

Wahrnehmung von

Zeit

und der Einfluss von

Design

Diplomnebenthema II – Lutz Schmitt – 2006 – Designtheorie bei Prof. Erlhoff

Köln
International
School
of Design

Die Wahrnehmung von Zeit und der Einfluss von Design

Diplomnebenthema II

von Lutz Schmitt
im Lehrgebiet Designtheorie- und Geschichte
betreut durch Prof. Michael Erlhoff

2006

Köln
International
School
of Design



Versionshistorie

1.0 – 2006-07-19

Erste öffentliche Version.

Inhaltlich identisch mit der Prüfungsversion.

Copyright

Diese Arbeit ist unter einem **Creative Commons Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Keine Bearbeitung 2.0 Deutschland Lizenzvertrag** lizenziert. Um die Lizenz anzusehen, gehen Sie bitte zu <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/de/> oder schicken Sie einen Brief an Creative Commons, 559 Nathan Abbott Way, Stanford, California 94305, USA.



Inhaltsverzeichnis

Einleitung – 7

Grundlagen

Über die Herkunft der Zeit – 13

Die Industrielle Revolution und ihre Folgen – 21

Die erstreckte Gegenwart – 25

Über den Begriff »Design« – 29

Zeit und Design – 33

Betrachtungen

Kommunikation und Design – 37

Beobachtungen I: Ausstieg aus der Uhrzeit – 41

Formen des Wartens – 45

Beobachtungen II: Die Kölner zwei Minuten – 51

Echtzeit – 55

Flexibilität und Mobilität – 57

Beobachtungen III: Das verschwinden der öffentlichen Zeit – 63

Unterhaltung: Die konsumierbare Zeit – 65

Mode und Trend – 69

Zeitloses Design – 73

Resümee – 75

Literaturverzeichnis – 80

Danksagung

Für anregende Gespräche, konstruktive Kritik,
wertvolle Hinweise und noch einiges mehr,
möchte ich bei folgenden Personen bedanken:

Monika Schmitt, Julia Weinmann, Andreas Wrede, Stefan Jöster,
Nina Stalf, Julia Silbermann und insbesondere Simone Prim.

Widmung

Widmen möchte ich diese Arbeit meinem Professor Michael
Erlhoff, ohne den ich vielleicht nie angefangen hätte, über so
merkwürdige Dinge wie die Zeit nachzudenken. Danke dafür.

Einleitung

Der Entscheidung, mich im Rahmen des Diploms mit der Zeit, zu beschäftigen liegt vor allem das Erkennen der merkwürdigen Natürlichkeit, mit der wir uns zeitlicher Begriffe bedienen, zugrunde. Diese ersten Überlegungen endeten schnell in der Erkenntnis, dass so etwas wie Fortschritt eigentlich gar nicht natürlich ist, und dass die Zeitstrukturen, in denen wir uns bewegen, ein bestimmtes Menschen- und Weltbild repräsentieren. Der Antrieb, diese Arbeit zu schreiben entsprang, dem Wunsch diese Strukturen zu verstehen und gleichzeitig zu untersuchen, in welcher Form Design dabei eine Rolle spielt.

In der Auseinandersetzung mit verschiedenen Texten wurde dann deutlich, dass meine ursprüngliche Fragestellung keineswegs eine primär psychologische, wie ich anfangs dachte, sondern eine soziologische ist, was mich aber keinesfalls einer Eingrenzung des Untersuchungsbereichs näher brachte – ganz im Gegenteil. Wie NORBERT ILIAS in seinem Aufsatz »Über die Zeit« erläutert, entzieht sich die Zeit einer akademischen Kategorisierung und verlangt vielmehr eine Betrachtung über den Tellerrand der Disziplinen hinaus.

Es ist nötig, die Unzulänglichkeit der Dichotomie »Natur und Gesellschaft« und anderer desselben Typs in diesem Zusammenhang [der Zeit] wenigstens anzudeuten, weil Untersuchungen über das Problem der Zeit nachhaltig blockiert sind, solange sie im Rahmen dieser begrifflichen Dichotomie durchgeführt werden. Sie zwingt den Untersuchenden dazu, an das, was man »soziale Zeit« und »physikalische Zeit« nennen könnte – Zeit in der Gesellschaft und Zeit in der Natur –, so heranzugehen, als ob sie unabhängig voneinander existierten und erforscht werden könnten. [1]

1 Ilias: Über die Zeit; S.61

Dass somit Zeit, in all ihren Belangen, ein übergeordnetes Konzept darstellt, wies erfreuliche Parallelen zur Betrachtungsweise von Design als interdisziplinäre Herangehensweise auf, wie sie an der KISD gelehrt wird. Dieser Umstand machte die notwendige Flexibilität des Betrachtungswinkels auf die Zeitphänomene familiär, führte aber nicht zu einer Entwirrbarkeit der vielen Interdependenzen um den Begriff »Zeit«.

Unter Anerkennung der Unmöglichkeit einzelne Phänomene aus ihren Bezügen herauszupicken und dennoch vollständig betrachten zu können, ist die hier vorliegende Arbeit entstanden. Auch wenn es einleitende und grundlagenerklärende Kapitel gibt, so kann das nicht darüber hinwegtäuschen, dass diese Arbeit nur im Kontext mit anderen Schriften gültig sein kann. Die verwendete Literatur ist mehr als nur Referenz, sie ist als Kontext essentiell. Unter dem Eindruck ständiger ungebührlicher Verkürzung der betrachteten Zeit- und Designphänomene, muss ein Vollständigkeitsanspruch ausbleiben.

Nachdem jetzt geklärt ist, was diese Arbeit nicht sein kann, bleibt noch zu erläutern, was sie denn ist. Es sind einige Überlegungen zur Zivilisation, vor allem von NORBERT ILIAS, aufgegriffen und unter Designaspekten betrachtet worden. Es wird also versucht herauszufinden, inwieweit Design auf bestimmte Phänomene und Zeitstrukturen in der Gesellschaft einwirkt. Gleichzeitig klar werden, dass Design ein Teil unseres Bezugssystems ist, und dementsprechend wieder den Einflüssen von Zeitstrukturen ausgesetzt ist. Auch diese Wechselwirkung wird betrachtet, zum Beispiel im Kapitel »Echtzeit«.

Weitestgehend unbedacht bleiben dagegen die physikalischen Aspekte der Zeit, da Design letztlich diesen Gesetzmäßigkeiten genauso unterliegt wie andere Bereiche und auch an diesen Gesetzen nicht rütteln kann. Dass die Zeitmessung an sich eine wichtige Rolle in einigen Kapiteln spielt, bleibt von dieser Einschränkung unberührt. Letztlich wird das soziale Wesen »Mensch« der immer wiederkehrende Fixpunkt dieser Arbeit sein, auf den Zeit und Design in vielfältigster Weise einwirken.

Wenn der Mensch und damit die Zivilisation der rote Faden durch diese Arbeit ist, so wird dieser Faden in einer historischen Dimension gespannt. Die ersten Kapitel klären allgemein, Begrifflichkeiten der Zeit, Gesellschaft und Design in Herkunft und Bedeutung, um sie als Grundlage für folgende Überlegungen verwenden zu können. Dafür wird es notwendig an die Anfänge der Zivilisation zu gehen und die Entwicklung bis zur Aufklärung [2] nachzuverfolgen, wobei die historische Entwicklung auf einer recht abstrakten Ebene verbleibt, ohne zu sehr ins Detail zu gehen. Die folgenden Kapitel befassen sich dann genauer mit der Entstehung unserer heutigen Gesellschaft und ihrem Umgang mit Zeit, von den Anfängen im Industriezeitalter bis zur Informationsgesellschaft, wobei dann auch der Einfluss von Design auf diese sozialen Phänomene betrachtet wird. In diesen Kapiteln, werden dann doch auch einzelne Phänomene, wie das der »Mode« herausgegriffen, ohne dabei den Zivilisationskontext aus den Augen zu verlieren.

Zum Inhalt sei noch weiter angemerkt, dass, wenn in den Texten vom Fortschritt die Rede ist oder von Entwicklung, die man leicht als Fortschritt interpretieren könnte, so geschieht das unter der Anerkennung der Einsicht von NORBERT ILIAS, dass Entwicklung nicht zwangsläufig Fortschritt bedeutet und gesellschaftliche Entwicklungen vielmehr wertfrei betrachtet werden sollten. Das Vergangene ist nicht per se schlechter als das Neue. Mit dieser impliziten Zivilisationskritik, geht einher, dass NORBERT ILIAS noch eine weitere Betrachtungsweise abmahnt, die wir aus der Aufklärung geerbt haben – die Gegensätzlichkeit von Subjekt und Objekt, Mensch und Natur. So viel Sinn seine Ausführungen dazu machen, so wenig konnte ich mich dem Gebrauch dieser Trennung entziehen. Einerseits, weil diese Betrachtungsweise

2 Der Begriff »Aufklärung« wird in dieser Arbeit pauschalisierend verwendet. Er steht für die Gesamtheit der Veränderungen im Weltbild der europäischen Kulturen, die sich im 17.-18. Jahrhundert vollzogen und bis heute in nachwirken. Die »Aufklärung« bezieht sich so nicht nur auf Philosophen wie LEIBNIZ, KANT oder HOBBS, sondern meint auch die sich in dieser Zeit erst bildenden Disziplinen der modernen Natur- und Menschenwissenschaften.

grundlegend für geschichtliche Entwicklungen und damit auch für das Design, wie wir es heute kennen, ist, und andererseits, weil diese Auftrennung die Beschreibung bestimmter Phänomene so viel einfacher macht. Die Suche nach einem neuen Vokabular findet hier also nicht statt, auch wenn sie vielleicht angebracht wäre. Dennoch bleibt der Gedanke, dass die Ideen der Aufklärung, die mehr oder weniger bis heute Gültigkeit haben, einer Überprüfung bedürfen.

Als Abschluss dieser Einleitung soll das wohl bekannteste Zitat über die Zeit dienen, dem ich mich nur zu gerne anschließe:

Was also ist die Zeit? Wenn niemand fragt, weiß ich's, will ich's aber einem Fragenden erklären, weiß ich's nicht. [3]

Lutz Schmitt, Köln im März 2006

3 Augustinus: Bekenntnisse; Elftes Buch, S.312

Über die Herkunft der Zeit

Wenn wir heute ganz selbstverständlich mit Uhren, Kalendern und einem Bewusstsein von Historie leben, so sind diese Strukturen das Ergebnis eines langen zivilisatorischen Prozesses. Um heutige Zeitstrukturen und deren Wahrnehmung besser zu verstehen, ist es hilfreich, die Entwicklung und Entstehung dieser Phänomene zumindest kurz zu beleuchten. Dass dabei im Prinzip die Entwicklungsgeschichte der Zivilisation roh umrissen wird, geschieht nicht zufällig, sondern ist Ausdruck der Tatsache, dass Zeit beziehungsweise ihre vielfältigen Symbole und semantischen Implikationen immer gesellschaftsbildende Aufgaben innehatten.

Zeitmessung und -kommunikation dienen immer der Synchronisation der Handlungen des Individuums mit denen seiner Umgebung. Bemerkenswert ist dabei die Parallelität der Entwicklungen, werden doch die Methoden zur Zeitmessung und -synchronisation immer komplexer, je komplexer eine Gesellschaft wird.

Wobei in dieser langen Entwicklung nicht durchweg klar ist, ob zuerst das Bedürfnis nach Synchronisation existierte oder erst die Möglichkeit der (verbesserten) Synchronisation zum gesteigerten Bedürfnis, diese auch zu nutzen, führt. Diese Frage wird in diesem Kapitel nicht eingehender betrachtet, wird aber implizit in späteren Kapiteln als Kontext noch wichtig.

Zu Beginn der Entstehung von Zeitstrukturen liegt jedoch klar ein Bedürfnis zugrunde, nämlich die Abstimmung menschlichen Handelns auf natürliche Prozesse. Als der Mensch beginnt, Ackerbau zu betreiben, benötigt er Mittel zur Feststellung des richtigen Zeitpunkts von Aussaat und Ernte. Durch Beobachtung natürlicher Ereignisse werden diese Zeitpunkte festgelegt.

Das Wort »Zeit«, so könnte man sagen, ist ein Symbol für die Beziehung, die eine Menschengruppe, also eine Gruppe von Lebewesen mit der biologisch gegebenen Fähigkeit zur Erinnerung und zur Synthese, zwischen zwei oder mehreren Geschehensabläufen herstellt, von denen sie einen als Bezugsrahmen oder Maßstab für den oder die anderen standardisiert. [4]

Die korrekte Feststellung ist überlebenswichtig, und dementsprechend wird ihr viel Bedeutung beigemessen. Gleichzeitig besteht kein Wissen über natürliche Prozesse, sondern das Gefühl, dass unkontrollierbare Mächte am Werk sind, die in ihrer Gnade dem Menschen die richtigen Zeitpunkte mitteilen, oder auch nicht. Wer die Zeit bestimmen kann beziehungsweise sie von höheren Mächten mitgeteilt bekommt, verkörpert so die Macht über Gedeih und Verderb einer Menschengruppe. Diese Spezialisten der Zeitbestimmung werden zu den Priestern der ersten religiösen Kulte, die sich nicht unversehens um zeitrelevante Phänomene wie die zyklisch wiederkehrende Sonne bilden.

Diese ersten Zeitmessspezialisten entwickeln aus der Beobachtung, dass bestimmte Naturphänomene zyklisch sind, die ersten Kalender. Das Erkennen von Zyklen und die daraus resultierende Entwicklung des Kalenders stellt, wie NORBERT ILIAS erläutert, eine enorme Syntheseleistung dar. [5] Sie ist die Abkehr von einer reinen Ereigniszeit hin zu einer abstrakten Kalenderzeit und damit der Ausformulierung

4 Ilias: Über die Zeit; 11f

5 Ilias: Über die Zeit; 42

»Zeitbestimmen beruht auf der Fähigkeit von Menschen, zwei oder mehr verschiedene Sequenzen kontinuierlicher Veränderungen miteinander zu verknüpfen, von denen eine als Zeitmaßstab für die andere(n) dient. Es ist eine Leistung der intellektuellen Synthese, die alles andere als einfach ist. Denn die Bezugssequenz kann substantiell sehr verschieden von der Sequenz sein, für die sie als Zeitmaßstab gebraucht wird. Die sich kontinuierlich verändernden Konfigurationen der Himmelskörper sind in ihrer Art nach sehr verschieden von den sich verändernden Figurationen, die Menschen miteinander bilden. Trotzdem haben Menschen über Jahrtausende hin in der einen oder anderen Weise die ersteren als Mittel zur Zeitbestimmung der letzteren benutzt.«

zeitlicher Phänomene. Mit dem Kalender konnte das Nacheinander von Ereignissen nicht nur formuliert werden, sondern er ermöglichte auch die Verortung dieser Ereignisse in der immer fortschreitenden Zeit. Geschichte wurde nachvollziehbar. In der weiteren Entwicklung wird der Kalender aber nicht nur als Werkzeug zur Synchronisation menschlichen Handelns mit natürlichen Abläufen genutzt. Um Tage wie die Sonnenwende bilden sich gesellschaftliche Ereignisse, kultische Festtage, die in manchen Kulturen bis heute gefeiert werden. Mit dem Kalender werden aber nicht nur natürliche Zyklen und darauf basierende soziale Ereignisse voraussagbar und festlegbar. Irgendwann wird begonnen, künstliche Intervalle und Zyklen festzulegen. Den regelmäßig wiederkehrenden Markt- oder Gerichtstagen verdanken wir die Idee der Woche. Dass deren Intervalldauer einer willkürlichen Festlegung des Menschen entspringt, zeichnet sich deutlich daran ab, dass Gesellschaften immer wieder unterschiedlich lange Wochen definiert haben. Equivalente zur Woche finden sich in einer Intervalldauer von fünf bis zehn Tagen.

Bringt die Fähigkeit, Zeit zu bestimmen, einerseits eine gewisse (Planungs-)Sicherheit mit sich, so geht gleichzeitig auch ein Zwang von ihr aus, sich danach zu richten. Der Kalender bestimmt für die Gemeinschaft, was wann zu tun ist. Im Laufe der zivilisatorischen Entwicklung hat dieser äußere Zwang der Zeit immer mehr Lebensbereiche durchdrungen, aber gleichzeitig wurde dieser Zwang vom Menschen verinnerlicht. Die Akzeptanz und Selbstaussübung dieses Zwangs ist essentiell für das Funktionieren gesellschaftlicher Strukturen. Erst die Verinnerlichung solcher Zeitstrukturen führt zu einer kollektiven Synchronizität. Es gibt genug Beispiele für von Herrschenden gewollte Zeitstrukturveränderungen, die gescheitert sind, weil die Gemeinschaft der Individuen sich verweigerte. Ein Beispiel ist der nach ein paar Jahren zurückgenommene Versuch, im nachrevolutionären Frankreich eine dem metrischen System folgende Zehn-Tage-Woche einzuführen.

