

Sabine Foraita/Markus Schlegel

Vom Höhlengleichnis zum Zukunftsszenario oder wie stellt sich Zukunft dar?

Abstract

What exactly do we need to bring out pictures of the future? The imagination of reality in presence and past has a significant influence on how we imagine our future. Based on a present reality we are able to imagine our future, doing so conclusions of the past will always have to be taken into account. The research project »future of habitation« is to be assigned to this point. This project attempts to generate desirable future scenarios as trendworlds.

Was genau brauchen wir, um Zukunftsbilder darstellen zu können? Die Vorstellungen der Wirklichkeit in Gegenwart und Vergangenheit nehmen erheblichen Einfluss darauf, wie wir uns Zukunft denken. Das heißt, nur ausgehend von der bestehenden Realität sind wir in der Lage, unsere Zukunft zu imaginieren und dabei wird es immer Rückschlüsse auf die Vergangenheit geben müssen. An dieser Schnittstelle ist das Forschungsprojekt »Zukunft des Wohnens« einzuordnen, das wünschenswerte Zukunftsszenarien als Trendwelten generieren möchte.

Die in der Höhle gefesselten Menschen in Platons Höhlengleichnis halten die Schattenbilder, die an die Wand projiziert werden, für die einzige Wirklichkeit. Sie kennen keine andere Realität, weil sie ihrer, für sie bekannten Welt, verhaftet sind. Auch wir kennen nur unsere Wirklichkeit und brauchen diese als Anbindung, um Zukunftsbilder generieren zu können. Unsere Realität ist die Darstellungsebene, von der aus wir unsere Vorstellungen von Zukunft ermitteln können. Die Sehnsucht nach verlässlichem Zukunftswissen ist in der Regel von Ängsten getrieben, denn unsere alltägliche Medienwelt ist von Negativmeldungen und Katastrophen gekennzeichnet, somit ist es auch verständlich, dass die Menschheit bei der Kreation von Zukunftsbildern versuchen sollte, eine wünschenswerte Zukunft aufzuzeigen. Zukunftsfähige Entwicklungen und Gestaltungsprozesse stehen mehr oder weniger bewusst in einem sehr engen Zusammenhang mit Nachhaltigkeit und dem Leitbild einer nachhaltigen Entwicklung. Lise Bek nimmt in diesem Zusammenhang an, dass es zukünftig zwei Formen der Zukunftsbilder geben wird, zum einen die, die eine nicht existente Wirklichkeit als Ausgangspunkt nimmt: Eine, die im Cyberspace stattfindet und als virtuelle Realität am Computer entsteht und eine andere, die auf einer ökologischen Balance basiert (vgl. BEK 1998: 109).

Die synonyme Verwendung der Termini ›nachhaltige Entwicklung‹ und ›zukunftsfähige Entwicklung‹ legt eine inhaltliche Übereinstimmung nahe. Der Diskurs der Nachhaltigkeit wird bisher vorwiegend aus der ökologischen Perspektive geführt und ist verbunden mit einer für die Welt und den Menschen sinnvollen und positiven Entwicklung. Sinnvolle und positive ›Entwicklungen‹ für Mensch, Natur und die Welt im allgemeinen sind aber weitaus mehr als nur ökologische Gesichtspunkte. Neben zum Beispiel ökologischen, sozialen und gesellschaftlichen Aspekten kann in der nächst kleineren Betrachtungseinheit der Lebensraum und der gebaute Raum betrachtet werden. Gerade in diesem Anwendungsbereich ist der ökologisch orientierte Nachhaltigkeitsgedanke ein wesentlicher und auch umgangssprachlich primär geprägt worden (vgl. POPP/SCHÜLL 2009: 9).

Gehen wir also davon aus, dass zukunftsfähige, also nachhaltige Entwicklungen der Lebensräume neben der ökologischen Seite auch anderen Anforderungen gerecht werden müssen. Anforderungen, die auf Zukunft, Raum und Mensch zielen und Rahmenfaktoren, die ökologisch und technische Funktion mit Humanfunktion sowie auch Status, Ästhetik und somit auch Zeitgeist verbinden. Aber was genau brauchen wir, um solche Visionen darstellen zu können? Odo Marquard formulierte dies mit dem einprägsamen Satz »Zukunft braucht Herkunft« (MARQUARD 2003: 234). Marquard ist der Auffassung, dass sich unsere Welt herkunftsneutral in viel zu beschleunigter Form entwickelt und der Mensch mit seiner begrenzten Lebenszeit dieser Beschleunigung nicht dauerhaft folgen möchte. Der Mensch benötigt die Anbindung an das Vergangene, um das Neue zu verstehen. »Der Grund liegt in der Zuversicht, dass die ›Echos der Vergangenheit‹ gute Führer bei jedem Forschen nach den ›Anzeichen der Zukunft‹ sein können« (BEK 1998: 105). Die Vorstellungen der Wirklichkeit in Gegenwart und Vergangenheit nehmen also erheblichen Einfluss darauf, wie wir uns Zukunft denken. Das heißt, nur ausgehend von der bestehenden Realität sind wir in der Lage, unsere Zukunft zu imaginieren und dabei wird es immer Rückschlüsse auf die Vergangenheit geben müssen. Das heißt, wenn wir uns mit Zukunftsforschung beschäftigen wollen, kommen wir um eine grundsätzliche Untersuchung des Vergangenen nicht herum. In Bezug auf die Zukunft des Wohnens haben wir uns in einer kunst- und kulturgeschichtlichen Vergangenheitsbetrachtung mit den kulturellen Einflüssen auf die Gestaltung seit 1950 auseinandergesetzt und dies in ihren Verläufen visualisiert. Betrachtet man diese Abfolge der letzten 60 Jahre, so erkennt

man die Rückgriffe und Zitate, aber auch die Neuinterpretationen dieser Rückgriffe durch die sich verändernden Kontexte.

