



**INNOVATION HABITAT  
BERLIN-CHARLOTTENBURG**



## TECHNIK UND DESIGN

Aus einem anderen Blickwinkel hat der Medienwissenschaftler Prof. Dr. Norbert Bolz in seinem Vortrag am 9.10.2007 gezeigt, wie die neuen Technologien mit den Aufgaben und den Möglichkeiten des Designs verzahnt sind.

Als es holländischen Wissenschaftlern gelungen war, einen Hubschrauber im Nanobereich zu bauen, hat sich Martin Heideggers Beschreibung der modernen Technik eindrucksvoll bestätigt: Wir können herstellen, was wir nicht vorstellen können. In der Entwicklung der technischen Möglichkeiten nach der klassischen Moderne wird der Mensch zum Gestalter seiner eigenen Natur und Umwelt. In dem Manifest *„Design verabschiedet“* Norbert Bolz das Design der Industriellen Revolution und fordert den offenen Dialog über die neue Weltgestaltung zwischen Science und Fiction. Das Akronym *„bang“* steht dabei für die Grundbausteine unserer Welt: Bits, Atome, Neuronen und Gene.

Mit dem Ende der klassischen Moderne tritt der Funktionalismus im Design, den die Bauhaus-Formel *„Form follows function“* auf den Punkt gebracht hat, in den Hintergrund. Interface oder *„bilateral Design“* gestaltet die Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine. Als die Technik immer komplexer wurde, haben sich ihre Produkte, zum Beispiel Autos und Computer, in *„Black Boxes“* verwandelt, die wir nicht mehr verstehen, sondern nur noch benutzen können. Die Bedienerfreundlichkeit wird zur zentralen Anforderung, die Gestaltung der Benutzeroberfläche wird eine Aufgabe des Design. Ziel der Gestaltung ist

es, dass die Schnittstelle unsichtbar wird: Die Technik soll als Technik nicht mehr bemerkbar sein.

Um das Jahr 2000 herum werden die technologischen Entwicklungen in den Feldern Bits, Atome und Gene in der Öffentlichkeit deutlich wahrgenommen. Die flächendeckende Verbreitung der Informations- und Kommunikationstechnologien macht es möglich, fast überall und jederzeit vernetzt zu sein. Die Nanotechnologie wird in ihren Möglichkeiten gesellschaftlich diskutiert, unter anderem macht sie durch Targeting eine bessere medizinische Versorgung möglich. Die Hirnphysiologie gibt einen neuen Aufschluss über kognitive Prozesse, die Entzifferung des *„human genome“* erschließt eine neue Dimension der Mikrobiologie und das *„Clon-Schaf Dolly“* zeigt, dass es möglich geworden ist, Lebewesen mit vorher festgelegten Eigenschaften künstlich herzustellen.

In derselben Zeit führt die Veränderung der Kriegsszenarien und die Zunahme der Aggressivität im zivilen Sektor zu einem wachsenden Interesse an Sicherheits- und Überwachungsstrategien. Die Technologie übernimmt darin einen neuen Entwicklungsschritt, wenn die Künstliche Intelligenz (Artificial Intelligence, AI) eine tragende Rolle einnimmt.

Als war bis in die 80er Jahre hinein von einer zweiwertigen Logik beherrscht. In den letzten Jahren artikuliert sich dagegen die Forderung, eine mehrwertige Logik zu entwickeln, die der Komplexität

des menschlichen Verhaltens entspricht. Durch die Verlagerung der Artificial Intelligence zum Artificial Life werden evolutionäre Prozesse simuliert, in denen der nächste Schritt, ebenso wie in der experimentellen Mathematik, nicht vorherzusehen ist. Ein Design, das solche Prozesse ebenso gestaltet, wie es umgekehrt von ihnen lernt, heißt *„evolution design“*.



Das Projekt InBC kann von einer anderen Aufteilung ausgehen, da es Perspektiven und Methoden aus mehreren Disziplinen miteinander verbindet und auch den Raum der Lehre und der Forschung, den die KEA-Studie insgesamt außer Acht lässt, in Betracht zieht. In seinem multiperspektivischen Ansatz zählt InBC das Handwerk nicht in den Bereich der Kunst, schreibt den gesamten „kreativen Sektor“ aber umgekehrt dem kulturellen Feld zu und fasst auch die Reflexion und Analyse der Kultur in Philosophie, Medien-, Kultur- und Kunstwissenschaft noch als eine kulturelle Tätigkeit. In allen ihren Gebieten wird die Kultur im Projekt InBC von der Produktivität, von der Entstehung des Neuen her aufgefasst und deshalb als Emerging Culture verstanden. Von dieser produktiven Sphäre wird die kommerzielle Ausformung, Weiterentwicklung, Nutzung und Verwertung in den Creative Industries unterschieden, die hier mit den Cultural Industries identisch sind. Als Kern der Kultur kommt so zunächst der Bereich der freien Künste in den Blick, aufgeteilt in die Bildende und die Darstellende Kunst, die Musik und die literarischen Künste. Der Schwerpunkt des Projekts InBC lag aber auf der Analyse der gestalterischen Disziplinen Architektur, Industrial Design, Mediengestaltung und Visuelle Kommunikation, die sich als Angewandte Künste zwischen Experiment und Implementierung entfalten. Da sie sowohl die Seite des freien Entwurfs als auch die Seite des kommerziellen Auftrags zeigen, ist auf ihre Strukturen hin das Verhältnis von Emerging Culture und Creative Industries besonders deutlich zu erfassen.

In ihrem integrierten Ansatz zeigt die Forschungsarbeit des Projekts InBC zunächst die gesellschaftliche Bedeutung der Innovation in Kunst und Gestaltung (b.) und macht dann Strukturen und Bedingungen der Innovation in den Angewandten Künsten deutlich (c.). Die Sprache der Künste (d.) und die Sprache der Musik (e.) zeigt sich in ihrer innovativen Kraft. Am Leitfaden neuer Allianzen zwischen Kunst, Technologie und Wissenschaft wird zuletzt das Verhältnis von Kultur und Emerging Technologies diskutiert (f.). In jedem dieser vier Aspekte zeigen die Analysen und die Reflexionen Antriebskräfte und Hindernisse für Prozesse der Innovation. Sie geben so die Basis für Empfehlungen und für Optionen, die darauf zielen, innovative Potenziale effektiv auszuschöpfen (g.).

