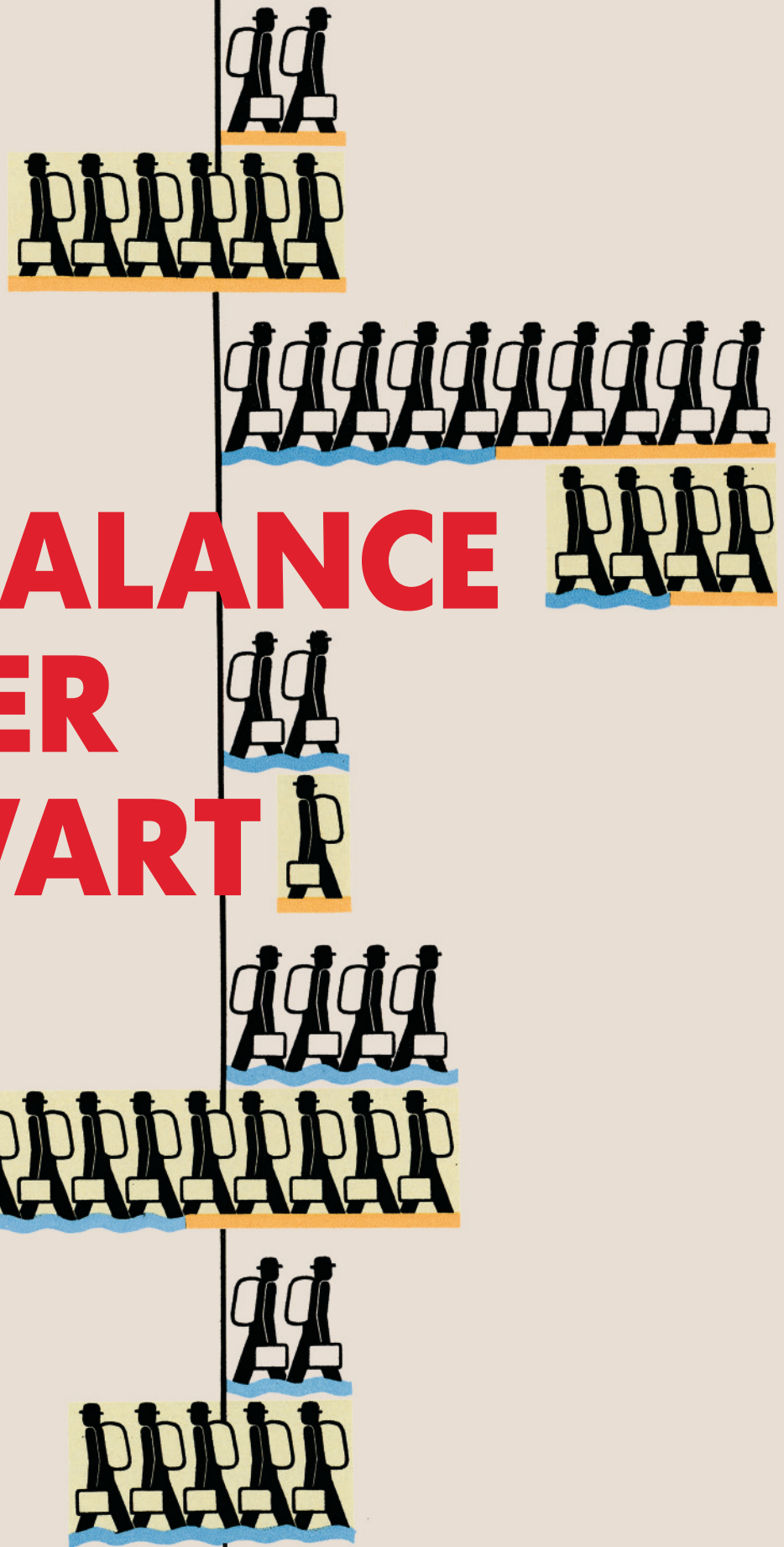


Internationaler Wettbewerb

OUT OF BALANCE KRITIK DER GEGENWART

INFORMATION DESIGN
NACH OTTO NEURATH

ausgelobt von ARCH+
und Stiftung Bauhaus Dessau



“Wir müssen jedenfalls auch zeigen, wie die Welt wirklich ist.”
Otto Neurath

“Zusammenhänge gibt es immer, man muss sie nur finden wollen.”
Umberto Eco

“Der Zweck von Visualisierungen sind Einsichten, nicht Bilder.”
Ben Shneiderman

“alte” Welt durch Ströme von Kapital, Waren und Migranten und erzeugen dort neue Ungleichgewichte und Benachteiligungen. Ausgehend von den Finanzmärkten hat sich ein System organisierter Verantwortungslosigkeit verbreitet, das bestehende soziale Unterschiede nicht nur verschärft, sondern bewusst für private Vorteile ausnutzt.

