

POST-IT

VON THOMAS HENSEL

Wie »Tempo« oder »Uhu« ist »Post-it« ein generischer Begriff. Bezeichnen die beiden erstgenannten Markennamen Papiertaschentücher und Klebstoffe im Allgemeinen, steht letzterer für jegliche Form von Klebezetteln oder Haftnotizen. Die Entwicklung des Originals wird auf einen vielfach kolportierten Vorfall zurückgeführt: Nachdem Spencer Silver, Chemiker in einem Forschungslabor der Minnesota Mining and Manufacturing Company (3M), einen neuartigen Klebstoff ersonnen hatte – stark genug, um einen Gegenstand an einer glatten Fläche mehrmalig haften zu lassen, und schwach genug, um diesen immer wieder rückstandsfrei ablösen zu können –,¹ sei seinem Kollegen Art Fry Jahre später während eines Gottesdienstes, in dem ihm seine als Lesezeichen verwendeten Papierstreifen wiederholt aus dem Gesangbuch geflattert sein sollen, die entscheidende Idee zu dessen Verwendung gekommen.² Hatte Silver noch mit Bulletin Boards experimentiert, die mit dem patentierten Klebstoff bestrichen waren – ohne damit das gewünschte Interesse zu erzielen –, invertierte Fry dieses Prinzip. Jene Schwarzen Bretter nämlich erwiesen sich nicht etwa als wenig zweckmäßig, weil man an sie nichts hätte heften können; unzweckmäßig waren sie, weil sie unbeweglich waren. Zwar funktionierten sie gut, wenn es galt, Informationen an fixen Orten umzuschlagen, weniger gut aber, wenn es sich um Informationen handelte, die in einer flexiblen, kontextsensitiven Weise allerorten einzubringen und auszutauschen waren. Genau dies gelang Frys Klebezetteln – selbige vermochten praktisch jede Oberfläche in eine instant(an)e, kompakte Tafel zu verwandeln.

An eine solche Tafel erinnert eine Dokumentation anlässlich des 20. Geburtstags von Blizzard Entertainment. Hier erzählen Senior Vice President Creative Development Chris Metzen und Senior Art Director Sam Didier von einer »JAWA-Wand«, die dem Spieltrieb einiger »Witzbolde« entsprungen sei: Nachdem ein Kollege spaßeshalber auf einen Post-it-Zettel eine einem Jawa ähnliche Figur gekritzelt habe, hätten andere ihren Assoziationen freien Lauf gelassen und

-
- 1 Die Patentschrift formuliert: »The polymers permit bonding of paper and other materials to various substrates, permit easy removal of bonded paper from the substrate without tearing, and also permit subsequent rebonding of the paper without application of additional adhesive.« (Silver: »Acrylate Copolymer Microspheres«, S. 1) Aus »infusible, solvent-dispersible, solvent-insoluble, inherently tacky, elastomeric, acrylate copolymer microspheres« (ebd.) bestehend, gleicht der Klebstoff auf molekularer Ebene der geparbten Haut eines Basketballs. Dieses Charakteristikum sabotiert gleichsam seine Klebekraft, verunmöglichen die winzigen Lücken zwischen den Mikrokugeln doch einen vollständigen Kontakt zwischen dem Klebstoff und einer anderen Oberfläche. Vgl. Beato: »Twenty-Five Years of Post-it Notes«.
 - 2 Vgl. bspw. Petroski: Messer, Gabel, Reißverschluss, S. 110 f.



Abb. 1: Senior Vice President Creative Development Chris Metzen über die »JAWA-Wand« bei Blizzard Entertainment.

zeichnerisch diverse Kreuzungen jener kleinwüchsigen, mit Kutten verhüllten Spezies aus dem STAR WARS-Universum mit Figuren aus der Populärkultur erschaffen: »JAWAN WAYNE«, »JAWASSIC PARK« oder »JAWAPTIMUS PRIME« (Abb. 1).³

Obgleich bereits 1980, als sie erstmals in den USA landesweit vertrieben wurden, eigentümlich anachronistisch anmutend, lassen sich die ursprünglich karnariengelben, 76x76 mm großen Post-its als veritable Vorboten digitaler Informationstechnologie adressieren:

Foreshadowing the web, they offered an easy way to link one piece of information to another in a precisely contextual way. Foreshadowing email, they made informal, asynchronous communication with your co-workers a major part of modern office life.⁴

Vor diesem Hintergrund verwundert es kaum, dass die Post-its als idealtypische »immutable mobiles«, sprich als Informationsvehikel, die sich gemäß Bruno Latour unter anderem durch ihre Beweglichkeit, Unveränderlichkeit, Flächigkeit, Reproduzierbarkeit und ihre Kombinierbarkeit auszeichnen,⁵ Einzug in die Entwicklerstudios der Spieleindustrie gehalten haben. So legen nicht nur Metzen und Didier, sondern auch der Gamedesigner Michael Stuart Licht anschaulich Zeugnis von ihrer Funktionalität ab:

3 Vgl. Blizzard: »Ein Rückblick«.

4 Beato: »Twenty-Five Years of Post-it Notes«.

5 Vgl. Latour: »Drawing Things Together«.

One design method I used early in architecture school was the use of cut-outs. In this process, the designer uses paper cutouts of rooms when designing a floor plan. These cut-outs represent a basic room size with the room names and other pertinent information written on each piece of paper. I would take these papers and re-arrange them until I found a layout that worked. This process lets you re-arrange the rooms quickly and easily, adding and removing rooms as you see fit. This helps to pre-visualize a layout and typically is quicker than drawing and erasing. On JEDI POWER BATTLES [LucasArts, 2000] I designed all my levels this way. I took a bunch of room ideas from my level document, wrote them down on some post-it pads, and started to arrange them as I saw fit. I also included the gameplay ideas for each room on the pads and arranged them on a board. When I first presented this board to the leads, I could tell that they appreciated the flexibility the system provided. Rob Blackadder, our co-lead and lead programmer, seemed to take exceptional joy in tearing off extremely risky technology challenges and tossing them in the trash. (I think it was therapeutic for him.) But this showed that even in that the early phase of my designs, the leads could understand what I was doing and contribute to the process, so no surprises would crop up later. After a few meetings like this, the entire team could get into the process of re-arranging the post-it notes in different scenarios, which was fun and allowed all of us to contribute in the design process. After working with the post-it notes for a few days, everyone had a pretty good idea of how my level was going to be laid out and I was off to the next step [...].⁶