Die Etablierung zyklischer Intervalle, die synchron mit der Natur liefen, und die daraus resultierende Festlegung von Kalendern bringt aber noch eine weitere Zeitdimension mit sich, die der linearen Abfolge

von Zeit. Mit der Kalenderzeit wird auch eine Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft wahrnehmbar, also ein Nacheinander von Ereignissen bestimmbar. Die Zeit wird zu einer greifbaren Dimension, in der wie in der räumlichen Dimension Prozesse verortbar und miteinander in Relation gebracht werden können. Erst so ist ein geschichtliches Denken möglich, ein Erkennen der eigenen Position, eingebettet in einen größeren zivilisatorischen Prozess. Ist das Erkennen von Zyklen ein wichtiger Schritt, so ist die Erkenntnis einer Historizität der Prozesse ein ebenso wichtiger Schritt zu den Zeitstrukturen, in denen wir uns heute bewegen. Die zeitliche Verortung des eigenen Handelns über die Gegenwart, sogar über die Lebenszeit hinaus wird so möglich. Der Zeithorizont des Menschen reicht nicht mehr, wie in Ereigniszeitstrukturen, nur bis zum konkret Erlebbaren, sondern erstreckt sich weit über die eigene Lebenszeit hinaus. Wobei Lebenszeit letztlich auch ein Begriff ist, der sich aus dem Verstehen von Historie ableitet. Die eigene Sterblichkeit kann erst bewusst werden, wenn es eine Vergangenheit und Zukunft gibt.

Was Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft ist, hängt von den lebenden Generationen des Augenblicks ab. Diese sind in dem Fackellauf von Generation zu Generation immerzu in Bewegung; und ebenso bewegt sich die Bedeutung von »Vergangenheit«, »Gegenwart« und »Zukunft«. Auch in diesen Begriffen äußert sich, wie in den einfacheren, reihenartigen Zeitbegriffen vom Typus »Jahr« oder »Monat«, die menschliche Fähigkeit zur Synthese – in diesem Falle zur gleichzeitigen Erfahrung dessen, was nicht gleichzeitig geschieht. Aber Begriffe wie »Jahr«, »Monat« oder »Stunde« beziehen diese Fähigkeit, die sie gleichwohl voraussetzen, nicht in ihre Bedeutung mit ein. Die Begriffe »Vergangenheit«, »Gegenwart« und »Zukunft« hingegen bringen, die Beziehung einer erlebenden Person (oder Personengruppe) zu einer Wandlungsfolge zum Ausdruck.[6]

6 Ilias: Über die Zeit; S.47

Wenn hier der Begriff »Kalender« so freimütig verwendet wird, dann darf nicht außer Acht gelassen werden, dass damit keinesfalls der Kalender gemeint ist, den wir heute kennen. Es hat Jahrtausende permanenter Revision benötigt, um zu dem heute gültigen gregorianischen Kalender zu gelangen, der aber in seinem Kern immer noch ein Sonnenkalender ist, also seine Wurzeln nicht verleugnen kann. Nicht zu vergessen, dass dieser Kalender nur einer von vielen ist. »Kalender« ist hier vielmehr die Umschreibung für die Festlegung von zyklischen Intervallen, die in einem festgelegten Rhythmus aufeinanderfolgen. Dass diese Intervalle, historisch bedingt, auch heute noch an natürlichen Zyklen wie dem Sonnenjahr ausgerichtet sind, bringt im Übrigen die merkwürdigen Anomalien wie Schalttage oder auch nur -sekunden des heutigen Kalenders mit, die notwendig werden, um die Kalenderzeit mit der Sonnenzeit synchron zu halten. Auch wenn wir heute unser eigenes Handeln soweit von Umwelteinflüssen befreit haben, dass unsere Zeitbestimmung nicht mehr synchron mit ihnen sein müsste.

Etablieren sich mit der Kalenderzeit die Begriffe »Vergangenheit«, »Gegenwart« und »Zukunft«, und etabliert sich eine soziale Zeitstruktur, mit der sich eigene Handlungen mit denen der Gesellschaft synchronisieren lassen, so bleiben diese Zeitstrukturen doch natürlichen Zyklen als Messgröße verhaftet. Der Tag ist dabei die kleinste Einheit.

In einer komplexer werdenden Gesellschaft kommt irgendwann das Bedürfnis auf, nicht nur das Nacheinander von Zeitpunkten, sondern auch die Länge des Intervalls dazwischen messen und damit vergleichen zu können. Norbert Elias verweist hier auf die frühe Demokratie der Athener, die jedem Redner des Plenums die gleiche Redezeit einräumen wollten. Neben dem technischen Problem einer solchen Messung, an dem man sehr gut wissenschaftliche und technologische Fortschritte über die gesamte Entwicklung der menschlichen Zivilisation beobachten kann, sind die impliziten Veränderungen der Zeitwahrnehmung immens. Die Zeit wird erfahrbar gemacht durch die Symbolisierung ihres Vergehens durch physikalische Prozesse.

Ob Sanduhr, Sonnenuhr oder Quarzuhr, Zeitmaßstäbe sind Instrumente, die sich menschen für ganz bestimmte Zwecke geschaffen haben. Sie dienen Menschen als gemeinsame Bezugsabfolgen für die Bestimmung von Positionen im Nacheinander einer Vielfalt von oft recht verschiedenen Geschehensabläufen, von denen jeder potentiell oder aktuell sichtbar und und greifbar ist, wie der Geschehensablauf der Uhren selbst. [7]

Durch diese Messinstrumente werden Prozesse verschiedenster Art in ihrer Dauer erfahrbar und vergleichbar. Das Problem der Standardisierung der Messintervalle lösen sie aber nicht. Takt und Rhythmus bleiben auf natürliche Zyklen als Referenz angewiesen. Dies gilt im Prinzip noch heute bei der Atomsekunde [8], nur dass sich Messmethodik und beobachteter Vorgang geändert haben. So unglaublich fein heute eine Sekunde definiert und gemessen werden kann, beginnt diese Entwicklung doch mit der Sonnenuhr im alten Babylonien.

Die Unterteilung des Tages in feinere Einheiten und die Messung von Intervalldauern dienen aber bis zum Ende des Mittelalters nahezu ausschließlich der Synchronisation sozialer Prozesse. Sie beziehen sich ausschließlich auf ein beschränktes soziales Kontinuum und helfen dieses zu strukturieren.

Dieses Bild von der Zeit ändert sich in der Renaissance, als unter anderem Galilei anfängt, physikalische Prozesse zu untersuchen, und auf das Problem der Notwendigkeit einer genauen und vor allem standardisierten Zeitmessung stößt. Wie soll ein Prozess beschrieben werden

7 Ilias: Über die Zeit; S.79

8 **Sekunde** [lateinisch] die, Zeitrechnung: SI-Einheit der Zeit, Einheitenzeichen s, bei astronomischen Zeitangaben auch hochgestellt (s), ursprünglich definiert als der 86400. Teil des mittleren Sonnentages. Seit 1967 wird die Sekunde als das 9192631770fache der Periodendauer der Strahlung eines Cäsiumatoms des Isotops ¹³³Cs definiert, die dem Übergang zwischen den beiden Hyperfeinstruktur-niveaus des Grundzustands entspricht (Atomsekunde). *Aus Brockhaus Text und Bild 2006*

ohne eine nachvollziehbare Zeitmessung? Die Untersuchungen Galileis und die Probleme, auf die er dabei stößt, werden neben anderen Überlegungen zum Ausgangspunkt eines sich radikal verändernden Weltbildes, in dem der Mensch als maßgebendes Zentrum die Natur formelhaft beschreiben und kontrollieren kann. Die Natur und damit auch die Zeit wird in ihren Vorgängen erklärbar. Empirie tritt an den Platz des Glaubens. Realität ist das, was messbar ist, und wenn etwas nicht erklärt werden kann, dann sind nur die Messmethoden oder Beschreibungsformeln nicht vollständig.

Kaum eine Epoche hat bis dahin so radikal und schnell eine Veränderung des Weltbildes verursacht wie die Zeit der Renaissance und die ihr folgende Aufklärung.

Aus diesem Begreifen der Natur als bemaßbare Realität entsteht die Hoffnung, dass die Entwicklung immer besserer und genauerer Messmethoden und Beschreibungsformeln möglich und auch wünschenswert ist, um das Wissen um die Welt zu vervollständigen. Der Ursprung des Fortschrittsglaubens.

Die Zeitbestimmung zu standardisieren und wiederholbar zu machen, also der Entwicklung von genau gehenden Chronometern kam dabei eine besondere Stellung zu. Denn erst mit einer zuverlässigen Zeitmessung können andere physikalische Prozesse nachvollziehbar beschrieben werden und damit in letzter Konsequenz auch (mechanische) Arbeitsprozesse, also Leistung. Mit der Idee des Fortschritts und der Messbarkeit von Leistung sind die Grundlagen für die Industrialisierung gesetzt. Mit der Objektivierung der Zeit entstehen aber auch neue Zeitwänge, denen sich der Mensch zu unterwerfen hat. Vor allem neu ist dabei die Tatsache, dass es keine naturgegebenen Zwänge sind wie der Wechsel der Jahreszeiten oder der von Tag und Nacht. Der Mensch selber wird zum Taktgeber, zum Herrscher über die Zeit. Allerdings nur, um diese Macht bald darauf an einen neuen Herrscher abzugeben – die Maschinen.

Die Industrialisierung und ihre Folgen

Die Aufklärung und mit ihr die empirische Forschung bilden die Basis für die modernen (Natur-)Wissenschaften. Das Erkenntnis- und Bemaßungsstreben, das aus diesem neuen Weltbild hervorgeht, führt zu technologischen Entwicklungen, die einen radikalen Wandel der Gesellschaft mit sich bringen. Von diesen Umwälzungen bleiben am wenigsten die mittelalterlichen Zeitstrukturen verschont.

Die industrielle Revolution beginnt mit der Erfindung einer von natürlichen Zyklen autonomen Kraftquelle – der Dampfmaschine. Sie markiert einen wesentlichen Wendepunkt, stellt sie doch ohne Pause oder Fluktuation ihre Leistung zur Verfügung, ganz im Gegensatz zu den bis dahin für den Menschen nutzbaren Energiequellen. Mensch und Tier brauchen Erholungspausen, lassen in der Arbeitskraft kontinuierlich nach, je länger die Tätigkeit dauert. Bewegungsenergiequellen wie Wind und Flüsse sind unberechenbar, variieren permanent und sind nur da nutzbar, wo sie natürlich vorkommen. Auf all diese Probleme bietet die Dampfmaschine eine Antwort und befreit so den Menschen aus seiner Abhängigkeit von natürlichen Rhythmen und Zyklen. Leistung ist nur noch durch den technologischen Fortschritt begrenzt, und jede neue Maschinengeneration bringt einen Leistungsschub mit sich. Der Mensch entwächst der begrenzten Natur. Mit diesen oder ähnlich euphorischen Worten wurde das Maschinenzeitalter willkommen geheißen.

Mit den Maschinen durchbrach der Mensch viele Grenzen, die jahrtausendlang als unüberwindliche Barrieren gestanden hatten. Arbeitsprozesse konnten immer weiter beschleunigt werden. Wurden so alle bekannten Zeitstrukturen obsolet, so war die Anpassung an die neue Zeit der Maschinen nicht einfach. War der Lebensrhythmus des Menschen bis zur industriellen Revolution immer an das Tageslicht gebunden, hatte so natürliche Arbeits- und Ruhephasen, so forderte das neue Zeitalter mit seinen unentwegt laufenden Maschinen auch eine unentwegte Bedienung durch den Menschen. Die Ausleuchtung der Nacht und die Schichtarbeit waren das Ergebnis, um das volle Potential der Maschinen

auszuschöpfen. Der Sonnenzyklus verlor seine regulierende Funktion, künstliche, vom Takt der Maschinen vorgegebene Arbeits- und Ruhezyklen ersetzten ihn. Die Stechuhr wurde zum Symbol einer neuen Zeit.

Die Industrialisierung veränderte aber nicht nur den Arbeitsrhythmus, sondern brachte noch ganz andere Synchronisationsbedürfnisse mit sich. Die beschleunigte Produktion bedurfte eines beschleunigten Transports von Rohstoffen, Arbeitern und Produkten. Die Erfindung der Eisenbahn war die Lösung. Die Bedeutung der Eisenbahn für die industrielle Revolution ist erheblich, kann doch an der geographischen Ausbreitung des Schienennetzes gut die Ausbreitung der modernen Industriegesellschaft nachvollzogen werden. Der Anschluss an die Eisenbahn markierte den Anschluss an das neue Zeitalter. Damit einher ging auch ein Bedarf an synchroner Zeitmessung und -bestimmung. Hatte früher jeder Ort, jede Stadt eine eigene (Uhr-)Zeit und koexistierten so viele verschiedene Zeitblasen, brauchte die Eisenbahn für ihren Fahrplankontakt eine überall gültige und vor allem exakte Zeit. Die Eisenbahn wurde zur neuen Zeitautorität. Sie standardisierte die Zeit und entzog so den einzelnen sozialen Gemeinschaften ihre zeitbestimmende Gewalt. Diese Entwicklung führte dann letztendlich zu der globalen Zeit mit ihren Zeitzonen, die wir heute kennen. Einer Zeit, die für alle Menschen gleich ist. [9]

Die Durchdringung aller Zivilisationsbereiche mit Technik führte also nach und nach zu einer völligen Umwälzung, die sich mit der Gleichung »Zeit ist Geld«, wie sie Marx in »Das Kapital« postulierte, treffend zusammenfassen lässt. Zugleich etabliert sich auch das Begriffspaar der Arbeits- und Freizeit, das zur zentralen Zeitstruktur der sich umformenden Gesellschaften wird. Wurde früher die Arbeitskraft zur Verfügung gestellt, so berechnet sich in der mechanisierten Arbeitswelt der

9 Das wir heute zwar eine für die gesamte Welt gültige Zeitbestimmung haben, bedeutet aber noch lange nicht, dass die unterschiedlichen Kulturen der Welt auch gleich damit umgehen. Die erheblichen Unterschiede im Umgang mit Zeit werden von Robert Levine in »Eine Landkarte der Zeit« eingehend untersucht.

Lohn aus der zur Verfügung gestellten Zeit. Die abgeforderte Leistung ist standardisiert durch den Takt der Maschinen.

Es wundert wenig, dass im Zuge dieser steten Entwicklung, die sich als Fortschritt und Beschleunigung verstand, auch menschliche Prozesse erstmals auf ihre Optimierungspotentiale untersucht werden. Der »Taylorismus« oder das »Scientific Management« legte so die Grundsteine für die Ergonomieforschung, wenn auch Ende des 19. Jahrhunderts eher die Leistungsoptimierung denn der menschengerechte Arbeitsplatz im Vordergrund steht.

Mit den sich verändernden Zeitstrukturen in der Industriegesellschaft ging auch eine neue Einteilung des Tages einher. Nicht mehr Tag und Nacht bestimmten den Lebensrhythmus, sondern das Begriffspaar Arbeitszeit und Freizeit. Diese Zeitstruktur ist bis heute dominant und somit eine der herausragenden Veränderungen, die das Maschinenzeitalter mit sich gebracht hat. Wegen ihrer Wichtigkeit soll diese, heute so allgegenwärtige Zeitstruktur kurz in ihrer Bedeutung erläutert werden. Die Theorien von KARL MARX aus »Das Kapital« zusammenfassend, kann Arbeit als Erwerbstätigkeit beschrieben werden, Arbeitszeit ist dementsprechend die Zeit, die man dafür aufwendet. Das »Frei« in Freizeit ist in diesem Kontext als Freiheit von Erwerbstätigkeit zu verstehen. Nach MARX soll die Freizeit dazu dienen, die Arbeitskraft wiederherzustellen. Kurz, die gesamte einem Menschen zur Verfügung stehende Zeit wird so funktionalisiert und um die Arbeit gruppiert, als zentrale Gesellschaftsstruktur. Diese Fokussierung führt zu einer Fetischisierung der Arbeit. Arbeitslosigkeit wird ein Makel, der nicht nur die Probleme eines fehlenden Erwerbs reflektiert, sondern den Menschen seiner Daseinsberechtigung beraubt. Die verfügbare Zeit durch die Arbeitslosigkeit ist keine freie, sondern nutzlose Zeit. Untätigkeit ist verpönt, und so wird auch die erarbeitete Freizeit mit Aktivitäten gefüllt. Nach und nach überträgt sich dabei der Leistungsgedanke der Arbeitszeit auch auf die Freizeit. Die hart erarbeitete Freizeit soll bestmöglich genutzt werden. Man arbeitet schließlich, um zu leben, und nicht umgekehrt. Aus dieser Haltung entwickelt sich ein Konsumzwang, der zum wesentlichen Antrieb des gesamten Handelns wird.

Auf der einen Seite die Arbeit, um sich Geld und Freizeit zu verschaffen, und auf der anderen Seite eben die Freizeit, um das Geld wieder ausgeben zu können, um möglichst viel zu erleben.

Diese letzten Ausführungen beschreiben schon Entwicklungen, die sich im Begriff der »Konsumgesellschaft« des 20. Jahrhunderts zusammenfassen lassen und führen so über die Zeit der Industrialisierung hinaus, deren Entwicklungsprozesse hier aber nicht weiter erläutert werden sollen, sprengen sie doch den Rahmen dieser Arbeit. Festzuhalten bleiben als wesentliche Merkmale der Industrialisierung die vollständige Entkopplung der menschlichen Zeitstrukturen von der Natur und die Fokussierung auf einen permanenten, sich immer weiter beschleunigenden Fortschritt, möglich gemacht durch die Maschinisierung aller Zivilisationsbereiche und die daraus resultierende immer tiefgreifendere Beherrschbarkeit der Natur. Dass dieses beschleunigte Wachstum Grenzen hat, sollte erst sehr viel später erkannt werden. Bis dahin waren die erreichbaren Potentiale nur beschränkt durch die Vorstellungskraft des menschlichen Geistes.