Wir leben in einer Zeit, die neu vermessen werden muss – in sozialer Hinsicht und als Grundlage für einen neuen gesellschaftlichen Konsens. Der Rekurs auf “Realien” ist dafür die Voraussetzung.

Das Thema

1. In der Gegenwart zeichnen sich gesellschaftliche Prozesse ab, die ein Ausbalancieren sozialer Ungleichheiten immer unwahrscheinlicher machen und die eine ernsthafte Gefahr des Auseinanderdriftens der Gesellschaft bedeuten, sowohl im globalen und nationalen wie auch regionalen und lokalen Maßstab.

Menschen werden in sozialräumliche Verhältnisse hineingeboren. Ihre Lebenschancen sind, durch diese “Zufälligkeit” der Geburt bedingt, extrem unterschiedlich. Im Interesse der sozialen Integration und gemäß dem Gleichheitspostulat der Demokratie verkörpern moderne Gesellschaften das Versprechen einer Angleichung der Lebensverhältnisse. Sie ist ein Garant für die politische Stabilität eines Gemeinwesens. Es ist also nicht nur erlaubt, sondern geradezu geboten, nach der Einlösung dieses politischen Anspruchs zu fragen. Das heißt, zu fragen, wie die soziale Wirklichkeit tatsächlich aussieht, zu fragen, was die Bilanz einer 30jährigen Phase neoliberalen Wirtschaftens im Weltmaßstab ist, zu fragen, welche Auswirkungen die Deregulierung und Privatisierung staatlicher Aufgaben und der Umbau der Sozialsysteme in Europa hat, zu fragen, wie sich die Entfesselung der globalen Finanzwirtschaft vor allem auf die ökonomisch Schwächeren rückwirkt.

Städte sind seit jeher Orte der Überlebens- und Aufstiegshoffnung der Zuwandernden, sie sind aber gleichzeitig Orte organisierter Abwehr, Ungleichheit und Ausgrenzung. Die Verstädterung der Weltgesellschaft ist ein sich beschleunigender Prozess. Das 21. Jahrhundert hat zum ersten Mal in der Geschichte der Menschheit mehr Stadt- als Landbewohner mit kaum übersehbaren und zunächst katastrophalen Folgen sowohl für das Land wie die Städte. In den Megalopolen der Dritten Welt und der Schwellenländer wiederholt sich in potenziert Form, was für die sozialen Verhältnisse im Europa des 19. Jahrhunderts gilt. Gleichzeitig wirken diese Prozesse rück auf die

2. Die Schwierigkeit einer empirischen Beschreibung von Realität liegt heute nicht mehr in einem Mangel an Informationen, sondern umgekehrt in der beständig anwachsenden Menge an Daten, die es erschwert, ein Gesamtbild der Gesellschaft zu zeichnen und zwischen Wichtigem und Unwichtigem zu unterscheiden. Wir haben heute Zugang zu einer unübersehbaren Fülle von Daten, die häufig automatisch generiert werden: Statistiken, Personendaten, Fotos, Dokumente usw. Kaum etwas scheint sich dieser Allsichtbarkeit im digitalen Zeitalter entziehen zu können. Zugleich wird die Gegenwart zunehmend undurchschaubarer. Während es für mehr und mehr Detailfragen präzise Daten gibt, wird es schwieriger, sich Orientierung und Überblick über die Gegenwart zu verschaffen, während sich die quantitative Beschreibung von Phänomenen verdichtet, scheint das Verständnis für grundlegende Relationen und Prozesse zu schwinden. Die Datenfülle ist in Anbetracht der Informationsabhängigkeit allen gesellschaftlichen Handelns ein echtes Dilemma, man kann durchaus von einer “digitalen Unübersichtlichkeit” sprechen. Die automatisierte Verarbeitung mit Hilfe von Programmen, die selbsttätig Daten sichten, einordnen und bewerten, erzeugt eben keineswegs automatisch Transparenz. Es entsteht eine Situation, in der politisches Handeln empirisch nicht überprüfbar ist und in politisch ausschaltbare Widersprüchlichkeiten aufgelöst wird.

