

Yana Milev - NDK Emergency Design

Eine Vorstellung des Kurses anlässlich der Erstpräsentation von Design2Context, 17-05-05, HGKZ

Prätext

Woran denken wir, wenn wir »Emergency Design« hören?

An Attentate, Terroranschläge, Polizeiaufmärsche und Bergunglücke? An Unfälle und Menschenleben in Gefahr?

Wir denken an Notfallambulanzen, Blaulicht und immer wieder Lichtsignale, die Coccps, Gangways, Autobahnen fluten...

... und den ganzen Jungle urbaner Pipelines, die als hermetische Transportkanäle vektoriell sind, one way. Es gibt im immer nur one way Pipelines. Das Material fließt in eine Richtung. Menschenmaterial, wie Heiner Müller sagen würde. Diese Verkehrswege und Netzwerke, auf denen gesellschaftsbildende Kommunikationen stattfinden, nennt Niklas Luhmann das System der Gesellschaft.

Wir kennen den Begriff des Biotop und des Geotop, vielleicht des Ethnotops. Ich möchte in meinen weiteren Ausführungen den Begriff des Urbano-Tops und des Globalo-Tops einbringen.

Die Frage nach einem »Emergency Design« steht immer in Referenz dazu, WIE sich Gesellschaft bewegt, wie sie sich selbst definiert und erfindet, ihre Netzwerke, eben urbanen Pipelines (man kann auch Infrastruktur dazu sagen), ihre Märkte und ihre Produkte, ihre Kommunikationen und ihre Identitäten.

Schaut man auf den Urbano-Top, ist es ein Globalo-Top zwischen den europäischen Metropolen, Shanghai, Hongkong, Tokyo, Sidney und New York.

Es gibt verschiedene Wege, Behauptungen aufzustellen. Ich will mal bei einer Behauptung bleiben: Im Globalo-Top ist die Gesellschaft überall gleich. Die Medien, der Journalismus, die Terminals, die Lobbys, die Lounges, die Krankenhäuser, die Shoppingmalls, Catwalks, die Mobile Applications, die Hotels

... natürlich auch die Krankheiten. Ich benutze gern das Wort Interpsychosomatik. Die Behauptung geht weiter: in einer globalotopen Normalität haben wir alle die gleichen Krankheiten. Weil Krankheiten Umgebungen brauchen und produzieren, demnach auch die gleiche Umgebung. Die gleiche Alkoholsucht, die gleiche Geschwindigkeitssucht, die gleiche Fernsehsucht, die gleiche Spielsucht, die gleiche Fresssucht. Unsere Drüsen sekretieren ähnlich aufgrund von Dysstress. Wir sitzen alle ähnlich krumm auf unseren Sesseln vor den Displays und verstärken Skoliosen, Dehydratationen der Wirbelsäule, Rückbildung von Orgnapazitäten trotz ergonomischer Designobjekte wie Stühle, Tische, Telefone -- wir futtern alle ähnlich designte Menu-Sets in uns rein, in zyklisch globalotopen Rotationen zwischen mediterran, singalesisch, japanisch, südlich, östlich, nördlich ..von allem etwas, kurz, wir sind in Folge aktiver Teilnahme an der temporären globalotopen Gesellschaft alle ähnlich übersäuert, kurzsichtig, depressiv, unbeweglich, übergewichtig, magersüchtig ... und natürlich gut gekleidet.

Wie ist die Reaktion der Gesellschaft darauf. Sie impliziert Dienstleistungen. Globalotope Dienstleistungen sind überall gleich, ist eine fortgesetzte Behauptung. Ausgleich im Event-, Wellness-, Sex-, Tourismus der Risiko-, Erlebnis-, Medien-, Konsumgesellschaft versprechen die ultimative Kompensation.

Mit Robinson in die Tropen, per intravenöser Dauerprävention gegen Umgebungsabweichungen; Panchakarma an den Südküsten Indiens und Sri Lankas, mit DAV Summit auf jeden 8000 dieser Welt usw.

Die Gesellschaft reagiert mit »Emergency Design«, und das heißt Eventdesign. Dieses Eventdesign ist wiederum mit einem anderen Design verzahnt, dem Rescuedesign nämlich dann, wenn die Körperkontrolle versagt, die Konditionen für gebuchte Visionen physisch nicht vorhanden sind. Wenn die Urlauber reihenweise von den Gipfeln stürzen, von Lawinen und Schneebrettern verschluckt, von Wellen abgetrieben, wie Steine vom Himmel fallen wenn die Schirme sich nicht öffnen... usw.