Die erstreckte Gegenwart

Wie die ersten Kapitel verdeutlichen sollen, haben unterschiedliche Gesellschaftsformen für sie typische Zeitstrukturen entwickelt. Ob es nun der Sonnenkalender der frühen Kulturen war, der bestimmend für das Begreifen von Zeit war, oder der Maschinentakt der Industrialisierung.

Doch was ist heute? Wollte man für heute einen zentralen Begriff für unsere Zeitwahrnehmung finden, bietet sich HELGA NOWOTNYS »erstreckte Gegenwart« oder »Das lange Jetzt« von STEWART BRAND an [10]. Beide Begrifflichkeiten beschreiben dasselbe Phänomen, welches eine Fokussierung unserer Zeitstrukturen auf die Gegenwart und den Verlust einer Zukunftsperspektive ausdrücken soll. War die industrialisierte Gesellschaft des 19. und frühen 20. Jahrhunderts mit einer Vision des permanenten Fortschritts ausgestattet, der unbegrenzte Möglichkeiten verhieß, so haben wir die Zukunft heute bereits eingeholt.

Der offene Zukunftshorizont jedoch, der sich ebenso wie die erweiterte Vergangenheit dem verspürten Zeitbedarf der Aufklärung verdankte und zum integralen Bestandteil des Fortschrittsglaubens wurde, konnte sich stabilisieren als die ständige aufrechtzuerhaltende Differenz zwischen der bereits gemachten Erfahrung und dem Erwartungshorizont. [...] Diese kontinuierlich aufrechtzuerhaltende Differenz, [...] hat letzten Endes nicht gehalten. [...] Was die Zukunft an Erwartungen verspricht, scheint bestenfalls mehr vom selben zu sein und schlechtestenfalls eine Verminderung des Bestandes. [11]

10 Das Buch »Das Ticken des langen Jetzt« von STEWART BRAND ist im Rahmen eines größer angelegten Projektes entstanden, das sich zum Ziel gesetzt hat, wieder ein Bewusstsein für langfristige Denkmodelle zu schaffen. Die »Long Now Foundation« wurde zu diesem Zweck gegründet und eine Uhr konstruiert, die 10.000 Jahre lang laufen soll. Ebenso wurde eine Bibliothek für die langfristige Archivierung von Wissen gegründet.

11 Nowotny: Eigenzeit; S.51

Der Verlust dieses offenen Zukunftshorizonts unlimitierter Möglichkeiten hat mehrere Gründe. Einer der wesentlichsten ist wohl das Erkennen der Grenzen des Wachstums, die neue Handlungsstrukturen beim Einsatz von Ressourcen nötig machen, die die erkannten Grenzen berücksichtigen. Die daraus abgeleitete Forderung zur Nachhaltigkeit führt zu einer möglichst vollständigen Folgenabschätzung neuer Technologien und Produkte. Dabei geht es nicht nur um eine Vorhersage möglicher Implikationen, sondern um eine Reduzierung der Einflüsse auf die geplanten und gewollten, also um eine Potentialkontrolle. Zukünftige Veränderungen werden in ihrem Ablauf festgelegt, bevor sie eigentlich eintreten. Damit wird in der Gegenwart festgelegt, wie die Zukunft aussehen wird, was den Zukunftsbegriff ad absurdum führt.

Daß die Zukunft in der Gegenwart erzeugt wird, daß es eine relativ kurze Zeitperiode am Beginn einer Abfolge ist, die über den weiteren Verlauf von Prozessen entscheidet, wird durch Analysen erhärtet, die sich mit der Technikgenese befassen. Anfangs gibt es bei jeder Neuerung unzählige Entwicklungsmöglichkeiten, die jedoch sehr bald im Sinne inner evolutionären Selektion eine radikale Einschränkung erfahren. [...] Die Zeitpfade verdichten sich und werden enger. Die erstreckte Gegenwart hat die Zukunft gewählt und nicht umgekehrt. [12]

Doch nicht nur die Folgenabschätzung führt zu einer Zukunft, die keine mehr ist. Auch die zyklische Produktpolitik trägt dazu bei. Denn nicht mehr fortschreitende Innovationen in Form neuer Technologien oder wissenschaftlicher Errungenschaften lassen ein Produkt veralten und machen die Entwicklung einer nächsten Produktgeneration erforderlich, sondern marktpolitische Entscheidungen. In regelmäßigen Zyklen wird ein neues Produkt auf den Markt gebracht, ungeachtet der Frage, ob dies nun durch Innovationen gerechtfertigt ist oder nicht. Und wenn es technische Neuerungen gibt, dann wird sorgsam geplant, mit welcher Generation welche Innovation auf den Markt gebracht wird.

12 Nowotny: Eigenzeit; S.53

So werden neue Technologien erst später als sie eigentlich verfügbar wären eingesetzt, weil die politisch gesteuerten Produktzyklen es so vorschreiben. Auch hier ist das Ergebnis die Absehbarkeit der Zukunft, und zwar nicht als Summe von Möglichkeiten, sondern als festgelegte Abfolge.

Die Zukunft wird ›rechtzeitig‹ eingeeengt durch die Planung längerfristiger Vorhaben. Sie enthält beides: das symbolische Konstrukt, das in der Verschiebung der zeitlichen Grenzziehung besteht, und die realen Vorgriffe, die durch Planung, Entscheidung über Finanzierung, durch Handeln in Organisation getätigt werden, in der erstreckten Gegenwart. Indem sich die Beziehung zwischen Gegenwart und Zukunft verschiebt, wird die Zukunft operationalisierbar – in der Gegenwart. [13]

Zukunft wird so vorweggenommen. Eine Form der Gleichzeitigkeit aller jetzigen und zukünftigen Ereignisse tritt ein, die Gegenwart erstreckt sich in die Zukunft und beraubt sie aller Potentiale. Helga Nowotny stellt diese Situation konsterniert fest und fragt nach einem Ausweg aus diesem Verlust an Visionen, kann aber keine Antworten geben. Stewart Brand kommt zu denselben Ergebnissen, versucht sich aber an Antworten, indem er fordert, den Denkhorizont wieder weiter auszudehnen. Dabei geht es nicht um die Wiedereinsetzung einer unbekannteren Zukunft, sondern vielmehr um das Bewusstmachen langfristiger Prozesse. Anstatt ausschließlich den planbaren Zeitraum zu betrachten, der sich stetig mit uns fortbewegt und nur wenige Jahre umfasst, gilt es, den Betrachtungszeitraum größer zu fassen, um wieder ein Gespür für langfristige Tendenzen zu bekommen. Es gilt, über die immer kürzeren Zyklen von Mode und Trends hinaus wieder die Linearität der Gesamtentwicklung zu erkennen, die zwar nicht mehr zwangsläufig ein Fortschritt sein muss, aber eben auch nicht nur eine Aneinanderreihung ausschließlich selbstreferentieller Zyklen.

Während es Stewart Brand und den anderen Aktivisten der »Long Now Foundation« [14] dabei vor allem um die reine Information und deren Erhaltung in einem gesamtzivilisatorischen Kontext geht, so sind ihre Forderungen auch auf andere Bereiche übertragbar. Denn auch für das Design könnte gefordert werden, nicht mehr nur in festgelegten Produktzyklen zu denken, um so vielleicht aus dem Dilemma der heutigen Trends, immer nur Vergangenes zu reflektieren, zu entkommen.

14 Siehe <<http://www.longnow.org>> (2006-03-20)

Über den Begriff »Design«

Die vorangegangenen Kapitel dienten vor allem dem Zweck, ein Verständnis für den Begriff der Zeit zu schaffen und dabei in aller Kürze die zivilisatorischen und sozialen Implikationen aufzuzeigen und die Diskussion um die Zeit historisch in die heutige Gesellschaft zu verfrachten. Bevor nun die Zusammenhänge zwischen Zeit und Design genauer betrachtet werden, bedarf auch der Designbegriff einer Erklärung. Denn auch der Begriff »Design« lässt wie die Zeit viele Deutungen und Kontexte zu. Die folgenden Erläuterungen dienen jedoch nicht der Annäherung an eine ultimative Definition. Vielmehr wird der Begriff »Design«, wie auch die Zeit, in den zivilisatorischen Kontext gesetzt, um sich so den Funktionen und Aufgaben von Design nähern zu können. Dabei bleibt es nicht aus, historische Entwicklungen mit prägenden Designdogmen zu verknüpfen und andere Betrachtungsweisen dafür außen vor zu lassen. Um aber einer nicht zeitbezogenen Grundsatzdiskussion aus dem Weg zu gehen, wird am Ende der Designbegriff dann wieder pauschalisiert.

Die Klärung, was Design bedeutet, sollte aber erst einmal ohne Betrachtung der gesellschaftlichen und historischen Implikationen beginnen. Im Kern ist Design erst einmal vom englischen Verb »to design« abgeleitet, was die Tätigkeit der Formgebung umschreibt. Design ist also Formgebung beziehungsweise Form. Danach wird es jedoch schon schwierig, hängt es doch von der Schule und der Epoche ab, welche Implikationen diese Tätigkeit mit sich bringt. Unglücklicherweise widersprechen sich die Ansichten auch gerne oder ordnen sich gegenseitig unter. Alleine schon der Versuch festzustellen, wann denn eigentlich Design historisch anfängt zu sein, wird so zu einem kritischen Unterfangen und kann nicht wertfrei geschehen.

Weitgehend einig ist man sich, dass zur Schärfung des Designbegriffes alle Tätigkeiten, bei denen Gestaltungs- und Produktionsprozess identisch sind, ausgeschlossen werden müssen. Damit fallen alle Handwerker schon einmal aus dem Raster. Historisch kann man so den Beginn von Design auf eine Zeit legen, wo Gestaltung und Produktion eines

Guts separate Elemente werden. Damit landet man, mehrere tausend Jahre Zivilisationsentwicklung überspringend, im Industriezeitalter.

Die nächste mögliche Eingrenzung betrifft dann die Unterscheidung zwischen der technischen Implementation von Funktionen und der eigentlichen Formgebung. Für das eine sind die Ingenieure und für das andere die Designer zuständig. Mit dieser Unterscheidung stößt man aber scheinbar mit einem wesentlichen Grundsatz des Designs der Moderne – die Form folgt der Funktion – zusammen. Diese Kollision ist aber keine wirkliche, ist sie doch vielmehr ein Ausdruck des Erkennens darüber, dass Design mehr ist, als ein Produkt hübsch zu machen, dass Formgebung über das Dekor hinausgeht. Ein wesentlicher Paradigmenwechsel des modernen Designs, der die Grundlage für die Betrachtung von Design als Disziplinen übergreifendes Konzept darstellt. Design ist nicht nur ein weiterer Schritt in der Produktion, der zwischen Ingenieuren und Fertigung liegt. Vielmehr sind in jedem Entwicklungsschritt, von der ersten Idee bis zur Serienreife, Designaufgaben zu finden, beziehungsweise rückwirkend muss das Design auch Rahmenbedingungen aller Entwicklungsschritte berücksichtigen. Design ist also interdisziplinär und muss vielmehr zwischen den einzelnen Disziplinen vermitteln und sie zusammenbringen.

Mit dem Begriff der Interdisziplinarität ist der historischen Entwicklung ein wenig vorgegriffen, musste doch noch erkannt werden, dass ein Produkt nicht für sich alleine existiert, sondern immer in einem Kontext zu sehen und zu gestalten ist. Zuallererst ist da der Mensch. Erst durch die Nutzung eines Produktes erhält dieses eine Daseinsberechtigung. Dass der Nutzen eines Produktes ein sehr kontroverser Punkt sein kann, wird später noch implizit zum Beispiel an der Mode diskutiert. Bei der Gestaltung ist die Einbeziehung des Menschen als Nutzer eines Produktes wichtig, und letztlich sollte sich die Betrachtung des Menschen als sinnstiftendes Subjekt für eine gänzlich objektivierte Umwelt im Design niederschlagen. Der Beschreibungsrahmen für Designanforderungen endet aber nicht bei der Beziehung zwischen Mensch und Produkt, denn beide existieren nicht als unabhängige Entitäten, sondern sind eingebettet in das System Zivilisation

und Natur, deren Wechselwirkungen beim Designen berücksichtigt werden sollten.

Zieht man jetzt noch das Erkennen der Endlichkeit der Ressource Natur als Rahmenbedingung hinzu und die daraus resultierende Notwendigkeit, mit dieser Ressource auch so umzugehen, findet man die Definition von Design, wie sie aktuell angewendet wird. Wobei der theoretischen Erkenntnis, dass Design mit allem eine Wechselwirkung hat, die praktische Unmöglichkeit, alle Faktoren zu kennen und zu berücksichtigen, entgegensteht. Andererseits ist dies auch die Begründung für immer wieder neue (Re-)Designs, kann doch ein Design veralten aufgrund sich verändernder zivilisatorischer Parameter oder neuer wissenschaftlicher Erkenntnisse.

Für die folgenden Betrachtungen zur Beziehung zwischen Zeit und Design sollen diese Definitionen zum Design genügen. Kurz zusammengefasst lauten die Arbeitsthese zu Design so:

1. Design ist Formgebung.
2. Design ist interdisziplinär.
3. Design hat eine Wechselwirkung mit zivilisatorischen Prozessen.
4. Design hat eine Wechselwirkung mit der Zivilisation.
5. Design hat eine Wechselwirkung mit der Natur.

Abschließend sei darauf hingewiesen, dass bei der Nennung von Design in den kommenden Kapiteln nicht immer jede These Gültigkeit besitzt beziehungsweise relevant ist. Vielmehr schreibt der historische und zivilisatorische Kontext vor, welche Definition von Design gültig ist. Das macht es eben auch so schwer, Design allgemein zu definieren.

Zeit und Design

Wenn man beginnt, Zusammenhänge zwischen Zeit (-Strukturen) und Design zu suchen, dann wird schnell deutlich, dass eigentlich bei jeglicher Gestaltung zeitliche Aspekte eine Rolle spielen. Am offensichtlichsten ist dabei wohl die Erkenntnis, dass ein gestaltetes Objekt [15] für seine Benutzung Zeit in Anspruch nimmt. Eine wichtige Unterscheidung ist dabei die qualitative Bewertung der Prozessdauer, die die Nutzung des Objekts benötigt. Bei einem Werkzeug liegt ein wesentliches Augenmerk darauf, den Nutzungsprozess dahingehend zu optimieren, dass er möglichst kurz ist. Die Erledigung einer Aufgabe steht im Vordergrund. Der Prozess, der dahin führt, ist nur Mittel zum Zweck. Anders sieht dies bei einem Film oder bei Musik aus. Der Prozess des Anschauens und Hörens ist die eigentliche Funktion. Es geht um die Ausfüllung einer festgelegten Zeitspanne mit möglichst angenehmer Unterhaltung. Niemand wäre begeistert, wenn das besuchte Konzert nur 15 Minuten dauert und die Noten mit zehnfacher Geschwindigkeit gespielt würden, um schneller fertig zu sein. [16]

15 Der Begriff »Objekt« ist hier stellvertretend für alles das Subjekt, also den Menschen, umgebende zu verstehen und bezieht somit alles materielle wie auch immaterielle mit ein. Diese Vereinfachung ist möglich, da es in diesem Kontext allgemein um die Gestaltbarkeit von Prozessen geht und es unwichtig ist in welcher physischen Form sie repräsentiert werden. Der mögliche Alternativbegriff »Produkt« wird hier nicht verwendet, um den Kontext der Vermarktung, die mit dem Begriff »Produkt« allzu stark verbunden ist, aussen vor zu lassen.

16 Das eine solche vorgehensweise bei einem Konzert durchaus aus künstlerischer Sicht eine vertretbare und spannende Vorgehensweise sein kann, sei hier unbenommen. Und das heute darüber gestritten wird wie schnell klassische Musik gespielt werden sollte, um der Intention der Komponisten zu entsprechen, ist mir auch bekannt. Das ist jedoch eine Diskussion um die künstlerische Interpretation, und da bekannterweise die Kunst nicht unbedingt etwas mit Unterhaltung zu tun hat und eben diese hier ausschließlich zur Diskussion steht, bleibt es dabei, dass in ihrem Sinne ein zeitsparendes Konzert nicht gewollt sein kann.

Neben dieser Unterscheidung, ob der Prozess oder das Ziel des Prozesses im Fokus liegt, gilt es aber auch, die Minimal- oder Maximaldauer eines Prozesses mit zu berücksichtigen, bei deren Unter- oder Überschreitung das Objekt unbenutzbar wird. Eine automatische Schiebetür, die sich im Sekundentakt öffnet und schließt, ist eher eine Gefährdung für Leib und Leben denn ein nutzbarer Zugang zu einer Örtlichkeit. Ebenso wäre sie unbrauchbar, wenn sie Stunden benötigte, um sich zu öffnen und zu schließen. Die optimale Prozessdauer definiert sich durch eine andere Prozessdauer, nämlich die der Durchschreitung der Tür. Design muss also auch die Synchronisation von Prozessen mit berücksichtigen. Dabei sind es nicht nur mechanische Prozesse, die einer Synchronisation bedürfen, um sich in ein größeres System einfügen zu lassen. Ein großer Bereich des Kommunikationsdesigns beschäftigt sich mit der Optimierung der Informationswiedergabe auf menschliche Wahrnehmungsprozesse. So sollte beispielsweise bei der Gestaltung eines Plakats die maximale Aufmerksamkeitsdauer eines vorbeigehenden Passanten antizipiert werden. Andernfalls scheitert die Informationsvermittlung.