Das kulturelle Gedächtnis und die Sehgewohnheiten, die durch Sozialisation vermittelt werden, sind abhängig von einem komplexen Geflecht übergreifender Einflussfaktoren und prägen nachhaltig unsere Bedeutungsmuster. So sind geospezifische Parameter wie Natur, Landschaft, klimatische Bedingungen oder Lichtverhältnisse genauso prägend wie soziokulturelle Faktoren, die uns umgeben. Hierzu zählen zum Beispiel die soziale Dynamik und die (subkulturellen) Gruppenbildungen, öffentliche Ereignisse oder Krisen und Konflikte, wie gestalterisch-stilistische Impulse oder mediale Einflüsse genauso wie milieu- und gruppenspezifische Farbpräferenzen, Zeitgeist, Mode oder Trendanstöße. Kultur, Sitten, Gebräuche, Rituale, Mentalität oder Lebensrhythmen prägen unser Bedeutungsmuster oder unsere Wahrnehmungscodes genauso wie Religion, Politik, Wissenschaft, Wirtschaft, und Kunst. Schlussendlich sind wir alle Individuen unterschiedlichen Alters, mit unterschiedlichen Erbanlagen, Geschlechtern, Mentalitäten oder psychischer Verfassung. Alle Menschen sind temporär geprägt durch Stimmungen, Intuitionen und Assoziationen.

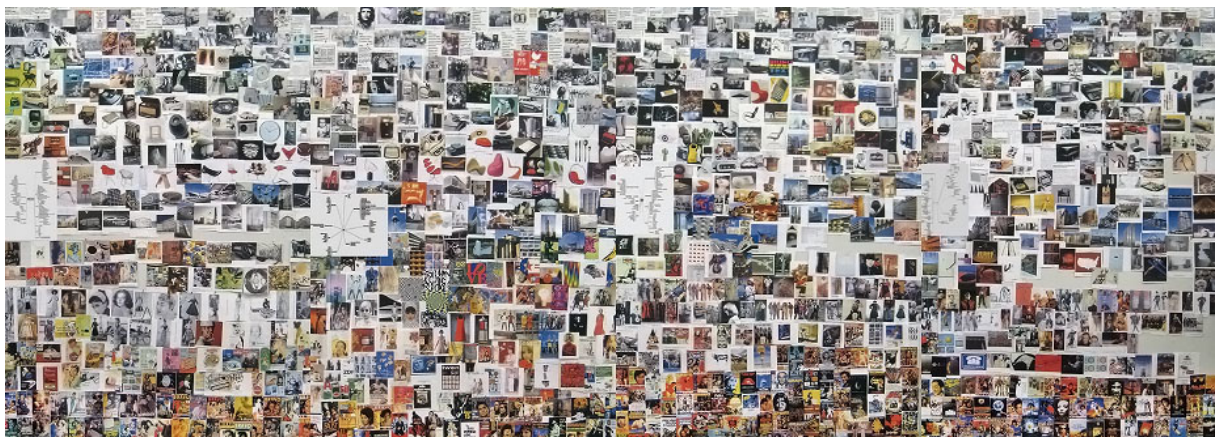


Abb. 1

Sabine Foraita / Markus Schlegel: Masterkurs HAWK 09.10, Ausschnitt 1950-1980

Bildbetrachtungen und Wertungen können daher immer nur im Rahmen des Gesamtsystems ›Mensch – soziale Bindung – räumlich-materielle Umwelt‹ sinnvoll beurteilt werden. Entsprechend ist auch nachvollziehbar, dass wir Menschen unterschiedlich konditioniert sind: Bilder, Szenarien oder auch Transformationen aus unseren eigenen momentanen Standpunkten und Verfassungen differenziert deuten, werten und interpretieren.

Dennoch können Formen, Farben und Materialien in ihren Kombinationen stellvertretend für die einzelnen ›Jahrzehnte‹ stehen, die es im jeweiligen kulturellen Umfeld zu verstehen gilt. Epochale raum-, und formalästhetische Signifikanzen oder stilistische Charaktere sind aus vergangenen Trends und Strömungen im Interiordesign nachweisbar. In ihrer Ausprägung folgen diese nicht den Jahrzehntabschnitten, sondern sind über unterschiedlich lange Laufzeiten oder epochale Sequenzen als Lebenszyklen mit unterschiedlich langer Laufzeit darstellbar. Sie entwickeln sich aus sich selbst heraus und bauen jeweils auf ein vorhergegangenes Thema auf. Es handelt sich dabei um den Prozess konstanter Transformation im raum-zeitlichen Kontext. Die, jeweiligen in einer Gesellschaft gültigen, epochalen Zyklen gestalterischer Parameter sind Teil unserer Deutungsmusters

und Basis für alle weiteren Prozesse der Beurteilung, des Sehens und Bewertens. Diese Zyklen gestalterischer Parameter in Vergangenheit und Gegenwart zu analysieren, bildet die Grundlage für eine Prognose zukünftiger Entwicklung.

