agenda
design
4
-
+
0

# Ins Wagnis!

Text:
Juli Gudehus

(Index → S. 72)

**Juli Gudehus ist Gestalterin, Autorin des Lesikons für visuelle Kommunikation und Begründerin des Ehrenpreises für Gestaltung. Hier hält sie ein Plädoyer für mehr methodische Experimente im Beruf und darüber hinaus.**



**Zeitguised**

Die Videos des Berliner Künstlerkollektivs Zeitguised entspringen einem Parallel-universum. Ihre Assemblagen stellen Stofflichkeit und Schwerkraft hyperrealistisch zur Schau und existieren doch nur virtuell. Seit 2001 arbeitet Zeitguised als experimentelles Labor für prozedurale Animationen, seit 2016 betreiben sie zudem mit foam Studio eine Abteilung für kommerziellere Arbeiten.

↳ www.zeitguised.com

**Neural Groove**

In synthetischen Versuchsanordnungen wie Neural Groove kontrollieren die Künstler lediglich die Gesetzmäßigkeiten und Parameter einer künstlichen Welt, in welcher sie organisches Wachstum und breiige Materie unkontrolliert auf menschengemachte Artefakte prallen lassen.

## Welche Rolle wollen wir spielen?

Experimentieren, das heißt im eigentlichen Wortsinn: versuchen, auf die Probe stellen, aufs Spiel setzen, erfahren und erleben. Besteht nicht unsere gestalterische Arbeit genau darin? Umfang, Qualität und Intensität unserer Experimente wirken sich direkt auf die Schöpfungshöhe unserer Arbeiten aus – den Grad, in dem eine Gestaltung im juristischen Sinne schützenswert ist. Neues zu erschaffen ist unsere Aufgabe. Dafür werden wir engagiert, dafür engagieren wir uns. Das aus dem Althochdeutschen stammende „Forschen" bedeutet „Fragen stellen" und gehört ebenso zu unserem Berufsbild als Designerinnen. Im Unterschied jedoch zu Geistes- und insbesondere Naturwissenschaften, denen es in der Forschung um die Gewinnung objektivierbarer, überprüfbarer, reproduzierbarer Erkenntnisse geht, sind Forschungsergebnisse in unserer Disziplin viel stärker interpretierbar, schwerer messbar und selten objektivierbar – dafür trefflich diskutierbar. Viele Gestalter beanspruchen für sich zu experimentieren, schrecken aber davor zurück, sich als Forscher zu bezeichnen. Je nach Kontext sollten wir jedoch verschiedene Rollen annehmen, um Innovation und Erkenntnisgewinn voranzutreiben.

Wer beruflich experimentiert, sieht sich mit Klischees in der Außenwahrnehmung konfrontiert. Selbst Naturwissenschaftler wurden in der Popkultur gerne mit wirren Haaren und wirren Ideen dargestellt. Zugleich erzeugt deren typisches Umfeld kühl-nüchterner Labore eine Aura der Ernsthaftigkeit, die den sogenannten „Kreativen" selten zugestanden wird – ebenso wenig wie Reflektiertheit, analytische Fähigkeiten und methodisches Vorgehen. Das Klischee besagt, dass wir in unseren chaotisch-bunten Ateliers selbstverliebt und zügellos „herumexperimentieren", unserem Bauchgefühl folgend, mit dem Kopf in den Wolken. Zugegeben: Teilweise bedienen wir und bediene auch ich das beschriebene Klischee. Um Neues zu erschaffen, ist es eine Stärke, sich den kindlichen Blick auf die Welt zu bewahren oder sich in diesen Zustand zurückversetzen zu können. Die Rolle des Kindes ist unbekümmert, unbefangen und grenzenlos neugierig. Kinder sind Spezialisten für Flow: Spielen, Ausprobieren und Erfinden in völliger Selbstvergessenheit, bis sie blaue Lippen haben und die Sonne längst untergegangen ist. Beste Voraussetzungen für Innovationen. Dennoch sollten wir uns nicht auf die Rolle des Kindes reduzieren lassen, sondern müssen je nach zu lösender Aufgabe so radikal sein wie Ketzer, so analytisch wie Chemiker und so verwegen wie Seefahrer.