Ein anderes Beispiel betrifft die Kommunikation zwischen Mensch und Technik. Das Interface einer Maschine ermöglicht nicht nur die Befehlsübergabe an die Maschine, sondern muss auch Rückmeldung über den Status des Prozesses geben können, um dem Benutzer zu verdeutlichen, dass der in Auftrag gegebene Prozess auch tatsächlich ausgeführt wird. Diese Kenntlichmachung von Intervallen, Prozessen und Rhythmen ist in vielen Bereichen eine wesentliche Aufgabe von Design.

Der Mensch benötigt ständig Informationen über laufende Prozesse, um sein Handeln darauf abstimmen zu können. Dass es zum Beispiel nicht mehr nur starre Fahrpläne für U-Bahnen gibt, sondern eine aktuelle Anzeige, wie lange es noch dauert, bis eine Bahn wirklich eintrifft, ist eine enorme Verbesserung der Dienstleistung des Personennahverkehrs. Dienstleistungen oder Services im Allgemeinen sind ein Bereich, bei dessen Gestaltung Zeit eine wichtige Rolle spielt. Einen Dienst zu leisten, heißt nichts anderes, als eine Tätigkeit für eine andere

Person auszuführen, die eigene Zeit für die Erfüllung eines Bedürfnisses anderer aufzubringen. Servicedesign ist also immer auch Prozessdesign. Wobei es auch hier wieder gilt, zwischen Prozessen zu unterscheiden, deren Nutzen im Ergebnis oder im Prozess selber liegt. Diese Grenze ist jedoch gerade im Dienstleistungsbereich sehr fließend. Das Design von Personenbeförderung etwa beinhaltet die Berücksichtigung der Optimierung, und damit ist auch hier eine Beschleunigung gemeint, des eigentlichen Transports von A nach B wie auch den Umgang mit dem Menschen während der Beförderung. Die Zeit, die die zu befördernde Person aufbringen muss, um das Ziel zu erreichen, soll so kurz wie möglich sein. Die »übrig gebliebene« Prozessdauer wird dann so angenehm wie möglich gestaltet.

Ob nun autonome Prozesse, von Maschinen oder Dienstleistungen repräsentiert, oder passive Objekte, die Integration der Nutzungsprozesse in bestehende Zeitstrukturen ist ein wichtiger Aspekt der Gestaltung. Nur wenn die äußeren Faktoren berücksichtigt werden, kann das gestaltete Objekt erfolgreich [17] sein. Dabei darf nicht vergessen werden, dass diese Zeitstrukturen nicht als unveränderliche Naturgesetze existieren, sondern jeder Beitrag zum Gesamtsystem, auch durch Design, verändert diese Strukturen auch. Nicht immer so radikal, wie es die Industrialisierung tat, aber doch feststellbar. Zeitstrukturen und Design wirken also wechselseitig aufeinander ein. Wie sich diese Wechselwirkungen ausdrücken, wird in den folgenden Kapiteln für einige Phänome genauer betrachtet.

17 Erfolg ist in diesem Kontext absichtlich vage gehalten. Gemeint ist damit nicht nur der kommerzielle Erfolg, sondern die allgemeine Akzeptanz und Nutzung eines Objektes.

Kommunikation und Design

Wie mit Zeit umgegangen wird, wie sie wahrgenommen wird, ist prägend für eine Gesellschaft. Durch die Analyse von Zeitstrukturen können soziale Phänomene gut verstanden und erläutert werden.

Dabei bleibt die Zeit ein abstrakter Begriff, es sind vielmehr ihre Symbole und Repräsentationen, die sie konkret erfahrbar machen. Sie dienen den Menschen als Synchronisationsmittel, als Werkzeug zur Abgleichung ihres eigenen Handelns mit dem der Gesellschaft. Zeitstrukturen sind Regeln, die das eigene Handeln bestimmen, und solche Regeln müssen kommuniziert werden, um Allgemeingut zu werden. Die Form der Kommunikation und der Kommunikationswerkzeuge nimmt dabei maßgeblich Einfluss auf die Form der Zeitstrukturen. Zeitstrukturen vermitteln sich also nicht nur durch Kommunikation, ihre Wahrnehmung wird auch entscheidend von der Form der Kommunikation geprägt.

Dass wir heute das Gefühl haben, ständig nur irgendwelchen Terminen nachzujagen, liegt auch daran, dass wir Zeitfestlegungsstrukturen und Kommunikationsmittel haben, die es uns ermöglichen, diese Termine zu vereinbaren. Hätten wir keine Uhren und keine Kalender, denen wir eine »zeitende« [18], also zeitstrukturierende Autorität zusprechen, hätten wir auch keinen Stress mit Terminen.

Betrachtet man einmal die alltägliche Kommunikation genauer, dann wird deutlich, dass tatsächlich ein Großteil von ihr alleine der Synchronisation von Handlungen und Ereignissen dient. Ob nun zwischen Menschen oder zwischen Mensch und Maschine. Ständig tauschen wir Informationen über Prozesse und Zeitpunkte aus.

18 Merkwürdigerweise fehlt der deutschen Sprache der Begriff des »zeitens«, obwohl wir ihn doch recht gut gebrauchen könnten. Im englischen Sprachschatz gibt dafür das »Timing«, dessen wir uns heute immer häufiger als Lehnwort bedienen, um diese Lücke im Deutschen aufzufüllen.

Dass dabei die Form der Kommunikation eine wirklich wesentliche Rolle bei der Wahrnehmung dieser Prozesse und Zeitpunkte spielt, wird schnell offensichtlich, wie beispielsweise an den »Kölner zwei Minuten«.

Die Form der Kommunikation von Zeitstrukturen ändert diese Strukturen gleichzeitig, was, weitergedacht, dem Designer der Kommunikationsmittel eine höchst autoritäre Stellung in einer Gesellschaft gibt. Man stelle sich nur einmal die gravierend veränderten Zeitstrukturen vor, wenn heute alle Uhren nur volle Stunden und keine Minuten anzeigen würden. Unsere Gesellschaft würde völlig anders funktionieren. Dass nicht alle Gesellschaften den Zeitzwang so stark formalisiert haben wie wir und dort Uhren tatsächlich eher stundengenau, wenn überhaupt, genutzt werden, ist das Thema von ROBERT LEVINES »Eine Landkarte der Zeit«. Er summiert dabei verschiedene Zeitphänomene, etwa wie schnell die Menschen auf der Straße laufen oder wie genau Uhren gehen, zu einem Lebenstempo einer Gesellschaft auf. Es wundert wenig, dass in Gesellschaften mit hochformalisierten Zeitstrukturen die Geschwindigkeit höher ist. Deutschland belegt dabei Rang drei von 30 untersuchten Ländern. [19]

Dass die Akzeptanz und der Umgang mit den formalisierten Zeitgebern wie Uhren sie erst mit Autorität versieht, relativiert die zeitbestimmende Autorität der Designer im Allgemeinen wieder. Aber für Kulturen wie unsere, in denen Pünktlichkeit eine Tugend ist und erwartet wird, kommt den Kommunikationsmitteln von Zeit und Prozessen eine immense Bedeutung zu. Es werden also einerseits die Werkzeuge geschaffen, um immer komplexer werdende Zeitstrukturen besser synchronisieren zu können und sie damit überhaupt erst zu ermöglichen, aber gleichzeitig symbolisieren diese Werkzeuge den Zwang, sich diesen erst durch sie möglich gewordenen Zeitstrukturen auch unterzuordnen. Jede Gesellschaft formt mit ihren Kommunikationsmethoden auch ihre Zeitstrukturen. Bei der Gestaltung von Kommunikation ist also immer auch zu berücksichtigen, welche Zeitwänge sie in sich trägt.

19 Levine: Eine Landkarte der Zeit; S.180; Rangliste siehe nächste Seite.

Land	Gesamt- tempo	Gehge- schwindig- keit	Bedienungs- zeit bei der Post	Genauigkeit der Uhren
Schweiz	1	3	2	1
Irland	2	1	3	11
Deutschland	3	5	1	8
Japan	4	7	4	6
Italien	5	10	12	2
England	6	4	9	13
Schweden	7	13	5	7
Österreich	8	23	8	3
Niederlande	9	2	14	25
Hongkong	10	14	6	14
Frankreich	11	8	18	10
Polen	12	12	15	8
Costa Rica	13	16	10	15
Taiwan	14	18	7	21
Singapur	15	25	11	4
USA	16	6	23	20
Kanada	17	11	21	22
Südkorea	18	20	20	16
Ungarn	19	19	19	18
Tschechien	20	21	17	23
Griechenland	21	14	13	29
Kenia	22	9	30	24
China	23	24	25	12
Bulgarien	24	27	22	17
Rumänien	25	30	29	5
Jordanien	26	28	27	19
Syrien	27	29	28	27
El Salvador	28	22	16	31
Brasilien	29	31	24	28
Indonesien	30	26	26	30
Mexiko	31	17	31	26

Andersherum muss ein Kommunikationsmittel aber auch die bereits akzeptierten Zeitstrukturen berücksichtigen. Folgt man den Erzählungen von Robert Levine über seine Erlebnisse in Brasilien, dann wären dort Funkuhren mit ihrer exakten und synchronisierten Zeitanzeige völlig bedeutungslos, während diesselbe Funktion der sekundengenauen Zeitanzeige in Deutschland essentiell geworden ist für die Synchronisation des alltäglichen Lebens. Dass der Zwang, pünktlich zu sein und immer genau zu wissen, wieviel Uhr es ist, zu einer wesentlichen Zeitstruktur und Kommunikationsbasis unserer Gesellschaft geworden ist und ein Fehlen dieser Struktur zu einer erheblichen Orientierungslosigkeit führt, ist im Kapitel »Ausstieg aus der Uhrzeit« beschrieben.

Zusammenfassend kann die Bedeutung der Kommunikation für die Zeitstrukturen so formuliert werden: Kommunikation macht Zeit erst erlebbar. Umso wichtiger ist die sorgfältige Gestaltung von Kommunikationsmitteln.

Beobachtungen I: Ausstieg aus der Uhrzeit

Dass unser gesellschaftliches Leben von der Uhrzeit dominiert wird, ist unzweifelhaft, und HELGA NOWOTNYS Kritik in »Eigenzeit« an diesem allumfassenden Zwang ist im vorherigen Kapitel erörtert worden. Und vielleicht wäre es einen Versuch wert, aus der Uhrzeit auszusteigen und wieder zur Ereigniszeit zurückzukehren, dem Individuum wieder mehr Kontrolle über die Eigenzeit zurückzugeben. Dieses Experiment, wenn auch nicht als solches ausgegeben, findet tatsächlich nahezu jedes Wochenende statt. Damit ist nicht die Freizeit im Allgemeinen gemeint, denn die ist ja genauso »veruhrzeitet« wie die Arbeitszeit. Gemeint ist damit Liverollenspiel.

Kurz erklärt, ist Liverollenspiel nichts anderes als Improvisationstheater, das ohne Bühne und ohne Zuschauer auskommt, wo somit jeder Teilnehmer Akteur ist. Das Spiel dauert in der Regel drei bis vier Tage, und kennt keine Unterbrechungen, findet also durchgehend statt. Am weitesten verbreitet ist das Fantasy-Liverollenspiel, das als Spielrealität eine fantastische Welt, wie TOLKIENS Mittelerde, zugrundelegt. In dieser für das Spiel als Realität akzeptierten Welt gibt es üblicherweise keine Uhren, was dazu führt, dass diese Realität zwangsläufig in einer Ereigniszeit stattfinden muss. Denn wo es keine Zeitmessung gibt, kann es auch keine Uhrzeit geben. Doch wenn diese Spielumgebung als Realität akzeptiert wird, kommen doch alle Teilnehmer aus einer Realität, die durch die Uhrzeit bestimmt ist. Temporale Desorientierung ist mit diesen Voraussetzungen geradezu vorprogrammiert. Es ist sehr interessant zu betrachten, wie souverän oder eben weniger souverän die Teilnehmer mit diesem ungewohnten Zeitkonzept umgehen. In Erzählungen und Berichten finden sich dann wieder Beschreibungen für Zeitpunkte, die eigentlich nur aus historischen Dokumenten bekannt sind. »Kurz nach Sonnenuntergang« oder auch »Zwischen den ersten beiden Angriffen auf das Lager«. Gelingt es so noch relativ gut, Ereignisse in ihrer Abfolge widerzugeben, gibt es andere Probleme, an denen der moderne Uhrzeitmensch gnadenlos scheitert. Besonders das Problem

der Synchronisierung ist nahezu unlösbar. Wie soll man sich verabreden, wenn niemand etwas zur Hand hat, um die Zeit zu messen? Ein Treffen aller »Krieger« und »Ritter«? Der »Befehlshabende« sagt, dass es stattfindet, und »Boten« eilen aus, um alle darüber zu informieren, dass man sich jetzt zu versammeln hätte. Üblicherweise dauert es mehrere Stunden, bis alle versammelt sind. Denn die ersten werden schon wieder losgezogen sein, um noch schnell etwas zu erledigen, bis die Nachzügler eintreffen. Wobei die ersten dann wieder zu Nachzügler werden und so fort. Denn Warten auf einen bestimmten Zeitpunkt macht wenig Sinn, wenn dieser Zeitpunkt nicht vom einzelnen konkret bestimmt werden kann.

Interessanterweise liegt die Lösung des Problems im Verlassen der Spielrealität, denn gerne werden solche Verabredungen »nach dem Essen« getroffen. Denn das Essen wird ganz diesseitig zur immer selben Zeit serviert, sind doch die Köche und andere Angestellte des angemieteten Veranstaltungsortes selten bereit, ihre Arbeitszeiten einer Spielrealität zu beugen. Ganz menschlich ist aber auch der Fakt, dass das Warten mit gefülltem Magen wesentlich leichter fällt. Man ist geneigt zu plaudern und ein wenig zu ruhen. Wie lange man das dann tut, ist nicht so wichtig, schließlich hat ja auch niemand Zeitdruck. Gibt es also jeden Abend um 18:00 Uhr Essen, ist doch die Uhrzeit dabei völlig unwichtig. Das Ereignis »Essen« wird zur Zeitmessung genutzt. Nebenbei interessant ist es übrigens, dass sich keine Nachricht so schnell und gründlich verbreitet wie der Ruf zum Essen. Wenn es um die menschlichen Grundbedürfnisse geht, wird glücklicherweise angenommen, dass jeder diese verspürt, was die Kommunikationsfreudigkeit enorm steigert und die Verabredung »nach dem Essen« umso effektiver macht.

Bedauerlich für eine »saubere« Experimentalumgebung ist jedoch das stille Anerkennen des Scheiterns an den Problemen der Ereigniszeit, was dazu führt, dass viele Spielteilnehmer, wenn auch nicht unmittelbar verfügbar, eine Uhr mit sich führen. Der ehemals äußere Zwang der Uhrzeit ist offensichtlich so sehr von uns verinnerlicht worden, dass manche nicht mehr auf sie verzichten können, selbst wenn der Zwang nicht akut besteht. Tatsächlich bleibt aber dieser Umstieg auf die Ereigniszeit ein wesentlicher Faktor für eine gelungene Immersion in die Spielrealität.

Formen des Wartens

Ganz besonders rückt Zeit in unser Bewusstsein, wenn wir warten. Aber was ist Warten eigentlich? Warten ist eine Tätigkeit, deren einziger Inhalt jedoch ist, dass Zeit vergeht, bis ein bestimmtes Ereignis oder ein bestimmter Zeitpunkt eintritt. Wir warten auf den Linienbus, am Bankschalter, auf die Computerausdrucke, auf das Gespräch beim Vorgesetzten. Wir warten ständig, obwohl wir es gar nicht gerne tun, wenn man auf die Umschreibungen für das Warten schaut. Es wird versucht, »die Zeit totzuschlagen« oder wenigstens »zu vertreiben«. Will das nicht gelingen, ist man zur Passivität, ja zur Untätigkeit verdammt, anstatt etwas Sinnvolles zu tun. Warten ist also eigentlich die Beschreibung einer Untätigkeit, genauer, einer ungewollten Untätigkeit, die uns vielmehr aufgezwungen ist von äußeren Zeitstrukturen, denen wir uns unterordnen müssen.

Wenn aber das Warten so unangehm ist, warum wird es dann nicht vermieden? Um diese Frage zu beantworten, muss erst einmal festgehalten werden, dass es verschiedene Gründe für das Warten gibt und das Warten in bestimmter Hinsicht in unserer Gesellschaft institutionalisiert ist und gar nicht vermieden werden soll.