Den Tieren geht es nicht anders. Wenn sie nicht nachts zusammengepfercht in Containern über irgendwelche Autobahnen deportiert werden, fallen sie neuerdings zu Scharen vom Himmel,

Wanderschwärme von Heuschrecken und Vögeln, aufgrund akuter Klimawechsel. Oder angespülte Seeleichen, die entweder durch lackende Öltanker oder ausgeleitete Industrietoxine die Küsten säumen.

Eine Alternative hierzu bieten die japanischen Beach- und Mountain-Parks. In Totalsimulationen von geografischen Gebieten wie Berge und Meer , sowie von Klimata des Heissen oder Kalten, verhindern diese Architekturen der abgeschlossenen Design-Orbits eine unmittelbare Konfrontation des Events mit sogenannten Unpässlichkeiten der Umwelt.

Wie könnte das individuelle »Emergency Design« an einem unausgeschlafenen Tag aussehen, an dem alles und nichts funktioniert. Der Akku der Braun-Zahnbürste leer, sämtliche Reserven aufgebraucht, die falsche sms an die richtige Frau geschickt, Flug verpeilt, per Mobile Applications in den Reiseservice der Fluggesellschaft eingeloggt, um Kaffee trinkend, Taxi fahrend , wie auch immer rollend ein sofortiges Angebot für den verpassten Flug zu finden. Um dann mit der Alternativmaschine zu einem völlig unverständlichen, aber billigen Zwischenstop in Signapur gezwungen zu werden. Dort sitzt man dann und denkt über Kidnapping in allen Größenordnungen nach und versucht einen Grund für das verlorene Geschäftsessen in Kairo zu finden. Dieser Art von unvorhersehbaren Evakuierungen in blinde Zonen, ferne Länder und Randgebiete des Vorstellbaren .. kann uns allerorts auflauern: wenn wir in einer Schlange stehen müssen, endlos U-Bahn fahren, im Stau stehen, burning time, ja was dann. Dann klappt alles reibungslos weiter. Wir integrieren die Evakuierung und erklären sie zum Tagesprogramm, oder wir überbrücken sie. In beiden Fällen »Emergency Design«.

Da steht man dann im sogenannten Transit und überlegt, wie man eine Situation schaffen kann, die mit einem selbst zu tun hat. Einen Bergungsort sozusagen: Die Lösung könnte sein, einen temporären Guide zu mieten, einen Guard oder sonst eine Unterhaltung, die uns die Zeit verkürzt. Wir können wieder chillen, shoppen, chatten und klären, warum die richtige sms an die falsche Person gerät, die Lounges aufsuchen von World-News, World-Moovie, World-Game, World-Musik ...Nur der Hunger wird vom Diaplay-screening nicht gestillt. Kaum sind die realen Katastrophen vergessen, stecken wir in virtuellen Katastrophen. Soweit soviel aus dem Storybook eines globalotopen Alltags.

Text

I.

»Emergency Design« als Gesellschaftsdesign ist ein Unterhaltungsprogramm zwingender Anweisungen der Gesellschaft im Rahmen ihrer one-way Pipelines und ihrer binären Codes, zwischen Perfektion und Scheitern. Zwischen Progressionsdesign und Rescuedesign, Präventionsdesign und Eventdesign. Ein Design, das sich selbst erfindet und akkumuliert, auf dem Kapitalmarkt der globalotopen Inszenierung.

Im NDK »Emergency Design« verfolgen wir das Ziel, den Begriff Emergency Design als Performatives Situationsdesign, auf den Boden einer systemischen, integrativen und reflexiven Grundlage zu definieren und zu verwenden.

Mit dieser Entscheidung entsteht eine Gegenüberstellung und Differenz innerhalb von Designfragen. »Emergency Design« als Gesellschaftsdesign, in dem das Marketing im Zentrum steht einerseits und »Emergency Design« als Performatives Situationsdesign, in dem der Ort des Körpers und die Geografie seines Embodiment im Zentrum steht, andererseits.

Bleibt die Frage: Welches Emergency Design schafft welches Emergency Design?

II.

Mit dem »Emergency Design« als Performatives Situationsdesign wollen wir einer Entwicklung Vorschub leisten, die ihre Orientierung auf ein neues Designparadigma setzt.

Die Provokation für ein konventionelles Design, die von einem systemischen Verständnis ausgeht, ist die Charakteristik der Irritationsoffenheit. Sie spricht zwei Erscheinungen eines Systems an: den Prozess und die Krise.

Wie kann ein Situationsdesign prozessiv und krisenhaft, weil irritationsoffen sein?