1. Klima, Kriege, Katastrophen

Der Methodenkanon des Institute of International Trendscouting (IIT)-HAWK zeigt, dass neben der Vergangenheits- oder epochalen Zyklenbetrachtung und der kulturgeschichtlichen Betrachtung, die Echtzeitanalyse zur möglichen Formulierung von Zukunftsbildern steht.

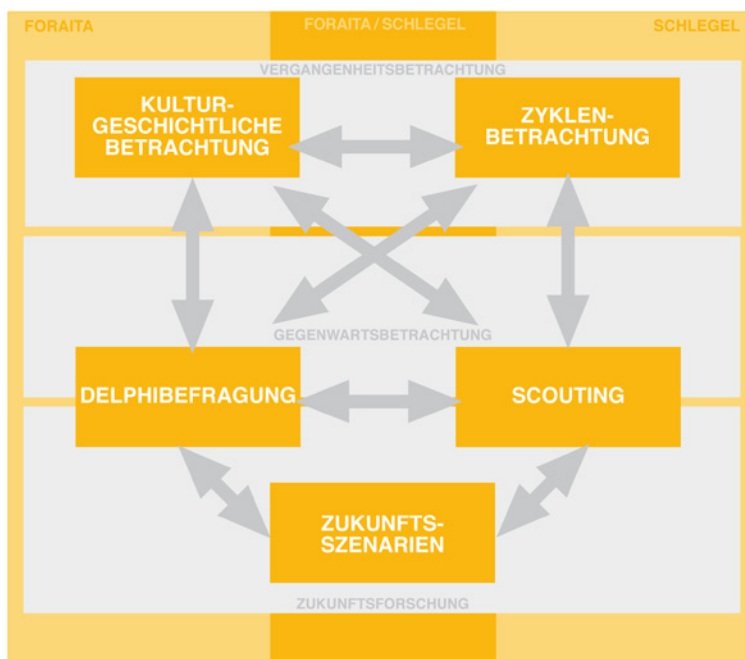


Abb. 2

© Markus Schlegel / Sabine Foraita:
Methodenkanon des IIT-HAWK

Auch die frühe Erkennung der unterschiedlichen Strömungen oder Wandlung von Form, Farb-keit sowie Raumbezügen ist über diesen Methodenkanon erfassbar. Dazu zählt zum einen die Delphimethode als Expertenbefragung und auf der anderen Seite unterschiedliche Verfahren zum Thema Trendscouting und dem daraus resultierenden Monitoring, als strukturierte Fassung und Auswahl des Scoutings. Gescoutet werden über festgelegte Print- und Nonprintmedien signifi-kante gestalterische Auffälligkeiten in Architektur, Design, Grafik und Mode, die eine deutliche Weiter-entwicklung und Fortschreibung des Status quo darstellen. Dies geschieht in mehreren aufeinander aufbauenden Durchgängen (Slots).

Die Festlegung der Betrachtungskriterien für Text und Bild sind meist die Parameter Form, Mate-rialität, Farbe (Licht), Raum, Designtechniken und Medien allgemein sowie mögliche Spiegelbilder unterschiedlicher Mega- bis Mikrotrends. Besonders design- und zukunftsorientierte Printmedien wie Mark, Page, AIT, Frame, Md, detail, form und andere internationale Magazine stehen dabei im Fokus, in denen unter anderem Dummys, Entwurfsmodelle oder allgemein ›Testballons‹ neben ak-tuellen Design- und Architekturneugigkeiten vorgestellt und diskutiert werden. Dazu sind sämtliche

anderen Printmedien wie Flyer, Prospekte und auch die Auswertungen aktueller Tageszeitungen mit einzubeziehen. Zum Screening werden außerdem internationale Online- Oberflächendatenbanken sowie einschlägige Websites, die aktuelle Daten der Design- und Architekturszene kommunizieren, hinzugezogen.

Orientiert an den Bild-Betrachtungsmodellen des IIT-HAWK und nach festgelegten Kriterien zu Form, Material und Raum-, bzw. Bildcharaktere allgemein, werden die genannten Medien erstmalig gesichtet. Auffälligkeiten werden in dieser Phase noch nicht gekennzeichnet, zunächst wird ein Gesamtüberblick geschaffen. Bei der zweiten Sichtung werden erste Auffälligkeiten erfasst und gekennzeichnet. Dieser Prozess wird mehrfach wiederholt.

Es findet ein Grobmonitoring als Clusterbildungen (Filterung der Daten) statt. Eine weitere Scoutingphase beginnt, in der deutlich formulierte Parameter, wie z. B. Formen oder Reihungen, Schichtungen und Formadditionen aufgespürt werden, um festzustellen, in welcher Häufigkeit und in welchen Anwendungsbereichen diese Themen vorkommen. Die Phase des Filterns und Sortierens stellt Form und Materialität/Oberfläche und Farbe in den Vordergrund und kann bereits in der Andeutung zu den späteren Themenblöcken führen. Weitere Phasen der Clusterbildung berücksichtigen dann die Auswertungen aus der Delphibefragung und der Onlinedatenscreenings. Das Sortieren/Clustern nach unterschiedlichen Fokusthemen ist Teil des methodischen Verfahrens, um von unterschiedlichen Seiten, die entstehenden Bildkontexte zu prüfen.