Die Post-its helfen demnach, das chronotopologische Kontinuum eines Game-Levels in ein Mosaik voneinander abgegrenzter, isolierter Einzelheiten aufzubrechen. Die kleinformatischen Zettel zwingen zu einer Fragmentierung und Strukturierung jenes Kontinuums in knapp zu formulierende, distinkte, handhabbare Einzelheiten und kultivieren damit auch eine Praktik zur Konzentration der Aufmerksamkeit.⁷ Indem die Komplexität reduzierenden Zettel beliebig an- und umgeord-

6 Licht: »An Architect's Perspective On Level Design Pre-Production«.

7 Diese *Konzentration* geht Hand in Hand mit einer *Expansion* von Aufmerksamkeit, insofern ein Post-it an eine Tabula rasa gemahnt, welche die Potentialität aller denk- und entwerfbaren Designs in sich birgt: »But the Post-it Note was more than just a practical tool – it was also a psychological one. Compared to the clunky machines of the 1980s that generated all [...] documents, it was a vision of high-tech minimalism. Its edges were sharp and square, with no ugly binding, no perforations, no metal rings. Its color, a subtle but attention-getting yellow, was somehow like the color of thought itself, a lightbulb going off in your head. Devoid of any other graphic elements, it had the effect of a clean, calming, blank screen.« (Beato: »Twenty-Five Years of Post-it Notes«) Zur Tabula rasa vgl. Wagner: »Die *tabula rasa* als Denk-Bild«.

net werden können und eine endlose Kombinierbarkeit und Rekombinierbarkeit des gesammelten Materials zu neuen Ganzheiten erlauben, fassen erst eigentlich sie die auf Setting oder Gameplay bezogenen losen Datenmassen zu einem bündigen Levellayout zusammen. Dessen narrative Dramaturgie und topographische Ästhetik ist Effekt eines – im literalen wie figuralen Sinn weitgreifenden – Kartographisierungsaktes, der etwa temporale Beziehungen als spatiale Relationen zu präsentieren erlaubt. Durch keine harten Kompatibilitätsgrenzen eingeschränkt, verhindert die auch und gerade durch ein Team handhabbare und transportable Form der Klebezettel eine vorzeitige Schließung des Designprozesses. Dieser Prozess wird insbesondere dadurch produktiv, dass dank des patentierten Haft-Klebers alle Verkettungen reversibel bleiben, auch rückwärts abgetastet und an bestimmten Stellen neu geknüpft werden können – oder, mit Latour formuliert, eine solche zirkulierende Referenz verallgemeinernd und pointierend: »Die erkannte Welt und die erkennende Welt formen einander ständig um.«⁸ Damit erweisen sich Post-its als ein Aktant, der durch die Sichtbarkeit seiner Anordnungen mit der Möglichkeit eines Wechsels zwischen isolierendem Zugriff und synthetisierendem Zusammensehen gemeinsam mit Motoriken verschiedener Art die Bildspiele der Augenfälligkeit in Potenzen funktionaler Sinnfälligkeit überführt und dem Game Design weite Möglichkeitsräume eröffnet.

LITERATURVERZEICHNIS

- Beato, Greg: »Twenty-Five Years of Post-it Notes«, <http://archives.secretsofthecity.com/magazine/reporting/features/twenty-five-years-post-it-notes-0>, 15.09.2011.
- Blizzard: »Ein Rückblick«, 2011, <http://eu.blizzard.com/de-de/company/about/b20/videos.html#blizzard-retrospective>, 15.09.2011.
- Latour, Bruno: »Drawing Things Together: Die Macht der unveränderlich mobilen Elemente« [1986 und 1990], in: Belliger, Andréa/Krieger, David J. (Hrsg.): ANThology. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie, Bielefeld 2006, S. 259-307.
- Latour, Bruno: »Der ›Pedologen-Faden‹ von Boa Vista – eine photo-philosophische Montage« [1993], in: ders.: Der Berliner Schlüssel. Erkundungen eines Liebhabers der Wissenschaften, Berlin 1996, S. 191-248.
- Licht, Michael Stuart: »An Architect's Perspective On Level Design Pre-Production«, http://www.gamasutra.com/view/feature/2848/an_architects_perspective_on_.php?print=1, 15.09.2011.
- Petroski, Henry: Messer, Gabel, Reissverschluss. Die Evolution der Gebrauchsgegenstände, Basel 1994, S. 109-113.

8 Latour: »Der ›Pedologen-Faden‹ von Boa Vista«, S. 197.

- Silver, Spencer Ferguson: »Acrylate Copolymer Microspheres. United States Patent 3.691.140, Sept. 12, 1972«, <http://www.freepatentsonline.com/3691140.pdf>, 15.09.2011.
- Wagner, Monika: »Die *tabula rasa* als Denk-Bild. Zur Vorgeschichte bildloser Bilder«, in: Naumann, Barbara/Pankow, Edgar (Hrsg.): Bilder-Denken. Bildlichkeit und Argumentation, München 2004, S. 67-86.