CO DES

CREATING
SMALL
WORLDS

ISSUE ONE: GLEICH…DENN…

CO – DES: gleich … denn …

Co-Des – creating small worlds
Assoziationswerkstatt
OpenHouse des HyperWerk
Iinstitute for postindustrial Design HGK FHNW
13. & 14. Januar 2012

co-des.ch
hello@co-des.ch

Konzeption: Fabian Zaehner
Technik: Mannik Keng
Dokumentation: Diana Pfammatter & Anna Studer

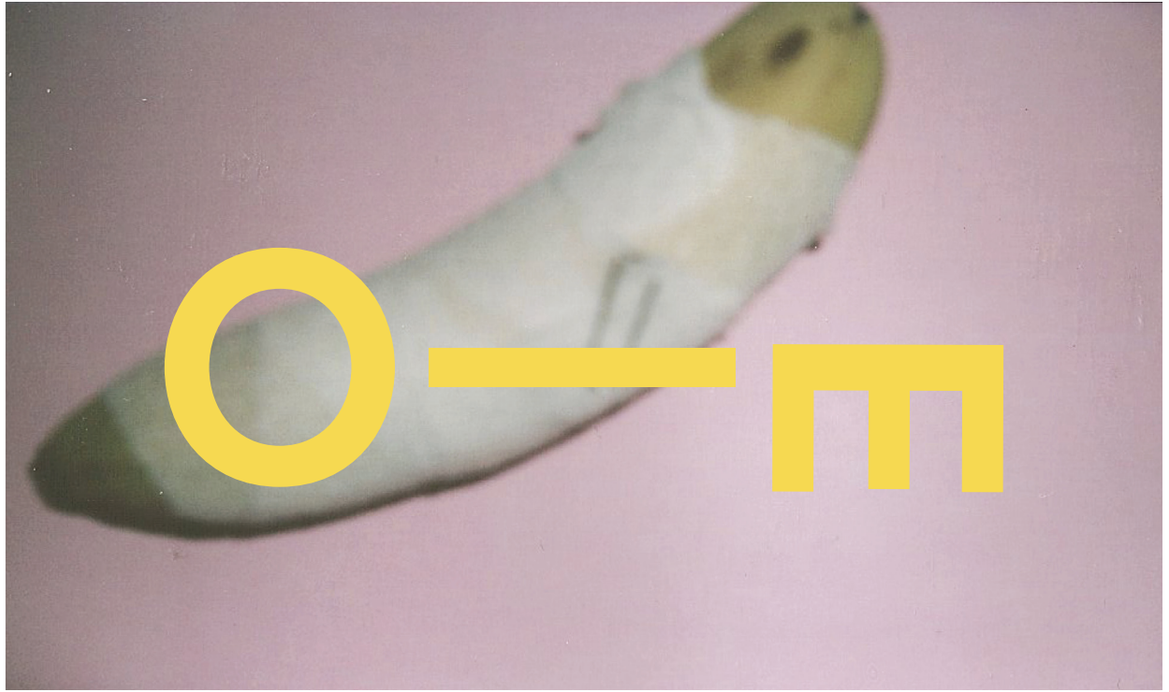
n|w Fachhochschule Nordwestschweiz
Hochschule für Gestaltung und Kunst

Denn was wäre, wenn man diese unterschiedlichen Perspektiven miteinander verknüpft, um zu Lösungen zu kommen? Wenn die Akteure quasi versuchen die Brillen zu tauschen, versuchen dem anderen seine Welt zu zeigen?

DER RAHMEN

Co-Des – creating small worlds geht davon aus, dass mehrere Perspektiven auf ein Problem existieren. Diese Perspektiven werden getragen von verschiedenen Interssensgruppen. Hinter den unterschiedlichen Perspektiven stehen Wertvorstellungen. Co-Des versucht diese Wertvorstellungen sichtbar zu machen und aufgrund dieser, die Rahmenbedingung, den Codex, für gestalterische Arbeiten zu schaffen. So kann ein Problem auf unterschiedlichen Ebenen wahrgenommen werden, was zu differenzierteren Lösungsansatzen führt.

Ausgehend von dieser Frage setzt sich das Projekt Co-Des – creating small worlds mit den unterschiedlichen Perspektiven als Gestaltungressource auseinander. Wieso? Co-Des versucht eine “WIN-WIN Situation“ zu schaffen: Der Produzent kann erfahren, was die Leute wirklich beschäftigt. Er kommt zu mehr Eindrücken, erweitert seinen Verständnishorizont. Der Nutzer erhält eine Stimme und somit auch Einfluss in den Gestaltungsprozess.