Information Design ist mehr als eine Ansammlung von Daten: Information Design erzeugt mittels der Daten Aussagen, die Einsichten in gesellschaftliche Verhältnisse geben. Information Design zeigt unter der Oberfläche der Phänomene Zusammenhänge auf. Information Design vermittelt Orientierung. Es hierarchisiert Information in Hinsicht auf Relevanz und Aussage. Es reduziert Komplexität und schafft damit Überblick.

Information Design ist nicht neutral. Die Gestaltung von Information ist beeinflusst vom Erkenntnisinteresse. Ein aufklärerisches, emanzipatives Information Design legt Tatsachen offen, die verdrängt, verschwiegen oder vergessen, aber gleichwohl wesentlich für das Verständnis der Gegenwart sind. Und sie beeinflusst damit perspektivisch das gesellschaftliche Handeln. Das Bild, das wir uns von der Welt machen, ist maßgeblich dafür, wie wir handeln.

Die Aufgabe

Auf Basis von empirischem Material, von Daten und Fakten sollen Visualisierungen gesellschaftlicher Sachverhalte entwickelt werden, die ein Licht auf gegenwärtige Probleme zunehmender sozialer Ungleichheit, Benachteiligung und Ausgrenzung werfen. Die Darstellung soll dabei hinter die Fakten schauen und Zusammenhänge aufzeigen: Wie entstehen Ungleichheiten oder wie wirken sie sich aus? Die Darstellung soll räumliche ebenso wie zeitliche Verhältnisse visuell anschaulich machen und den Triebkräften ihrer Entwicklung nachspüren. Für die Bewältigung der Aufgabe können alle visuellen Darstellungstechniken und Bildmedien herangezogen werden, es soll aber ein in der Auswahl, Transformation und Präsentation der Information schlüssiges Gesamtkonzept erkennbar werden.

Mögliche Themenfelder sind unter anderem:

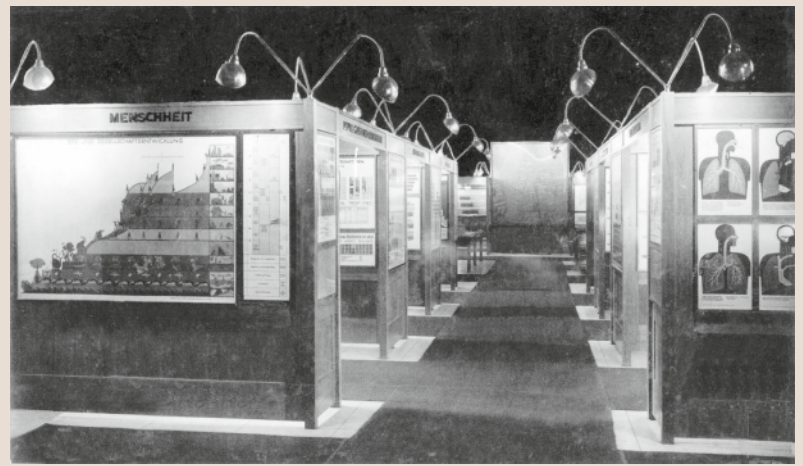
► *Städtische Prozesse/räumliche Transformationen* wie Verstädterung, Segregation, Verslumung, Gentrifizierung, Verschmutzung, Verödung, Verwüstung, Entstädterung, Wiederkehr von Seuchen, räumliche Diskriminierungen und Ausgrenzung, Redlining, Zugang zu Ressourcen und Services, Formen der räumlichen Kontrolle und des Governance etc.

► *Globale Ströme* von Finanzkapital, Waren und Rohstoffen, Auslagerung von Produktionen und Umweltbelastungen und ihre Folgewirkungen, Zerstörung lokaler Ökonomien, Wanderungsbewegungen der Menschen, Migrationsströme und der Umgang mit ihnen etc.