**Geist.xyz**

In Geist.xyz wird die Mode vom lästigen Ballast des Menschen befreit. Avantgardistische Stoffkombinationen und -schnitte tanzen von gespenstischer Körperlichkeit beseelt zu minimalistischen Technoklängen. Während die Choreografie immer wieder zu Standardfiguren zurückkehrt, scheinen der Vielfalt algorithmisch gewebter Textilien keine Grenzen gesetzt. Vom Berlin Fashion Film Festival wurde Zeitguised 2016 dafür mit dem Preis für das beste experimentelle Video ausgezeichnet.

Zur Figur der Ketzerin gehört die Bereitschaft zu zweifeln, an bestehenden Dogmen ebenso wie an sich selbst; Unbequemlichkeit, sich selbst und anderen gegenüber; Furchtlosigkeit, den eigenen Weg zu gehen und unorthodoxe Mittel anzuwenden; Leidenschaft, Leidensfähigkeit und die Bereitschaft, die Konsequenzen für das eigene Handeln zu tragen. Die Chemikerin zeichnet sich aus durch genaue Beobachtungsgabe, methodisches, bedachtsames, analytisches, nüchternes, uneitles Vorgehen sowie die Produktion von überprüfbarem Wissen und wiederholbaren Ergebnissen. Die Seefahrerin schließlich besitzt Verwegenheit, Abenteuerlust, Risikobereitschaft, die Fähigkeit, andere dauerhaft für das eigene Vorhaben zu begeistern, Flexibilität, Ausdauer und eine gehörige Portion Frustrationstoleranz. All diese Fähigkeiten sollten wir in unserer Rolle als Gestalter vereinigen und in bestimmten Phasen eines Projekts abrufen können.

**Labor oder Expedition?**

Ich möchte zwei ikonische wissenschaftliche Arbeitssituationen herausgreifen: das Labor und die Expedition. In beiden Fällen steht am Anfang eine vage oder gewagte Vorstellung des zu erzielenden Ergebnisses. Der Unterschied liegt in Absehbarkeit, Umfang, Risiko und Komplexität des Unterfangens. Ein Labor ist ein geschützter Raum, mit einer Expedition verlässt man diesen. Das entspricht zwei unterschiedlichen Archetypen gestalterischer Experimente. Was im Studio unter kontrollierten Bedingungen funktioniert, muss sich in der Welt erst noch bewähren, und zwar unter weit höherem Einsatz von ökonomischen, zeitlichen und sozialen Ressourcen. Doch nur was in die Welt hinausgetragen wird, mit dem Risiko zu scheitern, kann auch nachhaltig etwas verändern. Deshalb denke ich, dass wir den Anteil an „Expeditionen" in der eigenen Arbeit erhöhen sollten, und zwar aus eigenem Antrieb. Uns beauftragen zu lassen, gehört zum klassischen Berufsbild. Wir können die Rollenverteilung jedoch auch verändern und eigenständig zu neuen Ufern, das heißt ins Ungewisse, aufbrechen. Nur so entstehen neue Geschäftsmodelle und eventuell sogar neue Lebensentwürfe.

