



Internationaler Designpreis
Baden-Württemberg
2000

Science Fiction im Museum?

Im Lichthof des Museums für Kommunikation in Berlin widerfährt der Besucherin bzw. dem Besucher eine irritierende Begegnung der zunächst dritten Art: Drei seltsame, nicht ganz lebensgroße Wesen aus farbig und metallisch glänzenden Teilen und mit vorwiegend

runden Formen ausgestattet, durchqueren gemächlich wie sich vorwärts schiebende Auto-Scooter den hellen Lichthof. Sie begrüßen die Besucher mit einem „Herzlich Willkommen“ oder rollen dem Gast einen bunten großen Ball entgegen und fordern zum Mitspielen auf. Auf dem Display eines Wesens steht in blauen Druckbuchstaben „Also Gut“ geschrieben und schwarzweiße Bilder des Museums sind zu sehen. Manchmal laufen diese Wesen dem Besucher auch hinterher oder stellen sich in den Weg und man versucht ihnen ohne Stolpern auszuweichen. Diese Fremden erzeugen jedoch keine mulmigen Gefühle wie manch einer der Außerirdischen in Raumschiff Enterprise oder Star Wars, sondern sind einem gleich sympathisch wie E.T. und entlocken ein neugieriges Schmunzeln; auch das Kind an der Seite ist vergnügt, weil es endlich in einem Museum mit einem neuen Gefährten Ball spielen darf.

Was sind das für Wesen? Es sind Roboter, die im Lichthof des Museums für Kommunikation herumfahren und die Aufgabe haben, Gäste zu empfangen und über aktuelle Ereignisse zu informieren. Das Museum für Kommunikation Berlin, ein wilhelminischer Bau an der Leipziger Strasse, wurde am 17. März 2000 von Bundespräsident Johannes Rau eröffnet und zeigt eine neue Dauerausstellung zur Geschichte der Kommunikation. Die drei Roboter im Eingangsbereich des Museums fordern die Besucher zur Kommunikation und Interaktion auf. Sie repräsentieren laut Museum drei verschiedene, ideale Kommunikationstypen: den animativen, den informativen und den spielerischen Typus. Der animative Typ „KOMM-REIN“, der die weibliche Rolle der Roboterfamilie vertritt, begibt sich ganz in die Funktion des Gastgebers, indem er freudig die Besucher begrüßt und in Form von Monologen, die auf fiktive Antworten des Gegenübers reagieren, mit seinen Sprachkenntnissen prahlt und Tipps zur Ausstellung gibt. Der Roboter mit dem männlichen Part nennt sich „ALSO-GUT“ und verkörpert den informativen Typen, der nachdenkliche aber auch etwas oberlehrerhafte Eigenschaften besitzt.

Er berichtet gerne ausführlich in Form eines Selbstgesprächs über Geschichte und Architektur des Museums und seine Aussagen werden von Bildern illustriert, die auf einem in seinem Kopf eingebauten Display erscheinen. Das Kind innerhalb dieser Roboterfamilie stellt Roboter „MACH-WAS“, der spielerische Typ, dar: Er gibt nur Laute von sich, keine vollständigen Sätze, ist jedoch wiederum der einzige des Robotertrios, der nicht nur reagiert, sondern auch zum Mitspielen mit einem großen, weichen Ball auffordert, den er vor sich her rollt. Die drei Roboter bewegen sich frei innerhalb des Lichthofes, durch-fahren aber nicht den Ausgang. Sie können zwischen einzelnen Besuchern und Besuchergruppen unterscheiden, erkennen sich aber auch gegenseitig und interagieren miteinander. Verliert „MACH-WAS“ seinen Ball und schreit, kommt ihm die Mutter „KOMM-REIN“ zur Hilfe. Sie bemerken generell Hindernisse, können abbremsen, stehen bleiben oder ausweichen. Moderne Sensor- und Steuerungstechnik machen die Navigation der drei Roboter und das Erkennen von bewegten und unbewegten Objekten auf ihrer Bahn möglich. Entwickelt wurde dieses technische Innenleben von dem Fraunhofer-Institut IPA Stuttgart, Idee und Konzept hatte das Museum zusammen mit dem Gestaltungsbüro HG Merz und Uwe Münzing, die TC Studios Ludwigsburg sind für die Medienproduktion verantwortlich. Das Design dieser drei Kommunikationsroboter entwickelte der Künstler und Designer Ralph Künzler im Auftrag des Museums für Kommunikation, Berlin, wofür er den Internationalen Designpreis Baden-Württemberg 2000 erhielt.

Im Kontrast zur technischen Apparatur des Innenlebens der drei Roboter und dem herkömmlichen Vorstellungs- und Erscheinungsbildes eines Roboters legte der Künstler Ralph Künzler besonderen Wert darauf, dem Äußeren der Roboter eine sympathische Gestalt zu verleihen, die den Betrachter emotional anspricht. Dies liegt zum einen daran, dass die Roboterkörper vorwiegend aus rundlichen Formen zusammengesetzt sind, zum anderen beeinflusst ihre anthropo-

morphe Gestalt (Kopf-Rumpf), ihre Größe (unter-lebensgroß), aber auch ihre „geschlechtsspezifische“ Größen- und Formunterschiede (Vater-Mutter-Kind) eine positive gefühlsmäßige Annäherung.