In der Stufe der ersten Clusterbildungen und der Integration erster Delphirückläufe werden bereits Parallelen zu vergangenen Epochen gesucht, um auf mögliche Retroansätze, Lebenszyklen eines Trends oder auf andere Verhaltensmuster Hinweise zu finden. Die Zusammenführung aller Daten, Texte und Bilder und die Kreation bzw. Transformation von Gegenwärtigem zu in sich schlüssigen (Bild-)Themen ist das Ziel. Gestaltungsrelevante Faktoren und Forschungsergebnisse anderer Institutionen zu Mega- bis Mikrotrends (z. B. Nachhaltigkeit, individualisierte Gesellschaft, Virtualität versus High-touch etc.) werden berücksichtigt und sind mit ausschlaggebend, den jeweiligen Charakter eines Zukunftsthemas zu formulieren. Die Kreation des Monitorings wird im IIT-HAWK meist in drei Phasen durchgeführt, um endgültig ein prägnantes Bild zu erhalten.

Die Zusammenführung aller Daten dieser Methode verdichtet gestalterische, architektonische oder materialorientierte Zukunftsparameter zu differenzierten Gesamtbildern/Szenen. Diese sind im parabelartigen Verlauf von Trend- und Tendenzphänomenen im Bereich der frühen Adaptionsphase der Experten und gestaltungsaffinen Nutzer anzusiedeln. Erst diese Zusammenführung lässt aus vielen einzelnen Vorkommnissen und Bildcharakteren eine logische und visuell fassbare, sowie kontextbezogene Kontur formulieren. Die zusammenfassende Kontur bildet die Basis für eine szenarienartige Prognose, welche dann die Möglichkeit gibt, konkrete Parameter zu den jeweiligen Trend- oder Transformationstypologien zu beschreiben. Diese wiederum sind wesentlich für neue Entwicklungen zu diesen Themen, um einerseits innerhalb eines Trendthemas neue Impulse und Produkte zu generieren aber auch gleichzeitig ein bestehendes Thema weiter umzuwandeln bzw. fortzuschreiben.

Um für das Forschungsprojekt *Zukunft des Wohnens* eine Basis für Bilder einer wünschbaren Zukunft zu entwickeln, wurde eine Delphibefragung durchgeführt. Die Delphibefragung ist eine

schriftliche Expertenbefragung, die als qualitative Prognosemethode in der Zukunftsforschung anerkannt ist. Das Ziel dieser Expertenbefragung ist, ein Gruppenurteil zu bilden, das in mehreren Rückkopplungsschleifen ermittelt wird. Da es sich in diesem Projekt vordergründig um gestaltungsbezogene Fragen handelte, haben wir in dieser Befragung Bilder verwendet, die zum einen die Realität in Form von aktuellen Interieurs und Materialien darstellen und darüber hinaus ein hohes zukünftiges Potenzial in sich tragen. Die Auswahl des Bildmaterials orientierte sich an den Wohnumfeldern sowie an den Formen, Farben und Materialien, die bei einem Scouting am IIT als zukunftsweisend ermittelt wurden. Die Bilder wurden zum Teil am Computer modifiziert, um die gewünschten Aussagen zu verstärken.

Die Befragung wurde mit verschiedenen Experten, vorwiegend aus dem Kreativsektor, in mehreren so genannten Wellen durchgeführt, um die Meinung der Experten intersubjektiv überprüfbar zu gestalten. Es wurden 55 ausgewählte Experten befragt, die in ihren Projekten zukunftsorientiert arbeiten, darunter Architekten, Innenarchitekten, Designer und Farbdesigner.

Bei der Auswertung der ersten Delphibefragung ergab sich jedoch der Verdacht, dass die Farbe einen ganz erheblichen Anteil an der Meinungsbildung der Experten in Bezug auf die Interieurs getragen hat, in der zweiten Runde wurden die Bilder in schwarz-weiß dargestellt, was dazu führte, dass bei den selben Experten, von der ersten Runde abweichende Bilder gewählt wurden.

Dies bestätigt die Erkenntnis, dass Farbigkeit primär wirkt, meist vordergründig, affektiv und im Extremfall auch Form überlagern oder zumindest beeinflussen kann. Einzelne Farbattribute oder Farbkompositionen, wie sie immer im Raum vorkommen, beschreiben über ihren Kanon meist auch stilistische Milieus oder Zeitbezüge und sprechen so nicht selten gegen subjektive Präferenzen und beeinflussen daher wesentlich die neutrale Beurteilung der rein raumorganisatorischen oder formalen Bezüge. Gerade im Bezug auf Darstellung oder Befragungen zu Zukunftsszenarien ist die Anbindung an bestimmte Farbigkeiten fragwürdig, da sie unseren Spielraum der eigenen Interpretation durch Vorgabe massiv einengen und beeinflussen kann.

Für eine weitere Delphirunde werden wir nun noch einen Schritt weitergehen und Bilder erzeugen, die wünschbare Zukunftsszenarien in Form von Materialboards, Collagen, Bildern und computer-generierten Szenarien zum Thema Wohnen der Zukunft darstellen. Die Auswahl der Darstellungsart der Szenarien ist dabei ein überaus wichtiges Entscheidungskriterium.