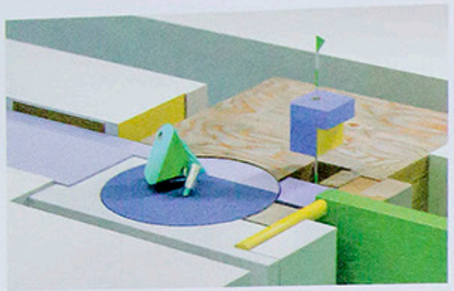
Um im Bild zu bleiben: Je nach zu erkundender Gegend und Dauer der Expedition gilt es, genügend Vorräte und die adäquate Ausrüstung dabeizuhaben. Das ist mir leider nicht schon immer klar gewesen. Erst mit der Zeit lernt man, das Ungewisse in seinem Umfang einzuschätzen. Mein bisher größtes und längstes Experiment, *Das Lesikon der visuellen Kommunikation*, dauerte neun Jahre. Aus einer Handvoll typografischer Fachbegriffe entstand in diesem Zeitraum auf organische Weise eine 3.000-seitige Textcollage – eine Kreuzung aus Lesebuch und Nachschlagewerk. Eine Expedition, zu der ich aufgebrochen war, als handele es sich um einen Sonntagsspaziergang, fühlte sich über die Jahre zunehmend an wie die Besteigung des Kilimandscharo.

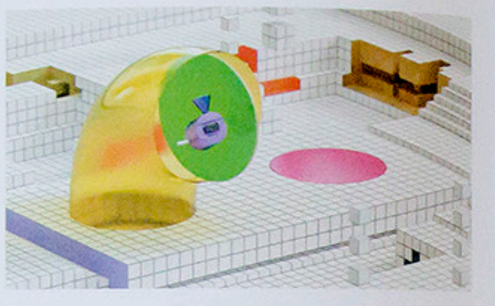
In vielen Lebenssituationen halte ich es mit der englischen Wendung „to feel one's way through", doch bei umfangreicheren Experimenten ist das gefährlicher Blödsinn. Wie viele der neun Jahre ich bei bedachter Vorbereitung und Durchführung hätte sparen können, darüber möchte ich lieber nicht nachdenken. Meine Lektion aus dieser zum Glück von Erfolg gekrönten Tour de Force: Es ist Erfahrungssache, die Dimension eines Experiments zu erkennen. Und diese Erfahrung gewinne ich nur, indem ich den geschützten Raum verlasse.

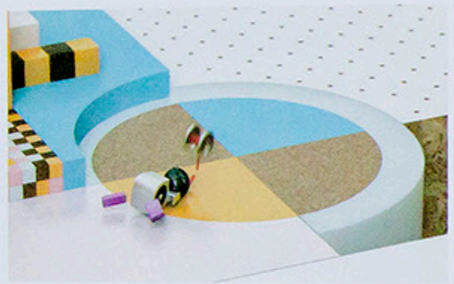
**Umwege erhöhen die Ortskenntnis**

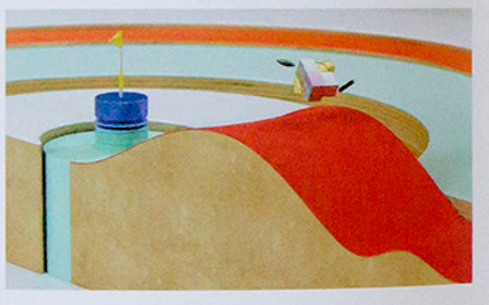
So wie das Penicillin durch eine unsaubere Versuchsanordnung und Amerika durch eine vermeintliche Abkürzung auf dem Weg nach Indien entdeckt wurde, bescheren uns Irrwege und Fehlschläge mitunter nützliche Erkenntnisse, die unseren ursprünglichen Erwartungshorizont bei weitem übersteigen. Doch auf den glücklichen Zufall ist kein Verlass und auch die eben genannten Entdeckungen wären ohne absichtsvolle und methodische Vorgehensweise nicht gemacht worden. Umgekehrt gilt es, offen für Ergebnisse zu bleiben, die einen an einen anderen Ort führen als gedacht. Auch wenn sich das Ziel im Laufe des Projekts verschiebt, empfiehlt es sich gerade bei großen Experimenten, möglichst systematisch vorzugehen. Dazu gehört eine gute Vorbereitung, insbesondere eine umfassende Bestandsaufnahme und Bewertung des Ist-Zustands. Um nicht das Rad neu zu erfinden, muss man wissen, was es schon gibt. Erst im nächsten Schritt geht es darum, das, was ist, ketzerisch infrage zu stellen, wünschenswerte Soll-Zustände zu skizzieren, über Hypothesen und Was-wäre-wenn-Szenarien nachzudenken und mit anderen darüber zu diskutieren. Die gestalterische Praxis gibt einem zahlreiche Methoden an die Hand, mit denen sich systematisch in Neuland vorstoßen lässt, auf ästhetischer und funktionaler Ebene, beispielsweise durch Umkehren, Umnutzen, Zerlegen und In-anderer-Weise-Zusammensetzen, Weglassen, Hinzufügen und so weiter. Die Kunst und Professionalität liegt darin, zwischen intuitiver, spielerischer Kreation von Vielfalt einerseits und analytischer Auswahl und Überprüfung der Ergebnisse andererseits hin- und herschalten zu können. Und so geht es mit Mutation und Selektion abwechselnd immer weiter, bis etwas überzeugendes Neues entstanden ist.