Die räumliche Lokalisierung und der Maßstab der Betrachtung kann frei gewählt werden, es können mehrere Maßstabsebenen und Teilräume in der Arbeit miteinander verknüpft werden. Ebenso relevant wie die Wahl eines geeigneten Themas und dessen Recherche ist die Arbeitsmethode der Umsetzung von der Recherche in die Visualisierung. Die Information muss anschaulich vermittelt werden, unabhängig vom Wissensstand des Betrachters sein und ohne ausführliche verbale Erklärung auskommen.

Learning von Otto Neurath

Die Aufgabe des Wettbewerbs knüpft an das bildpädagogische Werk von Otto Neurath an. Mit seiner Methode der Bildstatistik entwickelte er effektive Formen der visuellen Aufbereitung von Daten und ihrer Umsetzung in Informationsgrafiken, die ein leichteres Erfassen gesellschaftlicher



Ausstellung des Museums für Gesellschaft und Wirtschaft, Neues Rathaus Wien 1927

Verhältnisse und Prozesse erlauben. Statistik war für Otto Neurath – Mitbegründer des Wiener Kreises und maßgeblicher Verfechter des logischen Empirismus – eine zentrale Quelle der wissenschaftlichen Beschreibung von Gesellschaft und Wirtschaft. Doch es ging ihm keinesfalls nur um die Beschreibung. Die aus den Daten gewonnenen Aussagen vermittelten auch die Aufforderung, sich an der Gestaltung der Gegenwart zu beteiligen und sich einer denkbaren Zukunft zu versichern. Neurath vertraute auf die latente politische Botschaft von Zahlen, er machte es sich zur Aufgabe, sie zum "Sprechen" zu bringen und denjenigen zur Verfügung zu stellen, die es am meisten betrifft.

In den zwanzig Jahren ihrer Ausarbeitung zwischen 1925 und 1945 hat die Wiener Methode der Bildstatistik zahlreiche Wandlungen und Erweiterungen erfahren, ohne ihre Grundsätze aufzugeben. Diese Wandlungsfähigkeit zeigte sich erstens in der Anwendbarkeit auf die unterschiedlichen Themenbereiche, zweitens in der Erweiterung des Wirkungsradius vom Lokalen zum Globalen, drittens in der Internationalisierung von Sprache und Bildsprache (von der Wiener Methode zu ISOTYPE) und viertens in der Adaption der grafischen Zeichen an wechselnde Medien, auch an das Bewegtbild des Films. Die Klarheit der Grundsätze und die Offenheit des Konzepts legen eine Wiederbeschäftigung mit dem Neurathschen Ansatz der Informationsgestaltung nahe.

Heute sind mehr Daten als je zuvor verfügbar, aber gerade die anwachsende Datenfülle wirft Fragen auf. Wie lassen sich aus dem Datenmeer sinnvolle Informationen gewinnen? Wie kann man dem Bedürfnis nach Lesbarkeit, Überschaubarkeit und Orientierung entgegenkommen? Welche Sachverhalte sind trotz Datenfülle unbeobachtet oder unterbelichtet? Hinzu kommt ein Weiteres: Die Bandbreite digitaler Prozessierung von Information erlaubt animierte Darstellungen und interaktive Formen der Kommunikation. Betrachter sind in die Generierung von Daten involviert und werden zu potenziellen Mitgestaltern des Information Design. Angesichts der Anforderungen, die heute an das Interface Design gestellt werden, wird die Bedeutung von Otto Neuraths Beitrag zum Information Design deutlich. Material und technische Mittel haben sich seitdem enorm entwickelt. Mit dem Wettbewerb suchen wir nicht zuletzt nach Antworten, wie die Konzeption Neuraths für heute aktualisiert werden kann.

Teilnehmer

Der Wettbewerb richtet sich zum einen an Vertreter der gestalterischen Disziplinen wie Architekten, Designer und Grafiker, zum anderen an Wissenschaftler der Fachrichtungen (Stadt-)Geografie, Planung, Sozial-/Kulturwissenschaften und Ökonomie sowie an die Studierenden aus beiden Bereichen. Eine Kooperation in interdisziplinären Teams zwischen Gestaltern und Wissenschaftlern wird angeraten.

