindung zwischen Ethnografie und Design dar. Wagt ihr auf Grund dieser Verbindung einen Blick in die Zukunft?

BŠ: Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft sind viel logischer miteinander verbunden als wir uns das vorstellen. Die Arbeit eines Designers basiert von jeher und auch in Zukunft auf einem ähnlichen Prinzip: gute Lösungen zu finden, die unser Leben erleichtern oder mehr Effizienz ermöglichen. Auch dürfen wir nicht auf die Emotionen vergessen, die in Produkten immer gegenwärtig waren. Was sich aber mit Bestimmtheit verändern wird, sind die Museen der Zukunft. Die Objekte in unserem Umfeld werden digital, was eine Herausforderung für das Bewahren des Erbes darstellt.

JM: Die nächste Welle in die Zukunft wird bestimmt eine größere Integration von Objekten mit gegenseitiger Kommunikation, Intelligenz und Automatisierung sein. Diese technologischen Plattformen brauchen bereits heute und auch in Zukunft gutes Design, neben Produkt- auch Dienstleistungs- und Informationsdesign. Persönlich freue ich mich auf den Eintritt dieser Technologien in das Gebiet des Gesundheitswesens und der Diagnostik. Unser Studio arbeitet bereits seit zwei Jahren an einem komplexen Programm für Diabetes, wir kennen uns hier also ganz gut aus. Ich bin überzeugt, dass auf diesem Gebiet noch sehr viel in Richtung Verbesserung der Lebensqualität geschehen wird, vor allem in der Krankheitsprognose.

Herbert Justnik, Kurator, Volkskundemuseum

Das Wissen des Überlebens

Wie die Konfrontation der historischen und gegenwärtigen Objekte im Volkskundemuseum zeigt, hat sich die Komplexität der Objekte, mit denen wir es heute zu tun haben, hochgradig verändert. Historische Welten stellen wir uns meist einfacher vor als unsere heutige Zeit. Wenn sie sich ihr Objekt und das historische Objekt ansehen: wie lässt sich dann anhand ihres Objekts darüber sprechen, wie sehr das Verhältnis heutiger Konsument innen zu ihren Lebensumwelten ein technologisch abhängiges und gestaltetes ist. In anderen Worten: Lässt sich überhaupt noch ein Leben jenseits technologisch industrieller Bedingungen vorstellen und welchen Verlust würde das bedeuten? Umgekehrt formuliert: wenn wir uns der romantischen Vorstellung eines einfachen Lebens hingeben, welchen positiven wie negativen Überhang in unseren gegenwärtigen Lebensvollzügen bescheren uns diese komplexen rezenten Objekte?

Kurzum: Was bringt uns die „schöne neue Welt“ der technologischen Dinge wirklich?

Mit dieser Frage soll keine Beschwörung der guten alten Zeit angedeutet werden. Was hier interessiert, ist, unter anderem, wie sich Design in der Gegenwart verortet und unter welchen Horizonten es unsere Umwelten mitentwirft.

Auf die Frage von Herbert Justnik antworten die an der Ausstellung Past Future Perfect teilnehmenden Designer, Autoren und Unternehmer.

Rok Oblak: Der Mensch strebte schon immer nach der Herstellung von Werkzeug, um damit sein Leben zu erleichtern und die eigenen Fähigkeiten auszubauen. Mit der Zeit wurde das Werkzeug immer komplexer, zahlreicher und auf bestimmte Funktionen zugeschnitten, und im Informationszeitalter vereinen sich Werkzeuge mittels virtueller Benutzerschnittstellen in technologisch vollendeten intelligenten Geräten.

Die Sportbrille mit GPS-Technologie und Infoscreen dient dem Sammeln und Übermitteln spezifischer Statistiken während der sportlichen Betätigung. Die Sensoren der Brille sind prozessual auf die Sinne des Benutzers abgestimmt, und die richtigen Informationen kommen nur zur richtigen Zeit, ohne unnötige bewusste Interaktion vonseiten des Benutzers. Das Werkzeug ist in diesem Fall nicht mehr nur die technische Verlängerung des Körpers, sondern wird zu dessen intuitivem Bestandteil, der mehr Sicherheit bei Risiko und somit eine noch intensivere körperliche und emotionale Erfahrung ermöglicht. Die Technologie hat sich mit der Natur synchronisiert und ihre Trennung ist sinnlos und unbedeutend geworden.