Es gibt aber auch eine Form des Wartens, nämlich das auf technische Prozesse, an dessen Minimierung seit dem Industriezeitalter stetig gearbeitet wird. Dabei ist es eigentlich paradox, dass die enorme Beschleunigung von Produktionsprozessen durch den Einsatz von Maschinen dazu geführt hat, dass uns jedes Warten auf eine Maschine zu lange dauert. Diese Ungeduld belegt aber auch den verinnerlichten Beschleunigungsglauben. Alte und damit langsame Maschinen werden aus der Betrachtung ausgeschlossen. Dass die gerade benutzte Maschine den angeforderten Prozess möglicherweise doppelt so schnell ausführt wie die Generation davor, interessiert nicht. Vielmehr wird darüber nachgedacht, wie schnell doch die nächste Generation sein könnte. Die Messgröße ist die Zukunft und nicht die Vergangenheit. Diese Betrachtungsweise endet erst in der Echtzeit. Erst wenn sich ein Prozess der Wahrnehmung entzieht und auf einen Punkt reduziert wird, verliert die

Geschwindigkeit einer möglichen Zukunft ihre Relevanz. Die Echtzeit wird dementsprechend auch als große Qualität angesehen, denn dank ihr muss nicht mehr gewartet werden.

Aber nicht nur auf Maschinenprozesse muss gewartet werden, auch auf Dienstleistungen. Unter diesen kommt in Bezug zum Warten den Transportdienstleistungen eine besondere Stellung zu. Zuerst ist hier sicherlich das Warten auf den Beginn des Personentransports zu nennen. Ob nun U-Bahn, Bahnfernverkehr oder Flugverkehr, alle diese Transportmittel werden in bestimmten Rhythmen und Takten zur Verfügung gestellt, die keine Rücksicht auf das Individuum nehmen können. Das Warten ist unumgänglich und wird so zu einer festen und gestaltenden Größe der Gesamtdienstleistung Transport. Dabei wird einerseits daran gearbeitet, die Wartezeit zu minimieren, indem versucht wird, angekündigte Abfahrtszeiten einzuhalten, um dem Nutzer zu ermöglichen, so spät wie möglich am Abfahrtsort zu erscheinen. Andererseits wird die dann noch unvermeidliche Wartezeit mit Dienstleistungen verschiedenster Art möglichst angenehm gestaltet: Kommunikation der noch verstreichenden Zeit bis zur Abfahrt, Bereitstellung von Wartezonen oder das Angebot von Aktivitäten, die die Wartezeit füllen sollen, wie etwa der Duty-Free-Bereich an Flughäfen. Allen diesen Versuchen ist gemein, dass dem Benutzer eines Verkehrsmittels das Gefühl des passiven Ausgeliefertseins genommen werden soll. Wenn er schon nicht aktiv über die Prozesse bestimmen kann, dann soll diese Wartezeit zumindest so angenehm wie möglich sein. Dass es dabei gewaltige Unterschiede zwischen den Verkehrsmitteln und Abfahrtsorten gibt, ist offensichtlich, würde aber in der Einzelbetrachtung hier zu weit führen. Ein Beispiel für den Umgang mit der Wartezeit ist im Kapitel »Die Kölner zwei Minuten« weiter ausgeführt.

Ein anderes Warten im Transportbereichs ist das Warten auf das Erreichen des Ziels, wenn der Transport einmal begonnen hat. Die Überwindung von geographischen Distanzen in möglichst kurzer Zeit ist immer einer der wesentlichen Antriebe für den technologischen Fortschritt gewesen und gleichzeitig auch ein Sinnbild für ihn. Der zeitsparende Effekt der Beschleunigung ist immer schon eines

der Hauptargumente für den Sinn des Fortschritts gewesen. So warb etwa die Deutsche Bahn bei der Eröffnung der neuen Hochgeschwindigkeitstrasse zwischen Köln und Frankfurt im Jahr 2005 damit, dass der Nutzer nun eine Stunde sparen, also eine Stunde weniger warten müsse. Während der Transport weiterhin eine Beschleunigung erfährt, verbleibt dennoch eine aufzubringende Zeit. Damit diese nicht als verlorene Wartezeit empfunden wird, werden große Anstrengungen unternommen, den Nutzer eines Transportmittels die Zeit so komfortabel oder sinnvoll wie möglich verbringen zu lassen. Dies fängt bei der Bereitstellung von Sitzgelegenheiten an und endet bei individuell nutzbaren Unterhaltungsmedien und Kommunikationsverbindungen. Dabei steigt der Aufwand der zusätzlichen Dienstleistungen in etwa linear mit der Reisezeit.

Neben dem großen Bereich des Transports gibt es noch viele andere Dienstleistungen, deren Inanspruchnahme meist mit Wartezeiten verbunden ist. Ein Phänomen, das dabei in vielen Bereichen auftritt, ist die Warteschlange, die immer dann entsteht, wenn die Nachfrage die Geschwindigkeit der angebotenen Dienstleistung übersteigt. Der Umgang mit diesem Phänomen hat schon Heerscharen von Analytikern verschiedenster Disziplinen beschäftigt, immer danach strebend, die Wartezeit zu optimieren und zu verkürzen. Dass dabei die offensichtlichste Lösung, nämlich der Ausbau des Dienstleistungsangebots, oftmals nicht im Mittelpunkt steht, zeigt deutlich, dass es sich bei Warteschlangen um eine Abwägung von Geld und Zeit handelt. Die Akzeptanz des Wartenden, Zeit zu investieren, wird abgewägt mit den Geldinvestitionen des Anbieters. Die Lösung dieser komplexen Aufgabe hat immer wieder neue Gestaltungen angenommen, aber noch keine Form gefunden, die es endgültig optimiert.

Andererseits sind solche Wartezyklen, wie sie Warteschlangen darstellen, auch institutionalisiert worden als qualitatives Wertungskriterium. Wenn man beispielsweise auf einen Arzttermin nie warten muss, weil das Wartezimmer immer leer ist, wird man sich unwillkürlich fragen, ob man wirklich bei einem vertrauenswürdigen Arzt in Behandlung ist.

Das Arztbeispiel leitet über zu der sozialen Funktion des Wartens im Allgemeinen. So wie die Dienstleistung durch das Warten eine mehr oder weniger unbewusste Bewertung erfährt, so symbolisiert das Warten in vielen Situationen den sozialen Status des Wartenden in Relation zu dem, der Warten lässt. Der Angestellte muss auf einen Termin beim Vorgesetzten warten, was allgemein akzeptiert ist. Aber verspätet zu so einem Termin zu kommen und damit den Vorgesetzten warten zu lassen, ist ein klarer Fauxpas. ROBERT LEVINE hat diesen »Regeln des Wartenspiels« ein ganzes Kapitel [20] gewidmet und dieses sinnhafterweise »Zeit und Macht« betitelt. Er fasst seine Betrachtungen in folgende zehn Regeln zusammen, die das Phänomen des sozial motivierten Wartens beziehungsweise die Soziologie des Wartens treffend beschreiben:

1. *Zeit ist Geld.*
2. *Angebot und Nachfrage regeln die Länge der Warteschlange.*
3. *Wir schätzen das, worauf wir warten.*
4. *Der Status bestimmt, wer wartet.*
5. *Je länger die Menschen warten, desto höher dein Status.*
6. *Geld verschafft einen Platz vorn in der Schlange.*
7. *Der Mächtige kontrolliert, wer wartet.*
8. *Warten kann ein wirksames Kontrollinstrument sein.*
9. *Zeit kann als Geschenk gegeben werden.*
10. *Wenn man sich in eine Schlange drängelt, sollte man es hinten tun.*

Interessanterweise sind diese Regeln die Quintessenz der Zeitstrukturen aller Gesellschaften, die LEVINE für »Eine Landkarte der Zeit« beobachtet hat. Während also die verschiedenen Kulturen etwa in ihrem Lebenstempo sehr unterschiedlich sein können, teilen sie dennoch auch viele soziale Zeitstrukturen, nur dass eben deren Ausführung unterschiedlich sein kann.

20 Levine: Eine Landkarte der Zeit; Kapitel 5, S.145ff. Die aufgeführten Regeln sind die Titel der Unterkapitel.

Allen Formen des Wartens ist gemein, dass Warten immer eine unangenehme Wahrnehmung ist. Sobald wir sozusagen feststellen, dass wir warten, möchten wir diesen Zustand so schnell wie möglich beenden. Neben dem steten Bestreben, Wartezeiten so kurz wie möglich zu gestalten, ist es also wenig verwunderlich, dass ebenso große, wenn nicht in manchen Bereichen noch größere Anstrengungen unternommen werden, gar nicht das Gefühl des Wartens aufkommen zu lassen. Ausgenommen davon sind die oben angesprochenen Phänomene, wo das Warten an sich institutionalisiert wird, um etwa einen sozialen Status zu kommunizieren.

Beobachtungen II: Die Kölner zwei Minuten

Köln hat erfreulicherweise ein dichtes Netz des öffentlichen Personennahverkehrs und bietet sich damit als ein hervorragendes Beobachtungsfeld für Zeitstrukturen und -wahrnehmungen an. Wie alle öffentlichen Verkehrsmittel fahren auch die Bahnen und Busse in Köln in einem System aus Rhythmen und Takten, auch Fahrplan genannt. Dieser hängt in relevanten Auszügen an jeder Haltestelle. Für jeden Nutzer sichtbar, symbolisiert er die Willenserklärung, die Busse und Bahnen zu bestimmten Zeitpunkten an der Haltsstelle auftauchen zu lassen. Angesichts der kurzen Taktzyklen und des komplexen Verkehrssystems ein großer Wunsch, der aber nicht der Realität standhalten kann. Ein Blick auf die Uhrzeit verrät jederzeit, dass der Fahrplan so gut wie nie wirklichkeitskongruent ist. Die Ankunftszeiten auf den Fahrplänen können allenfalls als Schätzwerte mit einer Streuung von mehreren Minuten dienen. Dies ist auch nachvollziehbar, muss doch der Fahrplan einmal festgelegt werden und ist dann für einen längeren Zeitraum (ein halbes Jahr oder mehr) gültig und muss einen Mittelwert über diesen Zeitraum für zu erwartende Fahrzeiten bilden, die sich dann in ihm reflektieren. Das Gesamtverkehrssystem ist aber sehr viel dynamischer – es ändert sich minütlich, ja sekundlich. Ein Passagier, der die Bahntür aufhält für einen Nachzügler, ein falschgeparktes Auto auf den Schienen, ein Motorschaden der Bahn. Der Fahrplan kann diese dynamischen Veränderungen nicht nachvollziehen und eignet sich deswegen nicht wirklich als Abbildung der realen Vorgänge. Das hinterlässt den Nutzer der Dienstleistung in einer ungewissen Situation. Wann wird die Bahn kommen, oder kommt sie überhaupt? Je größer die Differenz zwischen geplanter und realer Ankunftszeit ist, desto größer wird die Ungewissheit und desto größer wird die Wahrscheinlichkeit, dass diese in Frustration und Ärger umschlägt. Niemand wartet gerne, ohne zu wissen, wann es endet, und der Fahrplan versagt zu häufig als Kommunikationsmittel für eine verlässliche Antizipation.

Dieses Problem ist so alt wie der Fahrplan selbst. Es galt immer als besondere Herausforderung und gleichzeitig bestechendes Merkmal, dass die Eisenbahn es schafft, im Takt des Fahrplans zu fahren. Und auch heute noch hält die Deutsche Bahn am Fahrplan als standardisierendes Regulationsmedium fest. Züge fahren pünktlich oder haben eine bestimmte Verspätung relativ zum Fahrplan. Das impliziert einerseits das Versprechen, dass man sich stets bemüht, pünktlich zu sein und an der Minimierung der Verspätung hart arbeitet, aber gleichzeitig wird die Abweichung vom Fahrplan deutlich – ein Schuldeingeständnis. Der Reisende muss länger warten als ihm versprochen wurde. In Durchsagen wird um Entschuldigung gebeten. Es wundert wenig, dass mit diesem Ansatz wenig Verständnis erzeugt, aber umso mehr Unmut geschürt wird. Das einstmals positiv konotierte Sprichwort »pünktlich wie die Eisenbahn« wird heute bestenfalls ironisch verwendet. Auch die oftmals angewandte Praxis, die Verspätung dynamisch aufzusummieren, je länger sie dauert, trägt zur Verärgerung der Kunden bei. Jede Veränderung der angekündigten Verspätung ist ein gebrochenes Versprechen.

Die Kölner Verkehrsbetriebe scheinen die psychologische Dynamik dieses Verärgerungsprozesses beim Warten erkannt zu haben und gehen anders vor. Es wurde erkannt, dass es eigentlich uninteressant ist, ob eine Bahn minutiös genau zu einem vorher festgelegten Zeitpunkt an einem Ort erscheint. Viel wichtiger ist die Information, wie lange es noch dauert, bis sie kommt. Ob es dann 15:41 Uhr oder 15:43 Uhr ist, und ob die Bahn eigentlich um 15:40 da sein sollte, ist eigentlich unwichtig. Dass dies unwichtig ist, gründet sicherlich in der allgemein akzeptierten Erkenntnis, dass Verkehrsbewegungen in ihrer zeitlichen Dimension eine gewisse Unschärfe besitzen. Umso befriedigender ist die Art und Weise, in der die Ankunft einer U-Bahn angezeigt wird. Auf den meisten Bahnsteigen gibt es Leuchtanzeigen, die den nächsten Zug ankündigen, samt der Zeit in Minuten, die man noch warten muss. Diese Angabe steht dort völlig allein. Kein Zusatz, der vermitteln würde, dass es sich um eine Verspätung handelt, noch ein anderer Bezug zum

Fahrplan. Wichtig ist allein, dass die Bahn kommt, und dass der Nutzer eine Einschätzung erhält, wie lange er zu warten hat.

Dazu kommt noch eine weitere Leistung. Die angekündigte Wartezeit wird nie ausgedehnt. Wenn fünf Minuten angezeigt werden, wird es nie geschehen, dass daraus plötzlich zehn oder auch nur sechs Minuten werden. Die Wartezeit wird nur dynamisch heruntergezählt. Ganz der Hoffnung auf eine baldige Ankunft entsprechend. Anstatt sich für Verspätungen zu entschuldigen und sie immer weiter aufzusummieren und somit das Wartenmüssen erst richtig ins Bewusstsein zu rücken, erfüllen die Kölner Verkehrsbetriebe die Hoffnungen ihrer Kunden auf baldige Ankunft.

Selbstverständlich können auch die Kölner nicht besser in die Zukunft schauen und immer exakt eintretende Voraussagen machen. Zwar gleicht die Zeitanzeige in Minuten dem Herunterzählen einer Uhr, aber dahinter steckt keine durchlaufende Uhr, sondern vielmehr Messpunkte im Schienensystem. Von jedem Messpunkt aus dauert es unter Idealbedingungen noch eine bestimmte Zeit bis zum Eintreffen an der Haltestelle, und diese Zeit wird angezeigt. Benötigt eine Bahn mehr Zeit zwischen zwei Wegpunkten als angenommen, ist das nicht schlimm, dann dauert eben die angezeigte Minute länger. Und ob nun 40, 60 oder 80 Sekunden vergangen sind, seit die Anzeige vier Minuten anzeigte und dann auf drei umstellt, entzieht sich für gewöhnlich dem menschlichen Zeitgefühl. Kommuniziert wird ein kontinuierlicher Fortschritt mit der Minute als Messgröße, in der Realität ist diese Minute aber äußerst flexibel. Um diese Illusion aufrechtzuerhalten, werden Bahnen bei zu großen Diskrepanzen aus der Anzeige herausgenommen. Das verunsichert den Nutzer, aber er ist umso glücklicher, wenn die Bahn danach mit verkürzter (sic!) Ankunftszeit wieder angezeigt wird. Wenn die Bahn in fünf Minuten kommen sollte und dann für fünf Minuten aus der Anzeige verschwindet, geht ein hörbar erfreutes Aufatmen durch die Wartenden, wenn sie dann plötzlich mit nur noch vier Minuten Ankunftszeit angezeigt wird. Ein grandioser Effekt angewandter Kommunikationspsychologie. Ich möchte diesen Effekt »Die Kölner zwei Minuten« taufen. Die Anzeige der Ankunftszeit endet nämlich immer

bei zwei Minuten. Irgendwann verschwindet die Zeitanzeige, was einhergeht mit dem nahezu zeitgleichen Eintreffen der Bahn. Die zwei Minuten symbolisieren einen hinreichend kurzen Zeitraum, um zu verdeutlichen, dass die Ankunft erfreulicherweise unmittelbar bevorsteht, aber immer noch groß genug, um rein aus dem Gefühl unbestimmbar zu bleiben. Das ist auch notwendig, denn die »Kölner zwei Minuten« können nach eigenen stichprobenhaften Messungen 0,5 bis 5 »echte« Minuten lang sein.

Während sich also die Deutsche Bahn dadurch auszeichnet, ständig ihre Versprechen zu brechen, interpretieren die Kölner Verkehrsbetriebe lieber die Messgröße »Zeit« freier, als es die strikte und exakte Uhrzeit vorschreibt - und halten dafür ihre Versprechungen ein. Sicherlich ist diese Betrachtungsweise teilweise ungerecht und berücksichtigt nur unvollständig die Unterschiedlichkeit der Systeme, die beide Dienstleister betreiben. Dennoch sind die Zeitstrukturen für den Nutzer am Bahnsteig oder an der Haltestelle ähnlich genug, um einen Vergleich der Kommunikationsformen zu erlauben. Der Vergleich zwischen den Kommunikationsmethoden der Nahverkehrssysteme verschiedener Städte wäre wohl angebrachter und gerechter und ein interessantes Forschungsprojekt – das bedauerlicherweise im Bearbeitungszeitfenster dieser Arbeit nicht zu realisieren war.