DAS KONZEPT

Das Thema am OpenHouse 2012 des Institutes HyperWerk stand unter dem Thema COCREATE. Besucher, Studenten und Dozenten verbindet zu diesem Zeitpunkt ein Thema: Was genau ist das HyperWerk? Zur Partizipation an meinem Stand wurde aufgerufen Vergleiche anzustellen und eine Begründung dazu abzugeben. Beispielsweise: HyperWerk = Spielwiese, DENN ausprobieren ist erwünscht. Basierend auf der Aussage, sollte eine Visualisierung dafür geschaffen werden, die mit einer Polaroidkamera festgehalten wird. Durch diesen Vergleich und die Begründung wird versucht, die Perspektive auf das Thema und den Wert dahinter zu eruieren.

Der Besucher kann mittels einer Beschiftungsmaschine seinen Vergleich aufstellen und anhand verschiedener Bastelutensilien das ganze visualisieren. Der vergleich wird ans Pola geklebt, kurz eingescannt, damit man die einzelnen Beiträge und den Verlauf auf dem Beamer sieht. Das Polaroid kann nacheher mitgenommen werden. Um den Rahmen offen zu halten und auch anderen, die keinen Vergleich mit HyperWerk anstellen wollen oder können, bestand die Möglichkeit, ein anderes Wort aus dem vorgegangenen Vergleichen thematisch zu übernehmen und einen freien Vergleich anzustreben. Somit wird das Assoziationsfeld grösser und die Beiträge oft unerwarteter.

Der hauptsächliche Output bestand in der Projektion der einzelnen Beiträge. Da an ein Fenster projeziert wurde, zeigte man einen Beitrage zweimal hintereinader: einmal normal und einmal spielgelverkehrt, sodass die Beiträge auch vom Innenhof des HyperWerks lesbar wurden. Neben der visuellen und thematischen Komponente wurde auch die chronologische anhand eines Verlaufes der vorgehenden Vergleiche transparent gemacht.

DER OUTPUT

DIE SOUVENIRS

Enstanden sind kleine Karten, die die Sicht des Werkstattbesuchers auf ein Thema zeigen, auf visueller, sowie auf textlicher Ebene. Die Sprengung des Rahmens „GLEICH … DENN …“ hat der Besucher auch ganz eigene Statements hervorgebracht.

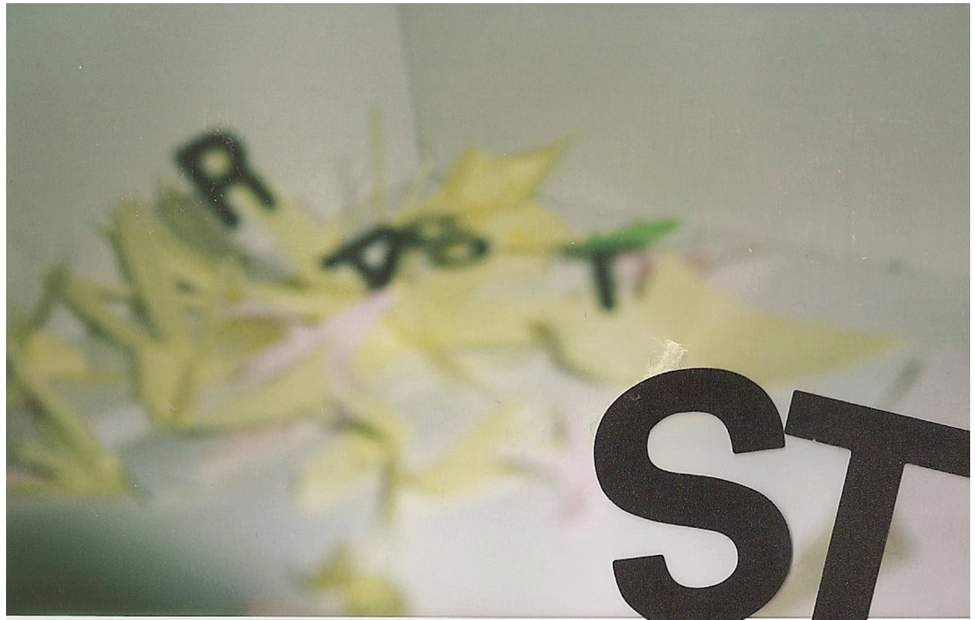
HyperWerk = Freiraum
denn hier kann man frei sein

HyperWerk = Veränderung
Denn hier lernt man anders zu denken!