Es kann festgestellt werden, dass nicht nur das Dargestellte als Inszenierung die Vorstellung von Zukunft hervorruft, sondern auch die Darstellungsart erheblichen Einfluss darauf hat, ob der Rezipient es als ein Bild, das Zukunft darstellt, auch tatsächlich zuordnen kann. Die typischen bildhaften Ausdrucksformen eines Gestaltungsprozesses können z. B. in ihrer Darstellungsart bereits Zukunft visualisieren.

Auch Renderings stellen so eine Zukunftsvision dar und nicht selten werden Produkt- und Architekturkörper oder ganze Topographien sogar als ›grids‹ oder ›meshes‹ dargestellt, die mit den beschriebenen Stilmitteln der Vertrautheit und Kontextänderung oder durch visuell unlogische Linienreduktionen oder Transparenzen Sehgewohnheiten vorsichtig brechen. Daraus hat sich in den letzten Jahren eine eigene Begrifflichkeit, die der virtuellen Ästhetik gebildet. Die virtuellen

Gitter- oder Formmodelle entwickelten nicht selten durch ihre Leichtigkeit und Transparenz eine zukunftsweisende Ästhetik, die oft als nicht realisierbar oder konstruierbar galt. Das spornte die Industrie an, durch Designer und Architekten gefordert, zu forschen. So haben wir heute Verbundwerkstoffe oder technische Gewebe, sowie faserverstärkte Baustoffe zur Verfügung, durch die die Ideen der virtuellen Ästhetik in gebaute oder produzierte Realität überführt werden kann. Das ist die Basis für Adaption der Konsumenten und das Generieren neuer Weiterentwicklungen und damit Transformationen oder es ist die sich ständig drehende Spirale der Entwicklung der Sehgewohnheiten.

Transformationen als Umformungen im anschaulichen Sinne bedeutet für die Zukunftsforschung das Generieren von Bildern, die mögliche Zukunft darstellen. Eine Problematik, die jeder Science Fiction Regisseur nachvollziehen kann. 30 Jahre nachdem der erste Star Wars Film gedreht wurde, kommen uns die Kulissen in ihrer Fremdartigkeit und der Fremdartigkeit der vorkommenden Wesen immer noch zukunftsweisend vor. Trotzdem erkennt der Betrachter Unterschiede in den Star Wars Episoden, die in den 70er Jahren gedreht wurden und denen der 2000er. Unsere Sehgewohnheiten und die Vorstellung von Zukunft haben sich in den letzten 30 Jahren zwar nicht radikal verändert, aber sukzessive weiterentwickelt, da auf dem Gebiet der Raum- Form- und Materialgestaltung, Darstellung und Vorstellung, der tatsächlichen und visionären, ständige Weiterentwicklungen stattfinden und daher neue Bezugspunkte zur Adaption formuliert werden. Diese bilden damit immer wieder neu die Ausgangsbasis unserer Sehgewohnheiten.

Die Interieurs der Science Fiction Filme sind daher für unsere Fragestellung ein interessanter Untersuchungsgegenstand, weil sie sehr weit in die Zukunft gedacht sind: Entweder sie sind sehr hell, lichttechnisch inszeniert, vorwiegend monochrom gehalten, im wesentlichen mit nur einer Akzentfarbe und metallischen Materialien sowie mit viel Technologie ausgestattet (wie z.B. *Star Wars*, *Per Anhalter durch die Galaxis*) oder sie bestehen aus natürlichen Materialien und passen sich in ihre Umgebung mit biomorphen Formen an. Ein weiteres Szenario ist ein düsteres in dunklen Tönen gehaltenes Zukunftsszenario, das angstbesetzt gehalten wird.

Was macht diese Bilder aber eindeutig zu Zukunftsvisionen? Die Bilder in diesen Science Fiction Filmen haben auf Grund ihrer Darstellungsform (Film) einen hohen Realitätsbezug und bieten Identifikations- und Anbindungsansätze.

Mischformen werden ausbalanciert zwischen Vertrautem und Fremdartigen durch Dimensions- oder Kontextänderungen, ungewöhnlichen Perspektiven oder einer illuminierten Perspektivlosigkeit, Atmosphären und Formänderungen, die wir aus unserem heutigen Technologie- und Weltverständnis nicht sofort nachvollziehen können. Allein die Veränderung einer oder zweier Komponenten reicht aus, um eine Zukunftsvision zu vermitteln. So wurde in Star Wars Episode IV ›Eine neue Hoffnung‹ von 1977 nicht in einer konstruierten Kulisse gefilmt, sondern ein Szenenbild der Mayaruinen aus Tikal in Guatemala für wenige Sekunden eingespielt. Die bereits vor 1500 Jahren gebauten pyramidenartigen Tempelanlagen sind wenig bekannt und stellen heute mitten im tropischen Regenwald eine skurrile Kulisse aus einer anderen Zeit dar. Hier spielt Kontextveränderung und Formtypologie eine wesentliche Rolle. Hier wird Vergangenheit als Zukunft verkauft und als solche anerkannt. Etwas Archaisches, das soweit aus der Vergangenheit ist und dazu noch wenig bekannt ist, kann also schon wieder Zukunft beschreiben. Damit das an dieser Stelle

funktioniert, bietet der Regieschnitt dem Betrachter nur wenige Sekunden das Bild an, dann folgt ein Szenewechsel, bevor weitere Versuche unternommen werden, das Gesehene Bild näher zu deuten.