Echtzeit

In den letzten Jahren hat sich im Umgang mit Computern und Kommunikationstechnologien ein neuer Begriff etabliert – die »Echtzeit«. Die Frage tut sich auf, was dieser Begriff bedeutet, warum sie eine neue Errungenschaft ist, und ob die Computer im Umkehrschluss bislang in einer »Falschzeit« existierten. Was also ist »Echtzeit«? Echtzeit beschreibt die Ausführung eines Prozesses in einem so kurzen Intervall, dass für die menschliche Wahrnehmung keine Zeit vergangen ist. Echtzeit beschreibt also das Phänomen der Reduzierung eines (Maschinen-)Prozesses auf einen Zeitpunkt. Gänzlich neu ist dieses Phänomen jedoch nicht, liegt doch beispielsweise die Erfindung der Telegrafie, die den Transport von Informationen über beliebige Distanzen in Echtzeit ermöglichte, knapp zwei Jahrhunderte zurück.

Dass dieser Begriff erst in den letzten Jahren so populär wurde, muss also an etwas anderem liegen. Einer der Gründe ist darin zu suchen, dass viele Informationsverarbeitungsprozesse, die bis vor wenigen Jahren noch eine wahrnehmbare Dauer in Anspruch nahmen, so stark beschleunigt worden sind, dass sie eben nicht mehr wahrzunehmen sind. Für diesen Umstand wurde eine Umschreibung gesucht, die den Unterschied zu vorher versprachlichen kann. Aus der Rechenzeit, die ein Computer für eine bestimmte Aufgabe benötigt, wird die Prozessverarbeitung in Echtzeit, die sofortige Erledigung ohne Verzögerung. Zieht man in Betracht, wie stark die heutige Gesellschaft von Computern durchdrungen ist, wird die Bedeutung der Echtzeit klar. Anstatt auf die Maschine warten zu müssen, kann der Mensch unmittelbar weiterarbeiten. Und je leistungsfähiger die Computer sind, desto komplexere Prozesse können in Echtzeit vollführt werden. Und die betrifft nicht nur die Informationsverarbeitung, sondern auch die Prozesse der Telekommunikation. Betrachtet man nämlich die aktuellen Möglichkeiten zur Informationsübermittlung, dann wird deutlich, warum auch hier erst heute von Echtzeitkommunikation gesprochen wird. Konnte mit der Telegrafie zwar eine beliebige Entfernung in nicht wahrnehmbarer Zeit überbrückt werden, mussten doch die Informationen, in ein-

zelne Teile zerlegt, nach und nach gesendet werden, sodass die Informationsübermittlung doch wieder zu einem wahrnehmbaren Prozess anwuchs.

Die Telekommunikation geschieht jedoch in Echtzeit. Die Transporttechnologie ist so weit fortgeschritten, dass extrem große Datenmengen in extrem kurzer Zeit übermittelt werden können. Für den Großteil der Informationen geschieht die Übermittlung in Echtzeit. Mit der Echtzeitkommunikation verliert der Ort der Aufbewahrung seine Relevanz. Wo die Informationen herkommen, wird bedeutungslos, wenn sie an jedem anderen (an das Kommunikationssystem angeschlossenen) Ort ohne Verzögerung verfügbar sind.

Der Schrumpfung der Maschinenprozesse auf die Echtzeit markiert dementsprechend auch den Übergang von der Industriegesellschaft zur Informationsgesellschaft. Die Maschinen und Technologien treten immer weiter in den Hintergrund und werden zu einer abstrakten Zwischenschicht, auf die nur noch durch standardisierte Schnittstellen zugegriffen wird, die keine Rückschlüsse von der Funktion auf die dahinterliegenden Prozesse zulässt.

Die Echtzeit stellt somit einen Paradigmenwechsel in der Gestaltung der Schnittstelle zwischen Mensch und Technik dar. Es ist nicht mehr notwendig, den Prozess zu kommunizieren, damit der Mensch sein Handeln darauf abstimmen kann, es geht nur noch um die Ausgestaltung der Funktion und die Kommunikation des Ergebnisses. Die unter den Funktionen liegende Technologie hat sich schon lange der Wahrnehmbarkeit und auch Begreifbarkeit des Menschen entzogen. Wo die früheren Maschinen mit ihren mechanischen Elementen noch nachvollziehbare Strukturen aufwiesen, hat die Elektronik Technologie unsichtbar gemacht. Die Echtzeit ist die Vollendung dieser Entwicklung, lässt sie doch auch die Maschinenprozesse aus der Wahrnehmung verschwinden.

Flexibilität und Mobilität

Wenn heute über die veränderten Arbeitsstrukturen gesprochen wird, dann finden sich zwei Begriffe immer mit im Zentrum der Diskussion: Flexibilität und Mobilität.

Sie beschreiben eine Arbeitswelt, die ständigen Veränderungen sowohl in zeitlicher als auch räumlicher Dimension unterliegt und somit eine neue Stufe der Synchronisationsproblematik erreicht. Die Idee der Flexibilität und Mobilität des Arbeitens kann man dabei aus zwei grundlegend verschiedenen Blickwinkeln betrachten.

Zum einen ist da die Sicht einer neuen Generation Arbeitender, die sich nicht mehr mit starren Arbeitszeitmustern abfinden wollen, die wieder selbstständiger über ihre Zeit gebieten wollen. Ein neuer Lebensstil, der nicht mehr zwischen Arbeitszeit und Freizeit trennt, sondern ein neues Zeitmanagement einfordert, das die zu Verfügung stehende Zeit für beliebige Tätigkeiten einteilt. Die Lohnarbeit ist in diesem Kontext nur eine Tätigkeit von vielen. Die Arbeitszeit dominiert nicht mehr die anderen Zeitstrukturen. Vorherrschend ist der Wunsch, verfügbare Zeit und verfügbares Geld in einer flexiblen, an die eigenen Bedürfnisse angepassten Waage zu halten. Die soziologische Studie von HÖRNING, GERHARD und MICHAILOW nennt diese Menschen 1990 »Zeitpioniere«, weil sie einen völlig neuen Umgang mit der Ressource »Zeit« propagieren.

Die Zeitpioniere setzen sich in eigenständiger Weise mit den Zeitverhältnissen auseinander, die sich in Zeitknappheit und Zeitnot präsentieren und die sich in dem charakteristischen Topos einer »Gesellschaft ohne Zeit« verdichten. Ihr Lebensstil ist vor allem durch zwei typische Veränderungen gekennzeichnet: durch ein neu strukturiertes Verhältnis von Zeit und Geld sowie durch eine Neustrukturierung alltäglicher Zeitschemata. Zeit tritt in Konkurrenz zu Geld; Zeitwohlstand wird genauso wichtig (oder wichtiger) als materieller Wohlstand. [21]

21 Hörning/Gerhard/Michailow: Zeitpioniere; Umschlagtext

Dabei geht es nicht um einen Ausstieg aus der Leistungsgesellschaft. Vielmehr bekommt Zeit an sich einen neuen Wert. Sie dient nicht mehr nur der Erwirtschaftung von Geld oder dem Konsum von Produkten. Die Zeitpioniere arbeiten nicht, um zu leben, sie wollen die ganze Zeit leben. Die Arbeit ist keine lästige Pflicht, um sich dann etwas leisten zu können, sondern ein gleichberechtigter Teil des Lebens, mit dem man sich genauso identifizieren kann wie mit anderen Tätigkeiten.

Dieser Wunsch nach selbstverantwortlicher, flexibler Zeitgestaltung trifft dabei frontal auf die Forderung der Arbeitswelt, flexibel Arbeitskraft abrufen zu können. Die zu erledigenden Arbeiten der heutigen Gesellschaft passen nämlich genauso wenig in ein starres Arbeitszeitschema wie der Wunsch nach wirklich freier Zeitgestaltung des Individuums, nur dass die eingeforderte flexible Verfügbarkeit für das Individuum einen extremen Zeitzwang darstellt. Wenn Arbeit vorhanden ist, muss sie so schnell wie möglich erledigt sein, und wenn keine da ist, wird im Leerlauf befindliche Arbeitskraft abgebaut. Flexibilisierung der Arbeitszeit ist die Forderung der Arbeitgeber. Dies liegt vor allem darin begründet, dass die Kosten für menschliche Arbeit heute einen wesentlichen Faktor ausmachen, gegenüber den Kosten für Produktionstechnologien. Es ist billiger, die Maschinen stillzulegen und die Arbeitskräfte nach Hause zu schicken, als durchgehend in verlangsamten Takten zu produzieren. Die Schwankungen in den Verkaufszahlen sollen sich auch in Schwankungen der Produktion niederschlagen. Möglich wird dies durch das engmaschige Transportnetz, das eine Lagerhaltung nicht mehr nötig macht. Die Folge der »Just-in-time«-Produktion war in den 1990ern der Abbau der Lager, es folgt die flexible Anpassung der Produktion. Während diese noch andauernde Entwicklung vor allem die Produktion materieller Güter betrifft und sich durch die zwangsläufige Verortung der Produktionsanlagen auf Zeitstrukturen beschränkt, so ist die Arbeit der »Information Worker« schon viel stärker flexibilisiert und mobilisiert. Mit Notebook und Mobiltelefon ausgestattet, steht diese Arbeitskraft jederzeit und überall zur Verfügung. Feste Arbeitsstrukturen weichen ständig neuen Teams, die je nach Projektanforderung zusammengestellt werden.

Die »digitalen Nomaden« des Informationszeitalters reisen quer durch die Welt, immer das nächste Projekt vor Augen, und sind doch jederzeit voll kommunikativ. Und wenn keine Zeit zum Reisen ist oder die persönliche Präsenz nicht erforderlich ist, dann werden die Informationen in Echtzeit zwischen Teammitgliedern ausgetauscht, die über den ganzen Erdball verteilt sind. So verlieren Raum und Zeit ihre ehemals strukturierende Wirkung. Die Arbeitsumgebungen müssen sich diesen Anforderungen ebenso stellen. Wo in der einen Woche zwei Menschen arbeiten, arbeiten in der nächsten Woche vielleicht schon fünf. [22] Die Grundlage für diese Flexibilisierung stellt dabei das dichte Telekommunikationsnetz dar. Ohne die permanente Verfügbarkeit von Kommunikationsmöglichkeiten und dem ständigen Zugriff auf Informationen in Echtzeit wäre diese Form der Arbeit undenkbar. Ganz in der Tradition des industriellen Fortschritts, wird diese Befreiung von örtlicher Gebundenheit und permanenter Vernetzung als Befreiung von alten Zwängen gefeiert. Der Arbeitsplatz ist immer da, wo man sich gerade befindet, ob nun zu Hause, im Park oder doch einmal im Büro. Dies bedeutet aber auch eine Auflösung der Zeitstrukturen von Arbeitszeit und Freizeit, die so nicht mehr scharf zu trennen sind, wie sie es noch waren, als die jeweilige Lokalität rahmende für die Tätigkeit war. Dieses Umdenken, dass der Ort keinen direkten Bezug mehr zur Tätigkeit haben muss, ist noch lange nicht vollzogen.

Das Bedürfnis sich und andere verorten zu können, ist immer noch vorhanden, selbst wenn die Mobiltelefone eine Auflösung der Verortung möglich machen und die Informationsverarbeitungstechnologie die

22 An dieser Stelle sei auf das mittelfristige Projekt »FlexMob« von Prof. Günther Horntrich aus dem Sommersemester 2004 der KISD verwiesen, welches sich genau mit diesen Problemen der Arbeitsplatzgestaltung auseinandergesetzt hat, die durch die Flexibilisierung und Mobilisierung der Arbeit entstehen.

Möglichkeit bietet, in Form des »Ubiquitous Computing« [23] überall und permanent mit allem vernetzt zu sein.

Um zu aktuelleren Ansichten zum Umgang mit den flexibilisierten und vor allem mobilisierten Arbeitsprozessen zu gelangen, habe ich eine kurze Umfrage unter KISD-Studierenden, die aktuell (März 2006) an ihrem Vordiplom oder Diplom arbeiten, durchgeführt. Die Gruppe der KISD-Studierenden wurde gewählt, weil sie durch den Aufbau des Studiums die flexible Arbeit in ständig wechselnden Projekten und Teams kennen. Zudem sind sie durch die Möglichkeiten der KISD vor die freie Wahl gestellt, an expliziten Arbeitsplätzen, zum Beispiel in Büros, zu arbeiten oder an beliebigen anderen Orten. Die gestellte Frage lautete:

Arbeitest du lieber in einem Büro beziehungsweise einem extra Arbeitsplatz, oder ist es dir egal, wo du arbeitest, zum Beispiel zu Hause?

Zu Hause wurde als Beispiel gewählt, um den privaten Charakter einer Alternative zum Büro hervorzuheben. Die Frage impliziert also die Trennung von einem dedizierten Arbeitsumfeld und einem privaten Umfeld beziehungsweise den Umgang mit dieser Trennung. Arbeit wurde bei dieser Frage nicht genauer spezifiziert, um die für diese Fragestellung irrelevante Unterscheidung zwischen etwa Lohnarbeit und Studienarbeit zu vernachlässigen.

Insgesamt haben von 57 Diplomanden und 76 Vordiplomanden 49 an der Umfrage teilgenommen, also gut ein Drittel. Damit dürfte die Umfrage für diese Gruppe als repräsentativ gelten. Da sich die Antworten von Diplomanden und Vordiplomanden nicht wesentlich unterschieden, sind sie zusammengefasst worden.

23 Das hier mit »Ubiquitous Computing« umschriebene Phänomen ist eigentlich nur eine Teilmenge des »Ubiquitous Computing«, welches als Idee viel weiter geht, und die Vernetzung des gesamten zivilisatorischen Systems umschreibt. Die Informationstechnik soll dazu genutzt werden, dass alle einzelnen Elemente, ob nun Ampel, Kühlschrank oder PDA miteinander kommunizieren können.

Bei der Beantwortung der Umfrage gaben etwa zwei Drittel der Befragten an, lieber im Büro zu arbeiten. Der Rest gab an, lieber zu Hause zu arbeiten, beziehungsweise fügte explizit hinzu, dass es egal sei, wo man arbeite.

Dennoch wird deutlich, dass der überwiegende Teil dieser Gruppe eine dedizierte Verortung der Arbeit bevorzugt und damit implizit auch eine klare Trennung von Arbeitszeit und Freizeit. Und das, obwohl gerade in der hier befragten Gruppe die technischen Möglichkeiten vorhanden sind, überall oder zumindest zu Hause zu arbeiten. Wenn also auch die technischen Möglichkeiten heute gegeben sind, die alten Zeitstrukturen aufzuweichen, so scheint selbst die jüngere Generation ihnen immer noch verhaftet zu sein.

Wie repräsentativ diese Umfrage in einem größeren Kontext ist, kann nur vermutet werden. Aber sie zeigt zumindest Tendenzen auf. Denn wenn auch die überwiegende Mehrheit immer noch alte Strukturen vorzieht, so gibt es doch einen nennenswerten Teil, der einen flexibleren, ortsunabhängigen Umgang mit Zeitstrukturen vorzieht. Im Vergleich zu den Untersuchungen der »Zeitpioniere« von 1990 ist ihr Anteil zumindest gewachsen.

Beobachtungen III: Das Verschwinden der öffentlichen Zeit

Ein sehr interessantes Phänomen der letzten Jahre ist das Verschwinden der öffentlichen Zeitanzeige. Mehr und mehr verschwinden Uhren aus der Öffentlichkeit. Was im Spätmittelalter mit der Kirchturmuhre und den Nachtwächtern begann, scheint ein Ende gefunden zu haben. In immer weniger Cafés, Geschäften, Schaufenstern und auch auf immer weniger öffentlichen Plätzen findet sich eine Uhr.

Man könnte vermuten, dass es an den Mobiltelefonen liegt, die alle eine Zeitanzeige eingebaut haben, die manchmal sogar hübsch ein altes Ziffernblatt imitiert. Und da ja mittlerweile fast jeder ein Mobiltelefon besitzt, braucht auch niemand mehr eine öffentliche Uhr. Denkt man ein paar Jahre zurück, dann gehen die Verbreitung der Mobiltelefone und das Verschwinden der öffentlichen Uhren tatsächlich Hand in Hand. Doch so ganz kann das nicht stimmen, hatte doch fast jeder eine Armbanduhr, bevor diese durch das Mobiltelefon überflüssig wurde. Es muss also an etwas anderem liegen.

Vielleicht ist der Grund für diese Entwicklung vielmehr, dass es kaum noch gemeinschaftliche Zeit gibt. Die öffentliche Zeit ist für den einzelnen irrelevant geworden, da er seine ganz eigene Zeitplanung betreibt und für die spielt eine öffentliche Uhr keine Rolle. Man stelle sich einmal in die Nähe einer der verbliebenen öffentlichen Uhren und beobachte, wie oft Menschen noch auf sie schauen. Es wird äußerst selten geschehen. Vielmehr wird man beobachten können, dass, selbst mit der öffentlichen Uhr im direkten Blickfeld, das Mobiltelefon herausgeholt wird, um die Uhrzeit festzustellen. Es hat sich also tatsächlich etwas Grundlegendes geändert, setzt man einmal voraus, dass die öffentlichen Uhren ursprünglich aufgestellt wurden, weil es einen Bedarf für sie gab.