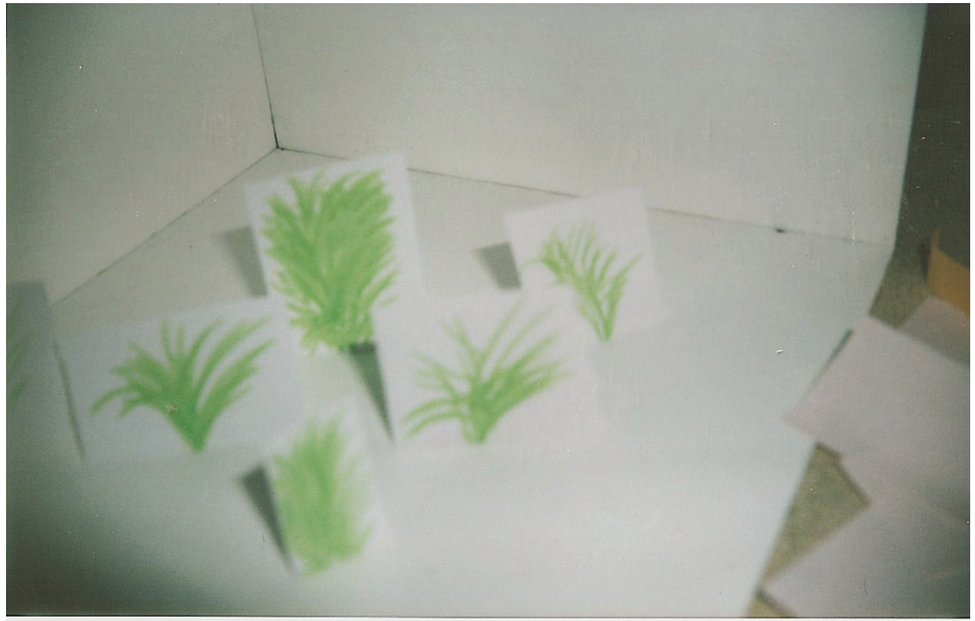
INTERKONTINENTAL

KOMMUNIKATION

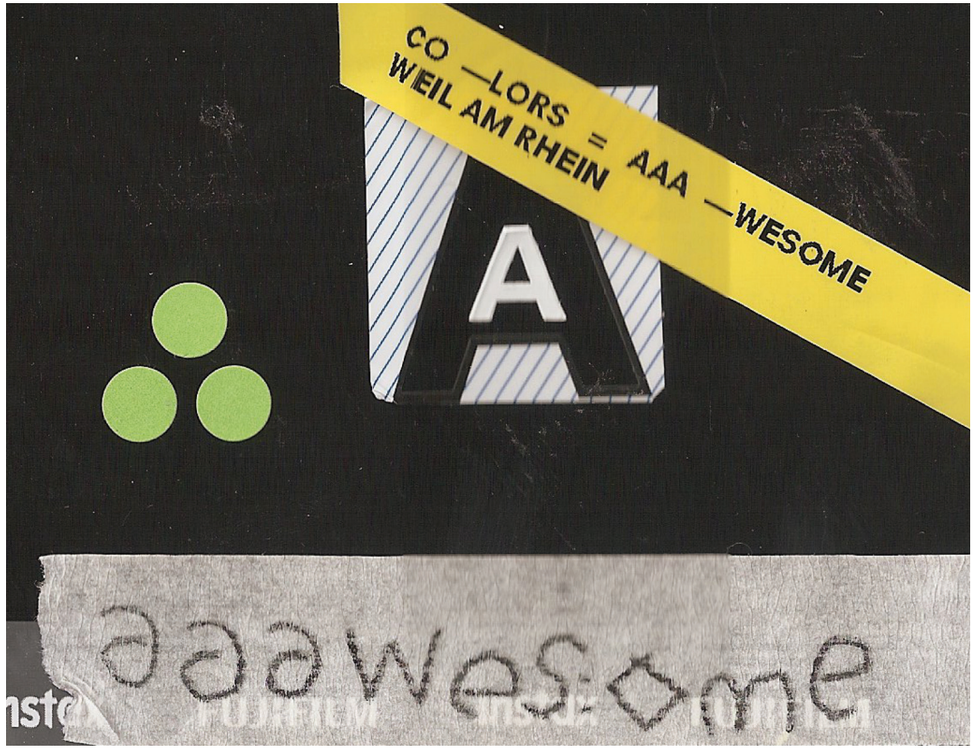
HyperWerk = Spielwiese
Denn ausprobieren ist erwünscht.