Marko Lukič, Direktor des Unternehmens Lumar:

Wenn wir uns fragen, wie ein mit moderner Technologie designtes Produkt im Vergleich zu einem anderen aus der Vergangenheit unser Leben beeinflusst, müssen wir uns auch die Frage stellen, wie weit in die Vergangenheit wir zurückgehen wollen. Die Entwicklung selbst beruht stets darauf, dass auch ein dreißig Jahre altes Erzeugnis im Vergleich zu einem von vor fünfzig Jahren ebenfalls technisch fortgeschritten ist und einen Weggang vom Elementaren beziehungsweise von einem alten Produkt bedeutet. Natürlich stellt sich hierbei immer die Frage vom richtigen Maß und Grenzen. Auf der anderen Seite leben wir moderne Lebensweisen, die hohe Ansprüche an uns stellen und die wir mit den alten Mustern kaum bewältigen könnten. Wir bei Lumar sind überzeugt, dass man in ein Produkt nur so viel Technologie verbauen darf, dass es dem Menschen dient, und nicht umgekehrt, dass also der Mensch der Technik dient. Wenn wir von

romantischen Vorstellungen von Produkten aus der Vergangenheit sprechen, könnten wir uns deren Verwendung für eine Woche oder im Urlaub vorstellen, müssten wir jedoch permanent mit ihnen leben, würde sich rasch herausstellen, dass sie mühsam sind. Deswegen sehe ich diese alten Gegenstände aus der Vergangenheit als Auflockerung, leben könnten wir damit heute aber nicht mehr.

Matevž Popič, GDS: Als Designer möchte ich bestehende Lösungen verbessern und über neue Ideen, die die Lebensqualität steigern, nachdenken und kreieren. Wir kehren immer wieder in die Vergangenheit zurück, aus der wir lernen. Die moderne Technologie sieht komplex aus und repräsentiert das womöglich auch, jedoch liegt es an uns, sie in eine einfache Sprache zu übersetzen. Die neueste Technik muss einfachere, nicht komplexere Lösungen darbieten und ermöglichen. Jedoch werden die menschlichen Bedürfnisse immer anspruchsvoller, was dem heutigen übertriebenen Produkt- und Dienstleistungsangebot geschuldet ist. Viele Lösungen sind komplex, da moderne, trendige Technologien in Produkte gezwängt werden, die diese in Wirklichkeit gar nicht brauchen. Dadurch werden Lösungen kompliziert. Wir designen benutzerfreundliche Lösungen ohne unnötige Zusätze. Der Herd IQCook ermöglicht sorgloses Kochen, da die Sensorentechnologie den Prozess zur Gänze überwacht. Dadurch spart man Zeit, und die Vitamine und Mineralien in den Mahlzeiten bleiben erhalten. Der Benutzer steht immer an erster Stelle, weshalb Gewohnheiten und Lebensstil eng mit dem Produkt verbunden sind.

Chipolo Team: Im Grunde hat sich durch die Zeit weniger das Design als die Technologie verändert. Moderne Produkte sind häufig innen sehr kompliziert, beinhalten lauter neue Technologien und überraschen uns Tag für Tag mit ihren Möglichkeiten. Auf der anderen Seite sehen sie sehr einfach aus – klare und unkomplizierte Formen, elegante Linien und nur die nötigsten Elemente. Wir sprechen also von Design nach dem Prinzip „Weniger ist mehr“.

Wahrscheinlich können sich die meisten nicht vorstellen so zu leben wie unsere Großeltern. Jeder kennt das Gefühl, wenn im unpassendsten Moment der Handyakku leer ist und man nicht anrufen kann, dass man sich zum Meeting verspätet, man kann nicht auf die Karte schauen, um den richtigen Weg zu finden ... Im Grunde können wir uns vom Gefühl der Vernetzung mit der ganzen Welt schwer lösen. Sogar am Strand surfen die Leute heutzutage lieber im Internet, anstatt das Nichtstun zu genießen oder ein gutes Buch zu lesen. Um mit Ihrer Frage, was uns die „schöne neue Welt“ bringt, zu schließen: auf jeden Fall zahllose interessante Möglichkeiten und Geräte, die unser Leben, unsere Arbeit und unseren Kontakt zur Außenwelt noch mehr erleichtern werden. Jedoch besteht die Angst, dass uns der echte Kontakt mit Menschen und der Gesellschaft verloren geht, weshalb wir uns ganz besonders bemühen müssen, beim Entwerfen neuer Technologien und Produkte diesen Aspekt des Lebens nicht außer Acht zu lassen.