Situationen sind Subsysteme, die entweder als Emergency oder als Emergenz in Erscheinung treten. Die Gesamtbetrachtung des Systems in Virtuellen und Realen Prozessen erklärt, wieso

sich beide Ereignisse von Emergency und Emergenz, komplementär bedingen.

III.

Emergenzen sind Raumbildungen. Raumbildungen sind Musterbildungen. Musterbildungen sind »Aushandlungsprozesse«. Aushandlungsprozesse sind auch Rituale.

Uns interessieren Räume im Sinne von Mustern, die sich in einer kinästhetischen AUSDIFFERENZIERUNG befinden. Räume sind nicht natürlich vorhanden, sondern müssen aktiv durch Syntheseleistungen (re)produziert werden. Über Vorstellungs-, Wahrnehmungs- und Erinnerungsprozesse werden soziale Güter und Lebewesen zu Räumen zusammengefasst. (Löw, Raumsoziologie, Suhrkamp, S.225)

Der Clash zwischen Emergenz und Emergency, den die Sprachphilosophie diagnostiziert, ist eigentlich eine Tautologie. Nicht nur dass beide Begriffe eine etymologischen Herkunft haben, nämlich in emergere. Viel eher liegt die Tautologie des emergere verborgener, weil sie in Akten gesellschaftlicher Verabredungen gespalten wird in Emergenz und Emergency. Während Emergency die Benennung für den sog. Notfall ist, ist eine Emergenz ein evoltives Gebilde im Zustand seiner komplexen Darstellung. Um auch hier strikt bei Behauptungen zu bleiben, vertreten wir die Meinung, dass es Emergency braucht, als Indikation für Emergenzen (...). Diese Beobachtung zwingt uns zu der Logik, dass sich die kulturelle Fortpflanzung und Erneuerung eines System durch Unfälle selbst erhält.

An dieser Stelle wollen wir bewusst neue Ordnungsfiguren nachhaltiger Designkultur generieren (sustainable Design). Damit schaffen wir Raum und Ressourcen für eine innovative Philosophie und Praxis von »Emergency Design«, die wir im NDK vertreten und vermitteln.

IV.

»Emergency Design« ist handelndes Design, performatives Design ist Live Space Engineering, auf der Schnittstelle von Schrift, Sprache, Emotion, Rhetorik, Visualisierung, Körperinschreibung und Wissensarchitektur.

»Emergency Design« ist Embodiment in virtuelle, geografische und informatische Environments.

»Emergency Design« ist Konstruktion von Identitäten und Selbstentwürfen als ästhetische, dramaturgische und szenische Prozesse in allen Facetten des Embodiment und des Live Space Engineering: wie

- Houses,
- Interieurs,
- Fasshion,
- Brand + Branding,
- Rhetorik (Visual + Lingual)
- Veejaying
- Live Musik Making
- Ambients
- Games
- Storytelings
- Archives
- Movements
- Usw.

Kontext

1. Netzwerk

Wir schulen die Task Force eines »Emergency Design« als Situationsdesign.

Wir schulen die Körperkompetenz, das Körperwissen, den Körper als Seismograph und Navigationsorgan in gesellschaftlichen Zusammenhängen.

Wir vermitteln performative Strategien, die in vergleichender Betrachtung mit Strategien aus Wirtschaft, Militär, Kunst und Extremsport stehen.

Eingeladen sind:

- Institut für Angewandte Psychologie
- Feldenkrais Institut
- Institut für Kinesiologie
- Werner Munter, Lawinenforscher und Extremtrainer
- Jean Pierre Roten, Viersterntauchinstruktor und Extremtrainer (angefragt)

Wir untersuchen situatives Wirtschaftsdesign des Global Entrepreneurship: und lernen, Wie man

eine individuelle Haltung und Philosophie als ästhetische Strategie im Netzwerk globaler Möglichkeiten entwirft und praktiziert.

Eingeladen sind:

- Annette Schömmel, für Kuoni und arthesia think tank
- Thomas Sevcik, arthesia think tank
- Hans Ulrich Obrist, Kuartor
- Peter Sloterdijk, Star- Philosoph und Sphärenforscher
- Ruedi Baur, Star- Designer
- Thomas Held, avenir Siwss, think tank

Wir bieten Zugang zur Philosophie der Sphärenforschung und Raumforschung.

Eingeladen sind:

- Peter Sloterdijk
- Franz Xaver Baier

Wir konsultieren Experten der Privatwirtschaft und des Militärs der Schweiz.