Vielleicht liegt es doch am Mobiltelefon, ohne das viele nach eigener Aussage gar nicht mehr leben könnten. Eine nachvollziehbare Empfindung, haben doch die Mobiltelefone für eine Unabhängigkeit von Raum und Zeit in der Kommunikation gesorgt, die vorher unmöglich

war und die sehr angenehm ist. Diese gefühlte Unentbehrlichkeit macht das Mobiltelefon in gewisser Hinsicht zu einem Teil der eigenen Persönlichkeit. Und nur diesem ganz individuellen Stück Technik wird offensichtlich zugetraut, die »wahre« Zeit anzuzeigen. Eine Zeit, die man selber ganz sprichwörtlich im Griff hat, der man vertrauen kann, die die eigene ist. Von der Zeit im Café oder am Kirchturm kann das nicht mit Bestimmtheit gesagt werden. Ob diese sich wirklich auf den Betrachter bezieht, bleibt zweifelhaft. Den öffentlichen Uhren wird keine normende Autorität mehr zugesprochen. Möglicherweise ein weiteres Indiz für das fortschreitende Bedürfnis nach Individualismus. Der eigenen Zeitmessung wird mehr Bedeutung zugesprochen als der, die für alle gedacht ist.

Möglicherweise ist dies auch alles überinterpretiert, und dass heute die Zeitnahme mit dem Mobiltelefon geschieht, liegt einzig und allein daran, dass es tatsächlich die genaue Uhrzeit anzeigt, weil es ständig per Mobilfunknetz mit der offiziellen Zeit synchronisiert wird. Ganz im Gegensatz zu den öffentlichen Uhren, bei denen man nicht mit Gewissheit sagen kann, ob sie wirklich genau gehen. Das könnte auch das Schicksal der Armbanduhren erklären, da nur die wenigsten von ihnen genau gehen oder als Funkuhren sich selber auf die offizielle Uhrzeit einstellen können.

Welche Gründe auch immer hinter den beobachteten Phänomenen stecken, so bleibt festzuhalten, dass heute die Mobiltelefone die zeitgebenden Autoritäten geworden sind und dass öffentliche Uhren ihre Funktion eingebüßt haben und verschwinden.

Unterhaltung: Die konsumierbare Zeit

Gilt es in der Arbeitswelt durch den steten Fortschritt von Technologie und Design die Leistung zu erhöhen, also möglichst viel Arbeit in der zur Verfügung stehenden Zeit zu erledigen, gibt es im Bereich der Freizeit ganz ähnliche Phänomene zu beobachten. Wie die Arbeitszeit ist auch die Freizeit begrenzt, und es gilt, sie möglichst effektiv zu nutzen. Damit ist schon lange nicht mehr nur die Wiederherstellung der Arbeitskraft gemeint, die MARX noch als Aufgabe der Freizeit definierte. Es gilt vielmehr, möglichst viel Sensation aus der Freizeit herauszuholen. Die Tätigkeiten in der Freizeit müssen also genauso quantitativen und qualitativen Bewertungen standhalten wie Tätigkeiten während der Arbeitszeit. Um diesen Anspruch der Erlebnismaximierung herum hat sich ein großer Wirtschaftszweig gebildet – die Unterhaltungsindustrie. Damit sind hier aber nicht nur die Unterhaltungsmedien gemeint, obwohl für diese der Begriff der Unterhaltungsindustrie oft deckungsgleich verwendet wird. Der Begriff muss etwas weiter gefasst werden, und zwar um alle Produkte und Dienstleistungen, die man erwerben kann, um eine möglichst große Sensationsbefriedigung während der frei zur Verfügung stehenden Zeit zu erfahren. Die Freizeit steht mit dieser Betrachtung unter einem ganz ähnlichen Optimierungsdruck wie die Arbeitszeit, nur die Variablen verändern sich.

Den verpflichtenden Terminen während der Arbeitszeit haben sich genauso enge Zeitpläne für die Freizeit hinzugesellt. Der persönliche Nutzen der begrenzt verfügbaren Ressourcen Zeit und Geld soll maximiert werden. Ein Wettbewerb um den meisten Spaß hat längst begonnen. Dem Design kommt in diesem Rennen um den größten Unterhaltungswert eine zentrale Position zu. Ob nun Dienstleistung oder Produkt, alle Bemühungen zielen darauf ab, dass der Konsument sich gut unterhalten fühlt, seine Investition von Zeit und Geld die richtige war. Der Unterhaltungswert eines Produkts bestimmt über seinen Erfolg. Der Wettbewerb um das Geld und die Zeit der Konsumenten ist zu einem Wettbewerb um das bestmögliche Unterhaltungsangebot geworden.

Selbst in Produktbereichen, die ursprünglich ganz andere Aufgaben hatten, ist der Unterhaltungswert oder Spaßfaktor zu einem wesentlichen Element der Selbstwahrnehmung des Produkts geworden. Ein Auto ist nicht mehr nur ein Mobilitätsgarant und Statussymbol. Die grundlegende Funktion der individuellen Beweglichkeit ist heute banal und wird als selbstverständlich vorausgesetzt. Das (Fahr-)Vergnügen, welches ein Auto vermitteln soll, ist zu einer wesentlichen Funktion geworden, die die technologische Innovation abgelöst hat.

Erfüllen Produkte wie Autos noch andere Funktionen, als Spaß und Unterhaltung zu bieten, und haben so einen Mehrnutzen, der sie rechtfertigt, so ist der Erwartungsdruck auf die Produkte der reinen Unterhaltungsproduzenten umso größer. Ein Film oder eine Party, die »die Zeit nicht wert war«, hat Fehler gemacht. Es findet eine qualitative Bewertung der verbrachten Zeit statt. Die Frage ist immer, ob eine andere Tätigkeit oder der Konsum eines anderen Produkts oder Angebots mehr Unterhaltungswert geboten hätte.

In diesen aufgeführten Zusammenhängen erfüllt Design einige wichtige Aufgaben. Neben der eigentlichen Gestaltung der Dienstleistungen und Produkte und deren Kernfunktionen liegt es in den Händen der Designer, diese Funktionen so bereitzustellen, dass es Spaß macht, sie zu nutzen. Für Unterhaltungsmedien bedeutet dies, dass der Konsument gerne seine Zeit mit der Nutzung eines Angebots verbringt. Für Produkte, die eigentlich andere grundlegendere Bedürfnisse decken, wie zum Beispiel den Transport von A nach B, bedeutet dies, dass diese Funktion so gestaltet wird, dass die notwendigerweise aufgebrachte Zeit nicht als Warten oder als unangenehme Arbeit empfunden wird. Wenn das Autofahren selber Spaß macht, dann stört es auch nicht, dass man mehrere Stunden braucht, um das Fahrtziel zu erreichen. Beim Unterhaltungsdesign geht es also letztlich immer darum, den Nutzer die Zeit nicht wahrnehmen zu lassen, sondern dafür zu sorgen, dass sie »wie im Flug vergeht«.

Dass die Unterhaltungsindustrie zu einem so vielfältigen und großen Bereich angewachsen ist, zeigt auf, wie problematisch der Anspruch »guter« Unterhaltung eigentlich ist. Zumal heute mehr denn je die

Selbstverwirklichung oder Individualisierung ein großes Bestreben in der Gesellschaft geworden ist. Dabei drückt sich das Individuum durch seinen Konsum aus. Das Schlagwort dafür könnte lauten: »Du bist, was du kaufst.«. Und da viel eher die Freizeitgestaltung selbstbestimmt sein kann denn die Arbeitstätigkeiten, ist es auch eine Frage der gewählten Unterhaltung, wer man ist.

Der hier gewählte Blickwinkel auf die Unterhaltung kommt einer Konsumkritik gleich. Tatsächlich drückt sich im Bedürfnis nach Unterhaltung auch ein Konsumzwang aus. Erst durch den Konsum einer Dienstleistung oder eines Produkts rechtfertigt sich der Einsatz von persönlicher Zeit. Diese Wahrnehmung wundert wenig, gehört doch der Konsum zu den Grundpfeilern unserer Gesellschaft. Unterhaltung ist dabei die Erweiterung des Konsumprinzips auf die Zeit. Nicht mehr nur Gegenstände werden gekauft, sondern Zeit ausgefüllt mit Unterhaltung wird gekauft. Unterhaltung ist also passiver Konsum von Zeit. Die Aufgabe des Designs liegt in diesem System in der Schaffung immer neuer Anreize, weiter konsumieren zu wollen, weiter unterhalten zu werden. Dabei wird, ganz im Sinne eines Innovations- und Beschleunigungsgedankens, die Reizschwelle immer höher angelegt. Einer vielfach attestierten Übersättigung wird mit immer stärkeren Reizen begegnet. Während die Grenzen der natürlichen Ressourcen mittlerweile erkannt sind und ein nachhaltiger Umgang mit ihnen nicht nur gefordert, sondern in vielen Industriebereichen schon praktiziert wird, so scheint der Konsum noch immer in einem Wachstumszwang gefangen zu sein, und die Gestaltung immer neuer Unterhaltungsformen trägt einen wesentlichen Anteil an der Aufrechterhaltung dieses Prinzips.

Einen möglichen Ausweg wollen Gegenbewegungen wie »Slow Food« aufzeigen, die sich vor allem dadurch auszeichnen, dass sie ihren Konsum bewusst einschränken und vielmehr zur Substanz der Dinge zurückkehren wollen, die im immer mehr beschleunigten Konsum scheinbar verloren gegangen ist. »Slow Food« bedeutet auch, sich wieder bewusst Zeit für etwas zu nehmen und dieses zu genießen und nicht nach einer Maximierung des Konsums und der Unterhaltung zu streben. Das Leben an sich soll wieder als Prozess in den Mittelpunkt

der Wahrnehmung treten und nicht mehr der Zwang, dieses Leben mit so viel wie möglich anzufüllen. Abgesehen von einer möglichen Kritik an einem romantisierten Weltbild, das die »Slow-Food«-Bewegung vertritt [24], ist der Ansatz, den Konsum bewusst zu reduzieren und nicht zu versuchen, ihn zu maximieren, durchaus eine Überlegung wert. Denn auch die Designer müssen sich die Frage gefallen lassen, ob ihr Beitragen zur Aufrechterhaltung des Konsumzwangs eine zu rechtfertigende Handlungsweise ist oder ob nicht ein Umdenken in der Gestaltung erforderlich ist.

24 Auszug aus dem Manifest der Internationalen Slow-Food Bewegung

»Die Industriegesellschaft hat zuerst die Maschine erfunden und nach ihr das Leben modelliert. Mechanische Geschwindigkeit und rasende Beschleunigung werden zur Fessel des Lebens. Wir sind alle von einem Virus befallen: »Fast Life!« Unsere Lebensformen sind umgestürzt, unser häusliches Dasein betroffen - nichts kann sich der „Fastfood-Bewegung“ entziehen. Aber der Homo sapiens muss sich von einer ihn vernichtenden Beschleunigung befreien und zu einer ihm gemäßen Lebensführung zurückkehren. Es geht darum, das Geruhsame, Sinnliche gegen die universelle Bedrohung durch das »Fast Life« zu verteidigen. Gegen diejenigen - sie sind noch die schweigende Mehrheit -, die die Effizienz mit Hektik verwechseln, setzen wir den Bazillus des Genusses und der Gemütlichkeit, was sich in einer geruhsamen und ausgedehnten Lebensfreude manifestiert.«

Diese »Zurück zur Natur!«-Rufe sind aus der Geschichte nur allzu bekannt. Solche Aussagen entspringen heute genauso einem verklärten Blick auf die Natur, wie sie es zur Zeit der Romantik taten.

Mode und Trend

Eines der Phänomene, das besonders deutlich eine Verbindung zwischen Design und Zeit herstellt, ist die Mode. Damit ist das Konzept einer künstlich geschaffenen Wahrnehmung von Innovation und Obsoleszenz gemeint, das gar nicht oder nur marginal mit den materiellen, technologischen oder sozialen Eigenschaften eines Produkts verknüpft ist. Wenn auch diese Definition von Mode nicht explizit auf Bekleidung beschränkt ist, so lässt sich an ihr dieses Phänomen besonders gut erläutern, da dieser Produktbereich besonders stark von einem Modedenken durchdrungen ist beziehungsweise von ihm sogar beherrscht wird.

Auch wenn Mode aus diesem Grund nun hauptsächlich an Kleidung diskutiert wird, so lassen sich ihre Prinzipien und Funktionen fast beliebig auf alle anderen konsumierbaren Produkte übertragen. Der Begriff der Mode wird in anderen Produktparten jedoch oftmals durch »Trend« ersetzt, aber in ihrer Bedeutung bleiben beide Begriffe austauschbar. Wobei festgehalten werden muss, dass »Trend« zwar oftmals synonym mit »Mode« verwendet wird, aber im Gegensatz zu Mode Trends oftmals Entwicklungen beschreiben, die von Konsumentenseite ausgehen. Mode dagegen ist ein ausschließlich produzentengesteuertes Phänomen. Dies im Hinterkopf behaltend, wird im Folgenden immer die synonyme Bedeutung der beiden Begriffe gemeint sein.

Dass wir im Wechsel der Jahreszeiten unterschiedliche Bekleidung benötigen, um uns an die unterschiedlichen Umweltbedingungen anzupassen, ist ein nachvollziehbares Grundbedürfnis des Menschen. Über diese rein physikalische Funktion hinaus war Bekleidung auch immer Statussymbol und gemeinschaftsbildend. Auch die kulturschaffende oder -reflektierende Aufgabe von Kleidung ist im Zusammenhang mit den anderen sozialen Funktionen wohl schon immer existent gewesen.

Diese Aufgaben von Bekleidung existieren schon sehr lange und haben wenig mit Mode zu tun. Aber im Zusammenhang mit Mode ist wichtig, dass Bekleidung schon immer Funktionen innehatte, die über das Erfüllen grundlegender Bedürfnisse wie den Schutz vor Umwelt-

einflüssen hinausgingen. Man könnte also annehmen, dass keine Produktparte so früh begonnen hat, soziale Funktionen zu besitzen und diese darüber hinaus in den Mittelpunkt des Produkts zu stellen. Mode ist heute ein immanenter Bestandteil unserer Konsumgesellschaft und steht so am Ende einer langen Tradition sozialer Aufgaben von Kleidung.

Aber Mode ist genau genommen nicht nur ein Strukturelement der Konsumgesellschaft, sondern sie verkörpert sie. Mode erfüllt keinen anderen Zweck, als das rekursiv von ihr geweckte Verlangen nach Neuem zu befriedigen. Der Konsum wird zum Selbstzweck. Dabei wird »neu« zu einer eigenen Qualität, die weder einen technologischen noch einen kulturellen Unterbau hat. Denn auch wenn Technologie und Kultur sich immer schneller verändert haben, so bleiben deren Entwicklungszyklen hinter den Konsumzyklen zurück, die sich noch viel stärker verkürzt haben, immer in dem Glauben an den Fortschritt und die Verbesserung durch das Neue.

Der Lebenszyklus eines Produktes ist von technologischer Innovation oder kulturellen Einflüssen entbunden. Das Produkt wird obsolet, bevor es eigentlich aufgebraucht ist. Die Mode definiert es als alt und verbraucht, indem es ein neues Produkt an seine Stelle setzt, welches es wieder zu konsumieren gilt. Andererseits muss festgestellt werden, dass die materielle Qualität eines Produkts sich immer öfter der durch die Mode vorgegebenen Lebenszeit anpasst und somit eine Rechtfertigung der kurzen, sonst nicht zu erklärenden Erwerberrhythmen durch die Hintertür einbringt. Wenn eine Jacke nur eine Saison hält, dann kann man getrost eine neue kaufen, ohne sich fragen zu müssen, ob die alte nicht vielleicht doch noch für einen weiteren Winter taugt.

Anstatt den technologischen Fortschritt zu nutzen, um die Nutzungsdauer zu maximieren, wird sie künstlich reduziert, um das Gefühl von Innovation nicht zu verlieren. Aus einem künstlich erzeugten Zwang, Altes durch Neues zu ersetzen, wird so ein echtes Bedürfnis, weil die Produkte tatsächlich nur noch den vorbestimmten Lebenszyklus lang benutzbar bleiben.

Gerade im Technikbereich ist dieses Phänomen überdeutlich, wird es doch für ein als obsolet deklariertes Produkt nahezu unmöglich, noch Ersatzteile oder Reparaturservices zu erhalten.

Nun könnte man dagegen halten, dass die immer neue Mode ein Ausdruck der sich wandelnden kulturellen und sozialen Werte ist, wie zum Beispiel die frühen Designs von Yves Saint Laurent, als er die männerdominierten Jacketts für Frauen zuschnitt und damit der wachsenden Gleichstellung der Geschlechter Rechnung trug. Diese reflektierende und kommunikative Funktion von Bekleidungsdesign soll auch nicht abgesprochen werden, mit Mode oder Trend steht diese aber nur so weit in Zusammenhang, als dass hier einem terminlich festgelegten Produktwechsel ausnahmsweise eine »reale« Innovation zugrunde lag.

Alleine diese Tatsache, dass jede Branche feste Innovationszyklen hat, zeigt sehr deutlich, dass diese nicht durch technologische oder kulturelle Veränderungen untermauert sein können, da solche Entwicklungen nicht linear ablaufen. Die Bekleidungsmode mit ihrem zwanghaften Saisonrhythmus ist hier wieder ein gutes Beispiel.