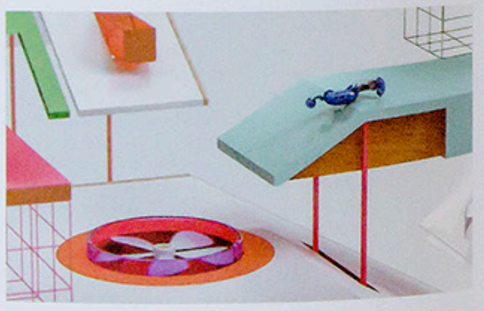
**Um nicht das Rad neu zu erfinden, muss man wissen, was es schon gibt. Erst im nächsten Schritt geht es darum, das, was ist, ketzerisch infrage zu stellen, wünschenswerte Soll-Zustände zu skizzieren, über Hypothesen und Was-wäre-wenn-Szenarien nachzudenken und mit anderen darüber zu diskutieren.**











**MTV Charts Strugglers**

2011 entwickelte Zeitguised im Auftrag von MTV North Scandinavia einen kurzen Einspieler zur Ankündigung der Charts. Die Gruppe nutzte die Gelegenheit für eine Hommage an den Computerwissenschaftler und Künstler Karl Sims, der Anfang der 1990er Jahre durch algorithmisch erzeugte, evolutionäre Lebensformen für Aufsehen gesorgt hatte. Seine im Computer gezüchteten virtuellen Wesen mussten selbst lernen, sich mit ihren kubistischen Körpern vorwärtszubewegen. Nach diesem Prinzip hat auch Zeitguised künstliche Kreaturen in einer Physics Engine ausgesetzt und nur minimal in die selbstlaufenden Systeme eingegriffen. Die Animationen sind aus dem experimentellen Ringen der „Struggler" mit ihrer tückischen Umgebung entstanden.

↳ www.vimeo.com/zeitguised



## Was nützen all die Experimente, wenn sie nicht das Licht der Welt erblicken?

Ist derart methodisch und nach diversen Phasen des abwechselnden Ausproblerens und Reflektierens ein gutes Zwischenergebnis unter Laborbedingungen zustande gekommen, folgt die Realisierung. Nun gilt es, diejenigen zu überzeugen, die das Unterfangen finanzieren, genehmigen, herstellen oder verkaufen sollen. Dies ist oftmals die schwierigste und langwierigste Phase im ganzen Prozess. Sie erfordert die gleiche Bedachtsamkeit wie die Entwicklung, doch hinzu kommen Überzeugungskraft und Showtalent. Ich gebe zu, Letzteres schmeckt mir wenig. Aber dann: Was nützen all die Experimente, wenn sie nicht das Licht der Welt erblicken? Zum Glück lässt sich auch das In-die-Welt-Bringen lernen und trainieren. Und je überzeugter man durch ausreichende Tests vom Ergebnis ist, desto überzeugender ist man auch. Zu guter Letzt gehört zur vollständigen Beschreibung des Experiments die Erfassung seiner Konsequenzen in der Welt. Erst in der Realität und im Laufe der Zeit erweist sich, ob eine Innovation wirklich sinnvoll und praktikabel ist, ob Menschen sie mögen und mit ihr leben wollen.