Jure Miklavc, Studio Miklavc: Der Großteil der modernen Erzeugnisse, die wir heute tagtäglich verwenden, ist technisch und technologisch unglaublich komplex. Im Grunde denken wir nie daran, wie viel Entwicklung in das Umfeld, in dem wir leben, gesteckt wurde. Und hier liegt der Schlüssel zu gut designten Produkten: Der Benutzer muss sich nicht mit der Komplexität des Geräts



auseinandersetzen, da es bewusst verständlich und leicht zu bedienen gestaltet ist und eine möglichst angenehme Erfahrung ermöglicht. Der Weg zu gut designten Produkten ist also, sich die „richtigen“ Fragen zu stellen und sie für Benutzer und Umfeld intelligent zu beantworten.

Lumu Team: Alle Gegenstände, sowohl moderne technische Erzeugnisse als auch Artefakte in Museen, zeugen vom Dasein des Menschen und seinen Beziehungen sowohl zur Natur, in der er lebt, als auch zu den Menschen, mit denen er sich dieses Umfeld teilt. Der Mensch versucht seit jeher, sich die Welt zu erklären und sie zu verstehen, um somit seine Beziehungen zu vereinfachen, zu erleichtern. Der Technikfortschritt ist das Streben des Menschen weg von Komplexität. Darum ist die technologische Entwicklung auch des Menschen sinnlicher Genuss, und zwar oft ein sehr visueller Genuss. Hier kommt das Design ins Spiel. Es gibt der Funktion eine Form (und vice versa) und erzählt uns eine Geschichte – über den Sinn des Produkts, über Kommunikation und die Verhältnisse, die es herstellt, und über die Erfahrung, die es beschert. Über die Schönheit der Einfachheit.

Darja Fišer, crops2swap: Dies ist eine der zentralen Fragen der crops2swap-Bewegung. Obwohl wir Mitglieder ziemlich unterschiedliche Leben führen, haben wir alle mehr oder weniger eine moderne Lebensart und moderne Technik akzeptiert. Und obwohl wir dieses komplexe Leben akzeptiert haben und es viel Komfort bietet, verspüren wir ein ausgesprochen starkes Bedürfnis nach einer einfacheren, langsameren und herzlicheren Lebensweise, deren Betonung auf Koexistenz, Wechselseitigkeit und Solidarität liegt, was wir durch Pflege von Gärten aller Größen und Formen sowie durch das Teilen unserer Ernte mit Familie, Freunden, Bekannten oder sogar gänzlich Unbekannten zu realisieren versuchen. Wir sind überzeugt, dass wir dadurch eine Welt mitgestalten, die die Erkenntnisse der Gegenwart mit Tradition veredelt und ausbaut.

Sebastian Žetko: Das Individuum ist heute zwar unmittelbar mit der Technologie verbunden, doch letzten Endes ist diese Technologie ein Abbild unserer selbst, unseres Wissens, unseres Ichs. Die Technologie sind eigentlich wir. Auch unser Körper ist ein hervorragende technische Errungenschaft der Evolution, die spezifische Bedingungen benötigt, um zu funktionieren – fast so wie ein Smartphone, auf dem auch unsere App läuft (A to B: Ljubljana).

Wir sind ‚abhängig‘ von der industriellen Technologie, doch ich bin der Meinung, auch wenn man uns alles wegnehmen würde, würden wir uns mindestens so gut zurechtfinden wie unsere Vorfahren, denn die Anpassungsfähigkeit des Menschen kennt keine Grenzen und zeigt uns, unter welchen Umständen der Mensch lebt und überlebt. Die Basis all dieser Technik ist das Wissen, das gesellschaftlich bedingt und eine Sache der Kultur und des kollektiven Bewusstseins ist. Der Mensch ist nun einmal ein Sinnsucher und wird all sein Wissen stets dafür verwenden, sich selbst in seinem Umfeld einen Sinn zu geben. Sei es durch Glauben (emotionale Antwort) oder durch Wissenschaft (rationale Antwort).

Die neue Welt bietet uns vor allem die Fähigkeit des (nützlichen) Datenaustauschs in Echtzeit, unabhängig von der physischen Relation der Subjekte. Das ist auch eine gute Voraussetzung für das Lösen sämtlicher

Probleme, sei es, jemanden dazu zu bringen, öffentliche Verkehrsmittel zu nutzen, sei es als Konzept der kognitiven Empathie, d. h. durch Erkennungsprozesse mit jemandem mitzufühlen, der am anderen Ende der Welt gerade durch die Hölle geht. Ich denke, dass wir in einer Zeit, wo uns eine Kollision der Welten und Wissen innerhalb einer „Superwelt“ bevorsteht, Zeuge einer kulturellen, natürlichen Selektion sind (wobei dies ein schmaler Grat zum kulturellen Genozid ist, vor allem auf Kosten der Ankurbelung der Wirtschaft, was eine negative Folge des allgemeinen Fortschritts ist). Kurz gesagt, ich glaube, dass uns eine sehr interessante Zukunft in dieser unserer „schönen neuen Welt“ bevorsteht.