2. Wendung zu einer wünschbaren Zukunft

Wenn wir eine positive Wendung zu einer wünschbaren Zukunft beabsichtigen, kann dies nur mit Hilfe von Bildmedien und ergänzenden Texten funktionieren (vgl. hierzu SCHOLZ). Die bestimmenden Medien sind derzeit Bilder, Filme und Computerspiele, die Zukunft auf allgemeiner Basis vermitteln.

Die computergenerierte Zukunft in den Kinderzimmern findet vor allem in Form von Computerspielen statt, die leider in den wenigsten Fällen wünschbare Zukunftsszenarien generieren. Kindern wird ein Weltbild vermittelt, das in den meisten Fällen äußerst fragwürdig erscheint. Hier müsste dringend angesetzt werden und eine Hinwendung zu positiven Zukunftsszenarien entwickelt werden. Die Künstlergruppe *Gold Extra* hat sich dieser Aufgabe vor kurzem angenommen und ein Spiel gestaltet, in dem unethisches Verhalten bestraft wird und die Hauptaufgabe des Spiels darin besteht, Menschen zu helfen bzw. deren Notlage zu verstehen, der Spieler lernt nebenbei etwas über die Flüchtlingsproblematik. Aber auch dieses, als pädagogisch wertvoll bezeichnete Spiel kommt nicht ohne Gewalt aus und ist an das Format der Egoshoooter angelehnt, beschreitet aber zumindest anteilig einen Weg in eine bessere Vorstellung von Zukunft.

Wenn sich Zukunftsforschung von einem prognostischen Umgang mit der Zukunft zu einem szenarienhaften Umgang derselben entwickelt hat (vgl. GRUNWALD 2009: 27), dann müssen Designer maßgeblich an dieser Aufgabe beteiligt sein. Szenarien bildlich darzustellen ist definitiv eine designrelevante Aufgabe, denn Bildwelten bestimmen unsere Welt und determinieren ebenfalls unser zukünftiges Handeln. Wenn wir als Gestalter darauf Einfluss nehmen wollen, müssen wir die Zukunftsszenarien als wünschbare Visionen auch visualisieren können.

Nehmen wir als Beispiel den Film *Avatar*. Die erste Hälfte des Films zeigt ein absolutes Paradies mit Lebewesen im Einklang mit der Natur (der Ansatz des ökologischen Gleichgewichts im Zusammenhang mit der virtuellen Welt) – leider ist anschließend die zweite Hälfte damit beschäftigt, dies alles wieder zu zerstören und ein düsteres nicht-wünschbares Szenario zu erschaffen. Aber *Avatar* zeigt auch, dass mit Hilfe von Virtual Reality eine wünschbare Zukunft bildlich darstellbar und mit Hilfe von 3D Effekten, sogar quasi-erlebbar gemacht werden kann. Die Einbindung des Zuschauers in diese 3D Welt schafft es tatsächlich, dass man die Hand ausstreckt, um einem der quallenartigen Lichtwesen einen Landeplatz anzubieten.

Bei *Avatar* sind verschiedene Ebenen der Darstellung daran beteiligt, die Vorstellung von Zukunft zu schaffen. Zum einem, indem die Realität des Jahres 2154 als die eine Welt und die (virtuelle) Realität der Na'vi als die andere Welt dargestellt wird. Beide Welten werden als Zukunft dargestellt, wobei die nicht-virtuelle Welt nicht sehr weit von unserer derzeitigen Realität entfernt scheint – außer in ihren technologischen Möglichkeiten. Die Protagonisten stehen ebenfalls stellvertretend

für die beiden Welten, zunächst die realen Personen, die Identifikationsmöglichkeiten für den Betrachter bieten und dann die (virtuellen) Wesen der Na'vi, die in die Kategorie der Außerirdischen einzuordnen sind.

Festzustellen ist: ein großer Anteil, von dem, was die Bildsprache von Science Fiction Filmen ausmacht, ist der Einsatz von Technologie bzw. die Verwendung von High Tech Materialien, die aber im Bereich des Vorstellbaren verbleibt. Technologie und Materialität spielen offensichtlich in allen Zukunftsbildern eine nicht zu unterschätzende Rolle.

So sind zum Beispiel Materialkombinationen oder die Beschaffenheit des Materials in Form von Mehrschichtigkeit oder sichtbarer technischer Gewebestrukturen, Gitter- oder Wabenstruktur dafür ausschlaggebend, wie zukunftsweisend ein Material vom Betrachter eingestuft wird. Auch hier gilt, dass zumindest die Grundstruktur erkannt, die Dimension oder der Kontext aber verändert werden muss, um in einer Visualisierung oder einer visualisierten Anwendung als neu oder fremdartig zu gelten.

3. Zukunftsbilder von Interieurs

Zukunftsbilder von Interieurs der näheren Zukunft, also in einer Zeitachse von 2 bis 15 Jahren gedacht, sind vorwiegend abstrakt und haben ein hohes Maß an Ordnung, so als wären die Gegenstände abwesend, ersetzt durch intelligente Materialien oder Technologien. Die Gegenstände erscheinen und verschwinden wieder, häufig sind sie transparent und interaktiv dargestellt und in der Raumdimension nur schwer zuzuordnen. Signifikante Objekte und Botschaften sind selten statisch und legen sich daher räumlich und dimensional nicht fest. Diese oder vergleichbare Parameter und Formulierungen können auch anhand der Expertenannahmen, in welche Richtung sich das zukünftige Interieur entwickeln wird, abgelesen werden.