Eingeladen sind:

- Lukas Fecker, für Accenture
- Peter F. Amacher, Präsident FH Aargau
- Divisionär Zwygart, AAL Luzern
- Oberst Bracci, AAL Luzern (angefragt)

Wir konsultieren Experten der Architektur und Urbanistik.

Eingeladen sind:

- Jörg Stollmann, ETH Zürich
- Dirk Hebel, ETH Zürich
- Rem Koolhaas, OMA/AMO (angefragt)
- Friedrich von Borries, Raumtaktik Berlin

Wir konsultieren Experten der System- und Kulturtheorie.

Eingeladen sind:

- Timon Beyes , Organisationssoziologe
- Martina Löw, Stadt- und Raumsoziologin
- Heiner Mühlmann, Kulturgenetiker
- Sigrid Schade, Kunsthistorikerin
- Michael Hagner, Wissenschaftstheoretiker
- Ben Moore, Astrophysiker
- Jörg Huber, Kulturtheoretiker

Wir kooperieren mit Künstlern. . .

Eingeladen sind:

- repräsentiert durch Courtney Smith: Lucy Orta, Stefan Wischnewski
- X-treme Houses, X-treme Interieurs, X-treme Fassion
- repräsentiert durch Philip Ursprung: Jeff Wall
- Pfelder/Zaugg: Street Level
- Michael Saup
- Costa Vece
- Hans Bernhard, The Agency
- Oliver Karl Boeg
- Tadashi Kawamata (angefragt)
- Christine Breton
- Lutz Dammbeck

. . . und mit Designern.

Eingeladen sind:

- Lisa D. und Zeitkratzer
- Ruedi Baur
- Lawrence Wallen

Wir bieten Zugang zu Live Space Engineering.

Eingeladen sind:

- Heiligenblut & schönereWelt!
- Sniper/Berlin
- MAD-Crew: Andreas Binder, Raoul Heinkel

Zu Medienarchiven und Datenbanken.

Eingeladen sind:

- Tomas Kadlcik, KEYSTONE
- Jürgen Enge, OASIS (angefragt)

Wir konsultieren Experten der Neurowissenschaften.

Eingeladen sind:

- Ingo Rentschler, Psychophysiker, LMU München
- Thomas Grunwald, Neurophysiologe, Schweizerisches Epilepsie-Zentrum

2. Transfer

Wir schulen in jedem einzelnen Studierenden die Personale Kompetenz für eine Emergency Design Task Force (Projektgruppe) und Emergency Scouts, die in Firmen, in der Privatwirtschaft, in der Kulturproduktion und in sonstigen Instituten und Situationen aufgestellt und eingesetzt werden können. Eine Emergenz bewirken heißt nichts anderes, als ein blockiertes, automatisiertes und eskalierendes System zu seiner natürlichen Irritationsoffenheit zurückzuführen.

Unser Angebot richtet sich an Projektmanager, Personalentwickler, Geschäftsleiter, (Weiter)Bildungsmanager in Forschungs-, Entwicklungs- und Marketingabteilungen aller wirtschaftlichen und kulturellen Branchen. Sowie an Architekten, Designer und Künstler.

In Referenz zu einen Artikel in »ALPHA –DER KADERMARKT DER SCHWEIZ« vom 30. April 2005, liegen wir mit dem Angebot vom NDK Emergency Design im Führungstrend für die aktuelle Weiterbildungs-Nachfragen in der Wirtschaft.

Hier heißt es:

Der »Need for Speed« verlangt von der Belegschaft rasche Anpassung an neue Gegebenheiten:

Neue Märkte, Technologien, Konkurrenten, Geschäftsfelder, Gesetze – das Management fordert ultrakurze Reaktionszeiten. Die Angestellten sollen nicht nur besser und schneller arbeiten, sie sollen auch effizienter lernen.

(...) »Learning on Demand« heisst das Gebot der Stunde: Lernmodule müssen zur rechten Zeit am richtigen Ort bereit stehen, das Gelernte soll innert Kürze im Tagesgeschäft angewendet werden.

(...) »People make it or break it«. Ohne gut ausgebildete Leute können Forschungs-, Entwicklungs- oder Marketing-Abteilungen einpacken. Folglich ist Bildungsmanagement ein zentraler Erfolgsfaktor zur Erreichung der höchsten Unternehmensziele.

3. Losung

Bleibt mit nur noch das CREDO unseres Unternehmens zu verkünden:

Die Emergenz rettet den Notfall! - Der Notfall rettet die Emergenz!

Design2context

hgk

—
Z
—

Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich
Mitglied zfh
—