Unterstützend wirkt, von der technischen Seite her, natürlich ihre Fähigkeiten zur Bewegung, Koordination und Kommunikation. Wie geht Ralph Künzler vor? Alltägliche, ausrangierte Geräte, die er auf Flohmärkten zusammengetragen hat, bilden den Grundstock seiner Entwürfe: Beim Kopf des Roboters „ALSO-GUT“ verarbeitete er eine alte Waage, der Kopf des Roboterkindes „MACH-WAS“ war ursprünglich ein Staubsauger und beim weiblichen Roboter „KOMM-REIN“ fertigte er den Kopf aus zwei Trockenhauben aus einem Frisiersalon der 60er Jahre (die Typenbezeichnungen auf den Chassis-Teilen standen Pate für ihre Namensbezeichnungen: „SL“, „Express“ und „Tornado“). Oft werden die Formen auch verfremdet, neu lackiert oder neu erstellt wie die Blow-Up-Form der Trockenhaube bei dem Rumpf des weiblichen Roboters. Über die Handzeichnung, die Formzusammenhänge klärt, kommt die technische Zeichnung zur Zusammensetzung der äußeren und inneren Maschinenteile.

Die Sehnsucht, sich ein künstliches Gegenüber zu schaffen, gehört zu den uralten Menschheitsträumen. Durch die Gentechnologie scheint die Erschaffung künstlicher Menschen in greifbare Nähe gerückt zu sein. Bis dahin kann man eine seit Jahrhunderten andauernde Entwicklung sehen, bei der man Robotern, Maschinenwesen und Androiden höchst unterschiedlicher Gestalt begegnet, bis hin zu A.I., einem Wesen aus Spielbergs jüngstem Film. Frühere Schöpfungen wie ein über diverse Hebelmechanismen in Gang gesetzter „sprechender Kopf“ einer ägyptischen Anubis-Statue, die erste wasser-getriebene Uhr und die mechanischen Puppen der Brüder Jaquet-Droz aus dem Jahr 1773 sind unter anderem Stationen auf diesem Weg, - bis hin zu jenen Gebilden, die heute überwiegend unsere Vorstellungen von Robotern prägen: meist menschlichen

Lebewesen nachempfundene Automaten, die immer mehr von seinen Handlungen ausführen können. Dabei denkt man unwillkürlich auch an die Sciencefiction-Kreaturen unserer Tage: an George Lucas' R2D2 und C3P0, an Robocop und an den „Terminator“ Schwarzenegger. Diese Filmfiguren verfügen bereits über ein beeindruckendes Können, und trotzdem scheint ihre eigentliche Erfüllung eher in der Verkörperung einer bestimmten Botschaft, einer Idee, zu liegen. Auch ihre äußere Erscheinung wird wesentlich von ihrem Charakter oder ihrem jeweiligen Einsatzort bestimmt. So vereinigt der Terminator zum Beispiel sowohl bezüglich seiner Größe, seiner Mechanik als auch seiner Materialität so ziemlich all das, was man sich unter einem gewalttätigen Mechanismus in Menschengestalt vorzustellen vermag. Bei all diesen Figuren geht es also sichtbar um Design, entweder eines automatisierten Zerstörungstriebes wie beim Terminator oder um das Design herzzerreißender Rührseligkeit wie in A.I. – Artificial Intelligence.

Nicht anders sieht es bei vielen der realen Robotern aus, die aus einer rein wissenschaftlichen oder einer eher unter-haltungsorientierten Motivation entwickelt werden. Beim Roboterhund AIBO etwa, ein völlig stubenreiner Wauwau, stören auch die kleinen Unzulänglichkeiten des Blechkötters nicht weiter, wie z.B. seine Unfähigkeit die Balance zu halten, - im Gegenteil: Gerade sie werden vom Hundehalter zu einer Art hündischer Tapsigkeit verklärt. Und genau darum geht es: Um eine Akzeptanz zu erreichen, muss das Design einer Gefühlswelt geschaffen und eine emotionale Bindung inszeniert werden. Ohne seine perfekte Gestaltung allerdings hätte man, außer in den Entwicklungslabors, von AIBO kaum etwas gehört. Ihm würde es wie jenen Fußball spielenden Roboter ergehen, die ausschließlich technischer Notwendigkeit folgend zusammengebaut sind, deren Kabel und Drähte sichtbar frei liegen und so kaum an Rudi Völler oder Bayern München erinnern. Obwohl vom technischen Stand mit dem AIBO vergleichbar, würde höchstens ein mit einem Tor abgeschlos-

sener Spielzug eine emotionale Regung auslösen. Sie selbst jedoch erzeugen nicht mehr Gefühl als der Blick auf das Fahrgestell eines PKW.

Ingenieurtechnische Faktoren haben zunächst auch den Aufbau der Roboter der Fraunhofer IPA geprägt. Ihr Äußeres gestaltete Ralph Künzler so, dass sich der Betrachter spontan von Formen emotional angesprochen fühlt, die einem vom Design der 50er und 60er Jahre vertraut vorkommen. Dennoch fragt man sich bei ihrem scheinbar zweckentfremdeten Zusammenspiel: „Können diese Objekte überhaupt funktionieren?“, „zu etwas nütze sein?“ Hier verwehrt nicht ein Design mit life-styliger Glätte jegliches weitere Interesse, sondern die ungewöhnlichen Kombinationen lösen eine Irritation aus, fordern geradezu zur Rezeption heraus wie ihr Vorbild, die Ready Mades von Marcel Duchamp.

Im Kontext seiner Archäologie des Wissens hat Michael Foucault das Bild von der Geschichte als Steinbruch geprägt, aus dem wir uns bedienen. Wenn Ralph Künzler z.B. Formen, wie die einer Föhnhaube oder eines Staubsaugers, wieder-verwendet und zu etwas Neuem montiert, so parodiert er damit auch die Gesetze und die Ästhetik der Warenwelt. In den Kommunikationsrobotern rekonstruiert er mit Ironie eine Utopie: Technik, die ganz nah am Menschen ist, aber High Tech im sympathischen, stromlinienförmigen Gewand.

© 2001 Jürgen Stöhr und Petra Mihm