Die Experten der Delphibefragung nehmen an, dass zukünftig weitläufige, offene und transparente Räume bevorzugt werden, die eine Vermischung von Erholung und Arbeiten ermöglichen. Die dargestellten Interieurs sind die drei, die nach Meinung der Experten unserem zukünftigen Wohlgefühlbedürfnis am nächsten kommen.

Was braucht es, um ein Interieur darzustellen? Zunächst einen Raum, der einer Architektur zuzuordnen ist. Der Raum braucht konkrete oder scheinbare Begrenzungen der gebauten oder entstehenden Hülle. Das Wahrnehmungsprinzip der linearen Vervollständigung macht es möglich, dass Dinge, die nicht existieren von unserem Gehirn als zusammenhängend vervollständigt werden. Dies machen sich nicht selten Kreativbildnisse von Zukunftsräumen zu Nutze. Heute sind allerdings noch meist ein Boden, eine Decke, Wände und Gegenstände nötig, die anzeigen, um was für eine Art Raum es sich handelt. So spielt also das Maß an Vertrautem oder der gewohnten und gekannten visuellen Logik eine Rolle, Zukunftsbildnisse auf einer Zeitachse von nahe bis ferne Zukunft zu verorten.



Abb. 3

Collagen Interieurs, Masterkurs SS10 von Sabine Foraita / Markus Schlegel

Augmented Reality kann bei der Darstellung von Szenarien sicher noch mehr Unterstützung bieten: Durch die möglichen Überlagerungen von realen und virtuellem Bildern ergibt sich automatisch ein Zeitbezug entweder in Richtung Zukunft oder in Richtung Vergangenheit. Da beides möglich ist, müssen wir allerdings eine Bildsprache entwickeln, die es uns möglich macht, die Bilder eindeutig als Zukunftsbilder zu schaffen und für die Rezipienten die Möglichkeit zu bieten, die Bilder auch eindeutig der Zukunft zuordnen zu können.

4. Die Zeit und der Raum sind notwendige Vorstellungen

Bilder, die über Darstellungen (sowohl in dem Dargestellten als auch in der Form der Darstellung), Vorstellungen initiieren, die mit unseren Kategorien der Zukunft übereinstimmen, werden von Konsumenten als visuelle Argumentation für noch nicht Existierendes akzeptiert, adaptiert und in ein eigenes visuell räumliche Denkmodell transferiert. Das bedeutet, wir müssen allgemein kompatible Vorstellungen davon haben, wie Zukunft aussehen könnte.

»Jedes realistische Bild enthält implizit zwei nicht sichtbare Variablen, nämlich Zeit und Ort. Indem wir es betrachten, stellt es uns ohne zusätzliche syntaktische Mittel die Fragen: Wo ist das und wann ist (war) das?« (SCHREIBER 2005: 25). Beginnen kann man mit dem Versuch, das Weltall als inflationäre Universen zu beschreiben oder auch »Inflationstheorie« genannt, als Raum zu begreifen. Es postuliert, dass sich kurz nach dem Urknall ein Raumgebiet, in dem sich auch jenes befand, was später zu unserem sichtbaren Universum wurde, exponentiell aufblähte (RAUCHHAUPT 2010: 62). So sah es Mitte der 1990er danach aus, als sei das Universum negativ gekrümmt und nicht flach, wie von der Inflation gefordert. Der Versuch, Vergangenheit mit Zukunft zu verbinden und das in Abhängigkeit einer raum-zeitlichen Vorstellung zu begreifen und darzustellen, beschäftigte bereits Einstein und bis heute eine Heerschar von Wissenschaftlern.

Immanuel Kant war ebenfalls der Auffassung, dass die reinen Anschauungsformen Raum und Zeit als die elementaren Kriterien für Erfahrung gelten. Raum und Zeit sind für Kant a priori. Dies ist

für unsere Betrachtung elementar, denn wenn wir das Gesehene automatisch in ein zeitliches und räumliches Gefüge ordnen, müssen wir intern Kriterien bzw. Kategorien entwickelt haben, die uns dazu befähigen.

Der Mensch interpretiert alle Sinnesdaten in Bezug auf Zeit und Raum, das gilt natürlich auch und ganz speziell für die Interpretation von Bildern. Die zeitliche Einordnung von Bildern in die Zukunft kann z. B. durch ungewöhnliche Kontexte bzw. Umgebungen, formale und materialästhetische Ausprägungen oder aber auch durch das Verschwinden von bekannten Zusammenhängen erfolgen.