Wenn bei Mode also technologische oder soziale Veränderungen nicht zwangsweise zugrunde liegen, so muss sich die Neuerung oftmals auf formale Aspekte reduzieren. Aber auch hier hat die Verkürzung der Innovationszyklen längst dazu geführt, dass nicht mehr ausreichend schnell wirklich neue Formen zur Verfügung stehen. Retrospektiv werden so alte Formen aufgegriffen, und endgültig besteht die Neuerung nur noch daraus, dass das Produkt als aktuell und in Mode definiert ist. Mode ist so längst zum Merkmal einer Gesellschaft geworden, die Konsum nur noch zum Selbstzweck betreibt und den Überfluss durch rapides künstliches Altern der Produkte steuert.

Das durch Moden und Trends gesteuerte Konsumverhalten zeigt auf, dass der Glaube an den Fortschritt und die stete Verbesserung sich in gewisser Weise verselbstständigt hat und längst unabhängig von tatsächlicher Innovation den Konsum antreibt. Dem Design kommt hier die tragende Rolle zu, immer wieder Innovation zu gestalten, selbst wenn keine »echte« vorhanden ist. Mode oder Trends dienen also der Aufrechterhaltung des Innovationsglaubens. Zugute gehalten

werden muss diesem System aus selbsterhaltender Innovation, dass es so möglich wird, auf tatsächliche soziale oder technologische Veränderungen schnell reagieren zu können und so zu ihrer Kommunikation beizutragen. Im Kontext der »erstreckten Gegenwart« kommt den Trends dabei die Funktion zu, die nicht vorhergesehenen Entwicklungen wieder in die feste Planungsordnung einzubeziehen.

Zeitloses Design

Neben den hektischen und schnell vergessenen Designs der Trends und Moden scheint es jedoch auch einige Designs zu geben, die über Qualitäten verfügen, die sie aus diesem Innovationsstrudel herausheben. Produkte dieser Kategorie werden zu Designklassikern, ihre Formensprache oder Funktionalität werden für über kurzfristige Strömungen erhaben und richtungsweisend erklärt. Wenn solche Produkte beschrieben werden, wird dann auch gerne von »zeitlosem« Design gesprochen.

Dabei ist dieser Begriff der »Zeitlosigkeit« ein äußerst merkwürdiger, löst er doch das Design aus seinem Entstehungskontext. Eigentlich müsste also »zeitlos« ein Design beschreiben, das keiner Stilrichtung, keiner Epoche oder, noch allgemeiner, keiner Kultur zugesprochen werden kann. Ein in sich vollendetes bezugsfreies Stück Design, das ewige Gültigkeit besitzt. Es wird klar, dass es so genaugenommen kein zeitloses Design geben kann. Ein Beweis für die Eingeschränktheit der Zeitlosigkeit ist sicherlich die Tatsache, dass man zeitloses Design und Designklassiker vor allem in Museen und Sammlungen findet und nur einen Bruchteil der so betitelten Produkte käuflich zu erwerben sind. Und Museen sind nun einmal dafür da, Geschichte, also Vergangenes zu repräsentieren.

Aber dennoch finden sich solche Beschreibungen immer wieder, vor allem, wenn es um eine Wertung geht. Im Allgemeinen gilt hier, je zeitloser, desto besser. Im Umkehrschluss muss sich dann alles zeitgebundene und vergängliche Design negative Kritik gefallen lassen. Denn wenn es gut wäre, dann würde es ja länger als eine Saison produziert. Im Anbetracht des Innovationszwangs der Konsumgesellschaft kann diese Betrachtungsweise aber kaum aufrechterhalten werden. Zudem weist die Nähe der Verwendung der Begriffe »zeitlos« und »klassisch« oft auf eine konservative Grundhaltung hin, die vor allem nach unzerrüttbaren Fixpunkten in der Historie sucht, auch in Form von Design mit Ewigkeitsgarantie. Wenn man diesen Gedanken weiter verfolgt, dann offenbart sich der Designklassiker als nichts anderes als ein Verkaufsar-

gument für eine Konsumentenklintel, die eben nicht nach der letzten Innovation, sondern nach beständigen Werten fragt. So fügen sich dann auch die zeitlosen Produkte wieder in die Konsumgesellschaft ein, zu der sie auf den ersten Blick im Widerspruch stehen. Denn ein zeitloses und haltbares Design würde in letzter Konsequenz zu einem Erlahmen des Konsums führen, denn weiterer Erwerb wäre nicht notwendig beziehungsweise auf den Austausch defekter Produkte reduziert. Glücklicherweise sprechen Designklassiker aber nur ein kleines Publikum an, und selbst dieses muss sich erst lerner- und kaufenderweise an das zeitlose Design, oder besser an den »guten Geschmack«, herantasten.

Bei aller Kritik am Begriff der Zeitlosigkeit und des Klassikers muss gesagt werden, dass die meisten der so betitelten Designs in der Tat oftmals über stil- oder epochenprägende Qualitäten verfügen und so tatsächlich als historische Orientierungspunkte gelten dürfen und über viele längst vergessene Designs herausragen. Dass sie dadurch ein Bedürfnis nach Unvergänglichem stillen, kann ihnen nicht vorgeworfen werden, sondern ist nur eine weitere soziale Funktion von Design.

Denkt man diesen Wunsch nach zeitlosem Design noch ein Stück weiter, dann kann man zum Schluss kommen, dass es letztlich die Hoffnung ist, durch den Erwerb zeitloser Produkte selber zeitlos zu werden, den eigenen Tod überwinden zu können. Die Angst vor dem Tod als Handlungsmotivation, wie sie NORBERT ILIAS schon für die wissenschaftliche Arbeit vermutet.

Der persönliche Grund, aus dem die Entdeckung von etwas Ewigem und Dauerndem hinter all dem Wandel einen so hohen Wert für die Menschen besitzt, ist, wie ich meine, ihre Furcht vor der eigenen Vergänglichkeit – Die Todesfurcht.[25]

Und so erklärt sich auch die Fetischisierung der Designklassiker, die in ihrer zeitlosen Qualität über dem gewöhnlichen Design stehen. Während die Saisons und Moden immer schneller vorbeirauschen, bleibt man selber vom rasenden Fluss der Zeit verschont, symbolisiert durch das zeitlose Design der gekauften Produkte.

Resümee

Gesellschaft manifestiert sich insbesondere durch Zeitstrukturen, die sich dem Menschen wiederum in gestalteten Symbolen und dem Umgang mit ihnen offenbaren. Die Aufgabe von Design ist es dabei, die existierenden Zeitstrukturen zu verstehen und als Rahmenbedingung für Gestaltung aufzugreifen und gleichzeitig neue Zeitsymbole zu schaffen, die diese Zeitstrukturen und ihre Wahrnehmung verändern.

So könnte das Resümee dieser Arbeit lauten. Vielleicht kann es aber noch gelingen, die Erkenntnisse in dieser Arbeit auf einen prägnanten Satz zu reduzieren. Beginnen muss man wohl mit dem offensichtlichen Fehlen des Begriffes »Zeit« in diesem Resümee. Auf sie wird nur implizit verwiesen, aus dem einfachen Grund, dass Zeit als rahmende Konstante zu verstehen ist. Wir können sie weder verlangsamen noch beschleunigen. Das einzige, das wir können, ist die Zeit mit einer Struktur zu versehen, um eine Form des Umgangs mit ihr zu finden. Wenn man also über die Wahrnehmung von Zeit spricht, dann spricht man eigentlich über Zeitstrukturen. Dabei sind diese Strukturen nie wirklich das Ergebnis von langen, planvollen Prozessen. Viel durchgreifender bestimmt der ganz alltägliche Umgang mit dem Phänomen »Zeit« dessen Strukturen. Jede Aktion beeinflusst auch die Wahrnehmung von Zeit und damit ihre Strukturen. Andererseits wird unser Handeln ganz erheblich von existierenden Zeitstrukturen geprägt. Wir haben uns unsere Zeitstrukturen selber gegeben beziehungsweise tun es noch, und gleichzeitig unterliegen wir mehr oder weniger machtlos einem Zwang, sie zu befolgen. Berücksichtigt man dabei die Überlegungen von NORBERT ILIAS, dass die Form von Zeitstrukturen eng mit dem Zivilisationsprozess verbunden ist, ja eigentlich Zeitstrukturen immer Symbole der Zivilisationsform sind, dann kann man als Resümee vielleicht folgenden Satz formulieren:

Die Form folgt der Zivilisation folgt der Form.

Trifft dieser Satz die gewollte Aussage, so bringt die Verwendung des Begriffs »Zivilisation« doch eine Totalität der Konsequenzen von Design mit sich, die sehr an das oft bemühte und unrealistisch wirkende Beispiel der Chaostheorie erinnert, in dem ein Schmetterling durch seinen Flügelschlag einen Sturm auslösen kann. Der Vergleich ist allerdings sehr gut. Denn der beispielhafte Schmetterling löst nur einen unplanbaren Prozess aus, in dessen Folge viele Faktoren und Elemente zusammenkommen, um im Endergebnis zu einem Sturm zu werden. Und so ist es auch mit dem Design, der Zivilisation und ihren Zeitstrukturen. Es sind nicht nur die großangelegten Revolutionen, die Gesellschaften verändern, sondern es sind vor allem die vielen kleinen Prozesse, die sich zu einer Gesamtentwicklung zusammenschließen und die Zivilisation zu dem machen, was sie ist. Die Zeit spielt dabei als Richtungsschnur immer eine wesentliche Rolle. Denn wie im Laufe dieser Arbeit deutlich wurde, sind es gerade die Zeitstrukturen, die maßgeblich unsere Gesellschaftsform mitbestimmen.

Nimmt man nun hinzu, dass unsere heutige Gesellschaft sich in vielen Belangen durch Konsum definiert und dass fast alle konsumierbaren Güter einen Gestaltungsprozess durchlaufen haben, dann wird klar, wie wichtig die Berücksichtigung von Zeitstrukturen für Design ist. Produkte sind Medien für Zeitstrukturen.

Doch auch abgesehen von konsumierbaren Gütern spielt Design bei der Wahrnehmung von Zeit eine wichtige Rolle, wenn man sich noch einmal vor Augen hält, dass Zeitstrukturen erst dadurch entstehen, dass ein Umgang mit Zeit kommuniziert und akzeptiert wird und wir heute für den Großteil der Kommunikation Medien einsetzen. Die Form und Funktion dieser Medien spielen dabei eine entscheidende Rolle für den Umgang mit ihnen, und damit auch mit der Zeit.

Das Mobiltelefon, welches uns die permanente Kommunikation unabhängig vom Ort ermöglicht, ist hier ein gutes Beispiel. [26] Nun könnte man argumentieren, dass doch die Kommunikationstechnologie zu diesen Veränderungen geführt hat und nicht die Form. Doch Technologie, vor allem die der Kommunikation, ist schon lange nur noch als abstrahierte Funktion in der Realität präsent. Sie ist durch die immer weiter fortschreitende Miniaturisierung und die Reduzierung der Prozesse auf die Echtzeit unsichtbar geworden. Wie und welche Funktionen der Technologie aber wieder in unseren Alltag integriert werden, ist eine Frage der Form. Welche Form unsere Kommunikationsmittel haben, um unser Leben mit dem der Gesellschaft zu synchronisieren, prägt uns und die Gesellschaft dabei ganz erheblich. Zeitstrukturen werden durch ihre Kommunikation und in verdinglichter Form durch die Kommunikationsmittel symbolisiert. Jedes neue Kommunikationsmedium steht so auch für eine Veränderung der Zeitstrukturen. In einem letzten Anlauf könnte also ein Resümee vielleicht so lauten:

Die Symbole der Zeit, die wir formen und die unsere Gesellschaft prägen, formen im Rückschluss als Zeitstrukturen auch wieder uns und unsere Wahrnehmung der Zeit.

26 Sind wir doch gewollt durch das Mobiltelefon in ständige Kommunikationsbereitschaft versetzt, unterliegen wir damit aber gleichzeitig dem Zwang einer dynamischen Anpassung unserer Zeitstrukturen, die so erst durch das Kommunikationsmittel Mobiltelefon möglich wird. Einen Termin kurz vorher verschieben ist kein Problem mehr, kann man doch die anderen Termine, die einer Verschiebung im Weg ständen, auch schnell verschieben, die permanente Erreichbarkeit macht es möglich. Planvolles Vorgehen verliert sich in einer Dynamik von ständig ändernden Faktoren. Und wir fühlen uns diesem System machtlos ausgeliefert und unserer eigenen Zeit beraubt.

Bewusst wird bei diesem Beispiel auf die Nachteile dieser der Kommunikation mit Mobiltelefonen verwiesen. Soll dieses Beispiel doch vor allem zeigen, dass es neben den positiven Asuwirkungen, die vielleicht einmal ausschlaggebend waren für die Entwicklung von Mobiltelefonen, es auch negative gibt die bestenfalls billigend in Kauf genommen wurden, wenn sie überhaupt erkannt wurden. Damit ist das beschriebene Phänomen wieder dem »Chaos-Schmetterling« garnicht so unähnlich, kann doch eine kleine Terminänderung zu einem gewaltigen unbeabsichtigten Prozess an Verschiebungen führen.

Letztlich erschließt sich aus allen drei Versuchen eines Resümierens eine soziale Verantwortung des Designs. Jede Formgebung ist Teil des zivilisatorischen Gesamtsystems. Wir sind, was wir formen. Einen Handlungsimperativ für »richtiges« Design kann man daraus allerdings nicht ableiten. Aber vielleicht doch begreifen, dass Design Veränderungen auslösen kann, die weit über das eigentliche gestaltete Produkt hinausgehen, und dass man sich dieses Potentials bewusst sein sollte. In dieser Arbeit wurde versucht, eine Wertung der beschriebenen Phänomene zu unterlassen, dennoch kam es oft genug zu wertenden Formulierungen. Am Ende dieser Arbeit soll jedoch eine Wertung in Bezug auf die Frage, ob das Design seiner sozialen Verantwortung für eine »bessere« Gesellschaft bislang gerecht wurde, unterbleiben. [27]

Dieses Resümee soll nicht mit einer Mahnung zu »gutem« Design abschließen. Anknüpfend an das Zitat von Augustinus in der Einleitung schließt diese Arbeit vielmehr mit einer weiteren Definition von Zeit:

*Zeit ist immer unbegrenzt vorhanden –
solange wir sie nicht brauchen.*

27 Erfreulicherweise hat diese notwendige Diskussion bereits an anderer Stelle begonnen. Zum Beispiel im Rahmen des St.Moritz Design Summit oder des International Design Action Day. Wenn auch die Zahl der Akteure nicht so groß ist, wie man es sich wünschen würde.

Literaturverzeichnis

AUGUSTINUS, AURELIUS:

Bekenntnisse. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 2003

Über das Glück. Stuttgart: Reclam, 2001

BRAND, STEWART:

Das Ticken des langen Jetzt. Frankfurt a.M.: Suhrkamp Verlag, 2000

BURCKHARDT, LUCIUS/HÖGER, HANS (Hrsg.):

Design ist unsichtbar. Hatje Cantz Verlag, 1995

ELIAS, NORBERT:

Über die Zeit. Suhrkamp Taschenbuch Verlag, 1988, 1. Auflage

Über den Prozeß der Zivilisation, Band 1. Suhrkamp Taschenbuch Verlag, 1997, 1. Auflage

Über den Prozeß der Zivilisation, Band 2. Suhrkamp Taschenbuch Verlag, 1997, 1. Auflage

ERLHOFF, MICHAEL (Hrsg.):

St.Moritz Design Summit. Stuttgart: Arnoldsche Verlagsanstalt, 2002

St.Moritz Design Summit & International Design Action Day. Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König, 2005

HAWKING, STEPHEN:

Eine kurze Geschichte der Zeit. Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag, 2005, 23. Auflage

HÖRNING, KARL. H./GERHARD, ANETTE/MICHAILOW, MATTHIAS:

Zeitpioniere – Flexible Arbeitszeiten – Neuer Lebensstil. Suhrkamp Taschenbuch Verlag, 1998, 3. Auflage

LEVINE, ROBERT:

Eine Landkarte der Zeit – Wie Kulturen mit Zeit umgehen. München: Piper Verlag, 2005, 11. Auflage

NORMAN, DONALD A.:

The Design of Everyday Things. New York: Basic Books, 2002
Emotional Design – Why we love (or hate) everyday things. New York: Basic Books, 2005

NOWOTNY, HELGA:

Eigenzeit – Entstehung und Strukturierung eines Zeitgefühls. Suhrkamp Taschenbuch Verlag, 1995, 2. Auflage

WEIS, KURT (Hrsg.):

Was ist Zeit? Zeit und Verantwortung in Wissenschaft, Technik und Religion. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 1995
Was treibt die Zeit? Entwicklung und Herrschaft der Zeit in Wissenschaft, Technik und Religion. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 1998

Brockhaus in Text und Bild 2006, CD-ROM. Mannheim, Bibliographisches Institut & F. A. Brockhaus AG, 2005

Manifest der internationalen Slow-Food Bewegung. Paris, Dezember 1989; (2006-03-20)

<<http://www.slowfood.de/wirueberuns/slowfoodmanifest>>

Homepage der »Long Now Foundation«.

(2006-03-20) <<http://www.longnow.org>>