Leistungsumfang

1. Vier Blätter im Format DIN A2, einzureichen sowohl physisch wie digital (als PDF auf Datenträger). Eines der Blätter ist für die Darstellung eines Konzeptes für ein Ausstellungsdisplay bzw. das Vermittlungsformat vorzusehen.

Für dynamische und interaktive Formen des Information Designs können alternativ Daten in einem üblichen Format auf einem Datenträger eingereicht werden. In diesem Falle sind lediglich zwei statt vier Blätter DIN A2 (siehe oben) als Kurzvorstellung und Konzept zum Ausstellungsdisplay/Vermittlungsformat ergänzend einzureichen.

2. Erläuterungstext und Quellenachweis

a) zu gewähltem Thema und Art des empirischen Materials: Welche Daten und Informationen werden genutzt? Wie werden sie gegebenenfalls erzeugt? (nachvollziehbare Informationen zu den Datenquellen bzw. Informationsgrundlagen)

b) Methode der Informationsprozessierung und der Darstellung: Mit welcher Idee und welchem Erkenntnisinteresse werden die In-

formationen aufbereitet? Was ist These und Konzept der Arbeit?

c) Idee zum Display, zur Kommunikation des Information Design (auch in Hinsicht auf die Ausstellung)

Verfassererklärung

Die Einreicher erklären mit der Verfassererklärung (bitte Formular von der Homepage herunterladen), dass sie die Urheber der eingereichten Arbeit sind und diese frei von Rechten Dritter ist. Mit der Teilnahme am Wettbewerb erklären sich die Autoren einverstanden, dass die Auslober die Arbeiten unter Nennung der Autoren ohne weitere Vergütung nach Abschluss des Wettbewerbs publizieren dürfen. Die eingereichten Dokumente verbleiben bei den Auslobern und werden nicht zurückgesandt. Das Eigentum an der Arbeit verbleibt bei den Autoren.

Verfahren

Registrierung bis zum 12.11.2012

auf der Homepage von ARCH+ oder Stiftung Bauhaus Dessau
Abgabe der Arbeiten bis zum 31.01.13 (Poststempel)

Vorprüfung durch ARCH+ und die Stiftung Bauhaus Dessau

Die Jury wählt aus den eingereichten Arbeiten die Preisträger aus, sie bestimmt die Anzahl der Preisträger und die Verteilung des Preisgelds, das für die weitere Ausarbeitung des prämierten Projekts vergeben wird.

Preisgeld

20.000 Euro

Jury

HEINZ BUDE
Sozialwissenschaftler/Ökonom
JOOST GROOTENS
Grafiker
SABINE KRAFT
Redaktion ARCH+
JOACHIM KRAUSSE
Kulturwissenschaftler
PHILIPP OSWALT
Stiftung Bauhaus Dessau
PHILIPPE REKACEWICZ
Geograf/Kartograf
SIMON ROGERS
The Guardian

als Vertreter der Sponsoren:
CHRISTIAN WEISS
für Autodesk
URSULA KLEEFISCH-JOBST
für M:AI

Wesentliche Kriterien der Jurierung sind Qualität, Innovation und Prägnanz/Relevanz der eingereichten Arbeiten bezüglich

- Themenwahl/Recherche
- Gestaltung/Visualisierung
- Vermittlung/Didaktik

Ausstellung und Publikation

Die Wettbewerbsbeiträge werden von den Auslobern veröffentlicht und in einer Ausstellung im Haus der Kulturen, Berlin im Sommer 2013 ausgestellt.

Einsendung an

ARCH+ Verlag GmbH
Kurbrennenstr. 22
52066 Aachen

Bitte nach Möglichkeit keine Rollen, sondern Mappen schicken!
Die eingereichten Unterlagen werden nicht zurückgesandt.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Medienpartnerschaften

LE MONDE
diplomatique

www.monde-diplomatique.de

SLANTED

taz. die tageszeitung

Sponsoren

Die ARCH+ Redaktion und die Stiftung Bauhaus Dessau bedanken sich bei folgenden Unternehmen und Institutionen, ohne deren freundliche Unterstützung dieser Wettbewerb nicht zustande gekommen wäre.

Autodesk®