Marcel Breuer mit seiner »Luftsäule« hat es geschafft, so ein Zukunftsbild zu generieren. Das Bild folgt dem beschriebenen Phänomen des Weglassens und Verschwinden der Gegenstände und erreicht dadurch die Vorstellung von zukünftigen Möglichkeiten als Vision. Es gibt keine im Bild angelegte Raumbegrenzung, die Perspektive wird nur durch die dargestellte Frau beschrieben. Sie scheint auf einem imaginären Sessel zu sitzen oder zu schweben. Eine scheinbare Begrenzung erfolgt nur durch den gedachten Kontext zu einem gedachten Fußboden, denn die Person wirkt durch ihre Fußstellung, als würde sie sich auf dem Boden abstützen. Diese Fotomontage entstand 1926 und versteht »[...] das freischwebende Sitzen auf einer elastischen Luftsäule als konsequente Weiterentwicklung des Wassily-Chairs [...]« von Marcel Breuer und damit als Vision der Moderne (vgl. EISELE 2005: 61). Offensichtlich eine Vision, die auch heute noch nicht an Kraft verloren hat: <http://www.dnewsvideo.de/verrucktes/54903/in-der-luft-sitzen.html>

Beide Bilder beschreiben dasselbe Zukunftsszenario, jedoch um mehr als 80 Jahre versetzt. Die dargestellte Vision ist ähnlich, die Mittel sind jedoch unterschiedlich gewählt. Welches der Bilder transferiert eher Zukunft?

Breuer bedient sich des Mittels der Fotomontage und wählt damit eine Darstellungsform, die die Möglichkeit besitzt, Nicht-Reales darzustellen. Das Video hingegen in seiner realen Darstellung, lässt nur die Vermutung zu, dass es sich um einen Trick handelt, den man zu entlarven versucht. Hier steht nicht die Vision im Vordergrund sondern der Effekt.

Insofern ähneln sich die Bilder in Bezug auf das dargestellte Bildobjekt, erhalten aber durch die Auswahl der Darstellungsform eine andere Ebene in der Aussage.

5. Transformation – die Veränderung von Gestalt

Umformung bezeichnet allgemein die Veränderung von Gestalt, Form und Struktur. Eine Transformation kann aber nicht auf allen Ebenen gleichzeitig erfolgen, sondern braucht eine Bezugsebene zum Betrachter. »Zur Ansicht gehört eine gegenständliche Bedeutung, sie muss etwas über die unmittelbaren optischen Gegebenheiten Hinausgehendes zeigen, nämlich ein Stück räumlicher Wirklichkeit, in der sich der Bildbetrachter potenziell bewegen könnte« (FELLMANN 2005: 48).

Der Veränderungsprozess und seine Darstellung ist nur im raum-zeitlichen Kontext zu begreifen und somit ein dynamischer Prozess, dessen metamorphose Teilsequenzen die eigentlichen Zukunftsbilder sind. Nicht greifbar und nie sicher wissend ob abgeschlossen und beendet. Die entstehenden Bildlayouts jedenfalls müssen für die Betrachter noch decodierbar und zuordenbar sein. Der Grad an Verfremdung oder Reduktion von Vertrautem ist daher wesentlich allerdings ist die Fähigkeit zur Decodierung abhängig von unserem kulturellen Gedächtnis und den jeweiligen Sehgewohnheiten oder der Sehkonditionierung.

Die Transformation von Vertrautem zum Neuartigen, das Verschwinden von Grenzen, in denen der Zwischenstatus der Transformation das nicht mehr Bekannte, aber auch noch nicht das völlig Unbekannte sondern das Dazwischen bezeichnet – dies ist die Schnittstelle an der wir Zukunftsbilder generieren können.

Die Grenzen meiner Bilder bedeuten die Grenzen meiner Zukunft (frei nach Wittgenstein 1921: 5.6)

Literatur

- BEK, L.: Wirklichkeitsbilder, Sehensweisen und Formenmöglichkeiten im Design von vorgestern bis übermorgen. In: FUNKE, R.; FISCHER, F. (Hrsg.): *Zukunftsbilder fürs Design*, 2. Europäische Designkonferenz Potsdam, 1998, S. 105-109
- EISELE, P.: *BRD Design. Deutsches Design als Experiment seit den 1960er Jahren*. Köln [Böhlau] 2005
- FELLMANN, F.: Anthropologische Grundlagen der Bildsemantik. In: SACHS-HOMBACH, K. (Hrsg.): *Bildwissenschaft: Zwischen Reflexion und Anwendung*. Köln [Halem] 2005
- GRUNWALD, A.: Titel. In: POPP, R.; SCHÜLL, E.: *Zukunftsforschung*. Berlin, Heidelberg [Springer-Verlag] 2009
- MARQUARD, O.: Zukunft braucht Herkunft Philosophische Betrachtungen über Modernität und Menschlichkeit. In: MARQUARD, O.: *Zukunft braucht Herkunft*. Philosophische Essays. Ditzingen [Reclam] 2003
- POPP, R.; SCHÜLL, E.: *Zukunftsforschung und Zukunftsgestaltung*. Berlin, Heidelberg [Springer-Verlag] 2009
- SCHOLZ, M.: Von Katastrophen und ihren Bildern. In: SACHS-HOMBACH, K.; SCHIRRA, J.; SCHWAN, S.; WULFF, J. (Hrsg.): *Image*, 12, Köln [Halem] 2010, S. 2-14
- SCHREIBER, P.: Bildlogik. In: SACHS-HOMBACH, K. (Hrsg.): *Bildwissenschaft: Zwischen Reflexion und Anwendung*. Köln [Halem] 2005

RAUCHHAUPT, U. VON: Der letzte Horizont. In: *FAZ*, 05.09.10, S. 62

WITTGENSTEIN, L.: *Tractatus Logico-Philosophicus* (1921). Frankfurt/M. [Suhrkamp] 1995