Jure Kožuh, Grafikarna: Schöne neue Welt? Schön? Der romantische Blick auf die Vergangenheit kann uns ziemlich schnell davon abbringen. Aber bleiben wir objektiv: romantisch ist nicht gleich real. Ja, die Entwicklung der Technik ermöglicht uns ein legeres Leben – für die grundlegenden Güter ist (relativ) besser gesorgt, aber was bringt das, wenn die Technologie jeden einzelnen Handgriff beschleunigt hat, dadurch jedoch übervolle, hektische Zeitpläne schafft, die voll sind von kleinen, zusammenhanglosen Erledigungen. Der Faktor Zeit zwingt uns zur Optimierung jeder Tätigkeit. Wir müssen alles verstehen und kapieren, schnell, schneller, am schnellsten! Jede Nachricht muss klar artikuliert sein. Die visuelle Artikulation der Nachricht wird im sichtbaren Apparat in eine verständlichere Form gebracht – die Zeichnung.

Piktogramme und ihre Verwendung in breiteren visualisierten Prozessen werden vom Standpunkt der Verständlichkeit und Erinnerbarkeit aus optimiert. Die visuelle Artikulation dient trotz des veränderten historischen Kontexts auch heute demselben Zweck wie einst. Der Unterschied liegt nur in der Absicht ihrer Verwendung. Der illustrierte Bauernkalender visualisierte damals die Inhalte aufgrund der niedrigen Alphabetisierung der Bevölkerung. Visualisierte Kochrezepte verwenden ebendiese Visualisierung von Inhalten, um die Zubereitung der Mahlzeiten zu beschleunigen. Haben wir also Fortschritte gemacht? Hat die Technologie unsere Leben womöglich nur zerlegt und sie wieder zu einer anderen, mit Materiellem vollgestopften, jedoch viel inhaltsloseren Form wieder zusammengesetzt? Urteilen Sie selbst ...

Matic Bitenc, Toshl: Technologie entsteht mit der Absicht der Erleichterung der Alltagsbeschwerden und tendiert in ihrem Kern zur Vereinfachung unserer Leben, indem sie Komplexitäten und Banalitäten auf sich überträgt, damit wir freier sein und uns auf wichtigere Dinge konzentrieren können. Sobald Technologie ihr Ziel der Vereinfachung erreicht, sehen wir sie nicht mehr als Technologie, sondern als selbstverständlichen Teil unseres Lebens. Paradoxerweise findet der Mensch mit diesem neuen Komfort, den Technologie und Qualitätsdesign ermöglichen, weitere Herausforderungen, die wiederum neue Komplexität in unser Leben bringen. Sei es wegen Kreativität und Spaß, sei es wegen existenzieller Notwendigkeit. Durch diesen Schaffungsprozess von Komplexität der Gesellschaft und ständiger Erleichterungen erreichen wir als menschliche Zivilisation jedoch stets neue, abstraktere Entwicklungsstufen.

Ist nicht das das Einzige, was die Menschheit zum Unikum in diesem uns bekannten Dasein macht, und das Einzige, weswegen das Überleben der Menschheit von ursprünglicher Bedeutung ist?

PARTNER FÜR GRÜN.AKTIV.GESUND. SLOWENIEN!



MILANO 2015
FEEDING THE PLANET
ENERGY FOR LIFE

I FEEL
SLOVENIA

Official Participant

NACHHALTIGE TECHNOLOGIE FÜR SLOWENIEN,
FÜR DIE ZUKUNFT, FÜR DIE EXPO 2015!

Slowenien stellt sich im Rahmen der Weltausstellung Expo Milano 2015 mit einem eigenen, etwa 800 m² großen Pavillon vor. Wir als führender slowenischer Hersteller von Niedrigenergie- und Passivobjekten sind froh und stolz, beim Bau des slowenischen Pavillons unser Technikwissen sowie innovative und umweltfreundliche Lösungen anzuwenden.



SPIRIT
SLOVENIJA
ÖFFENTLICHE AGENTUR DER
REPUBLIK SLOWENIEN



Lumar
Besser leben!

www.lumar-haus.at