### Die Möglichkeit des Scheiterns

Experimentieren heißt: ins Wagnis gehen und die Möglichkeit des Scheiterns in Kauf nehmen. Das steht in deutlicher Diskrepanz zum weit verbreiteten Sicherheitsbedürfnis in unserer Gesellschaft. Doch auf das Experiment verzichten? Adenauer reloaded? Nichts für mich. Da zitiere ich mir lieber Loriot zurecht: „Ein Leben ohne Experimente ist möglich, aber sinnlos." Das bedeutet jedoch nicht, dass man in jeder Situation das Risiko suchen sollte. Bei der angewandten Arbeit ist nichts gegen mit Bedacht und kundig umgesetzte Standards einzuwenden. Auch in meiner eigenen Arbeit strebe ich nicht ständig nach maximaler Schöpfungshöhe. Die Male, bei denen ich anscheinend zu kühn, zu unvorsichtig oder zu schlecht vorbereitet war, waren sehr unangenehm und sind mir teilweise noch lange nachgegangen. Dennoch möchte ich auch diese Erfahrungen nicht missen. Ohne diese Experimente hätte ich etwas Wesentliches nicht gelernt. In der großen Mehrzahl aller Fälle hat sich meine Risikobereitschaft gelohnt. Peu à peu habe ich ein Gespür entwickelt, das mir bei neuen Wagnissen zugutekommt.

### Schaffenswissen

Man kann Gestaltung nicht nur mit Wissenschaft vergleichen, sondern durchaus als solche bezeichnen, genauer: als Erfahrungswissenschaft, als Empirie. Vielleicht wäre auch „Schaffensschaft" ein treffender Begriff, denn unsere Arbeit besteht in handwerklichem und künstlerischem Schaffen. „Schaffenswissende" sind wir in jedem Fall. Unser Wissen resultiert aus unserem Schaffen und bedingt dieses. Eine der faszinierendsten Eigenschaften der Designdisziplin ist ihre Schnittstellenfunktion. Wir stellen unser Schaffenswissen in den Dienst zahlloser anderer Experten und helfen ihnen, Neues in die Welt zu schaffen. Alle brauchen uns: Industrie, Politik, Sport, Verkehrsplaner, Bestatter, Pädagogen … voilà! Wir brauchen keine Extraeinladung, uns für Themen jenseits unseres eigenen Tellerrands zu interessieren. Spannende Ausgangspunkte für gestalterische Experimente finden sich zuhauf. Wir können vom gestalterischen Labor aus Expeditionen in die Welt starten und umgekehrt die Welt in unsere Ateliers holen. Welche anderen Berufe können das noch? Mia san mia. Darauf sollten wir uns immer wieder besinnen. Durch methodisches Experimentieren vergrößern wir unseren Handlungsspielraum und entscheiden selbst und bewusster, wie und warum wir etwas gestalten. Dem häufigen gedankenlos vorgebrachten Totschlagargument „Geschmackssache!" können wir so mit überzeugenden Begründungen für unsere Entscheidungen begegnen. Wir experimentieren eben nicht irgendwie, sondern auf eine bestimmte Weise und als Fundament unserer Arbeit.

Spielend forschen und forschend spielen, das ist meine Spezialität – und für viele eine gewöhnungsbedürftige Kombination. Kann man denn vollkommen nüchtern-diszipliniert und zugleich inspiriert im Flow sein? Ja! Das geht! Mein Selbstbild? Im weißen Kittel! Dieser jedoch kleidsam geschnitten, mit Halfischkragen – dazu neonrote Schuhe. ✖

↳ www.juligudehus.net