In der Ruhe liegt das wahre Potential...

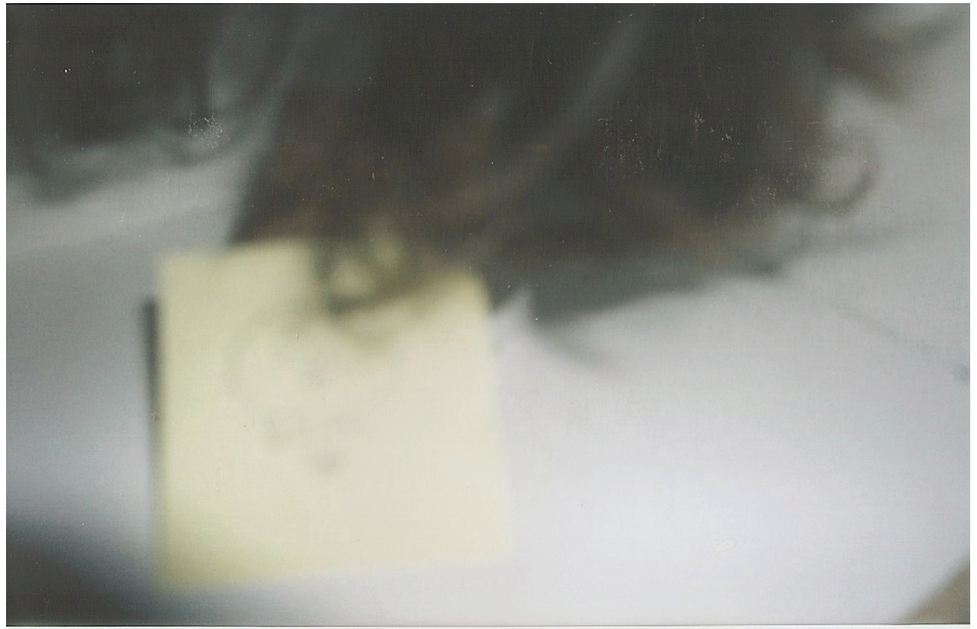


Spielraum = Wiese
Denn dort hat man Platz


CO —LORS = AAA —WESOME
WEIL AM RHEIN
A
aaawesome

Z
VERTRAUEN= DENN DIE ZUKUNFT IST

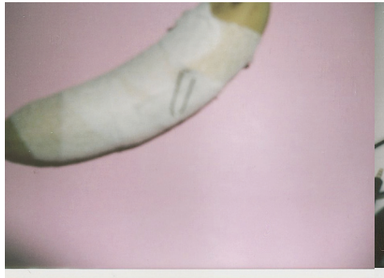
WEILMANNSHEIL



CARAMEL = ROT
DENN ROT IST TOT

DER WEG

Die Sprengung des Rahmens „GLEICH … DENN …“ durch die Besucher hat jedoch nicht der Reaktion auf ein vorheriges Statement geschadet. Hier sind in thematischer Reihenfolge die Antworten der Beuscher auf vorherige Statements von anderen:



HyperWerk = Veränderung
Denn hier lernt man anders zu denken!

HyperWerk = Freiraum
denn hier kann man frei sein

HyperWerk = Spielwiese
Denn ausprobieren ist erwünscht.

In der Ruhe liegt das wahre Potential...

Spielraum = Wiese
Denn dort hat man Platz

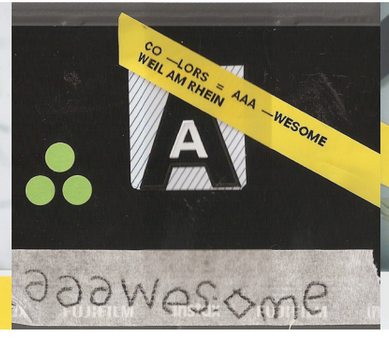
HyperWerk = Spielwiese
Denn ausprobieren ist erwünscht.

HyperWerk = Veränderung
Denn hier lernt man anders zu denken!

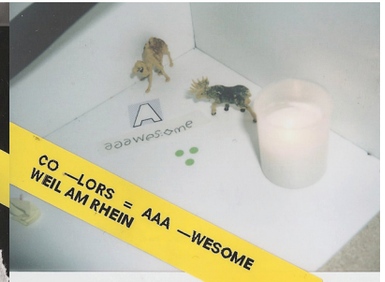
INTERKONTINENTAL

KOMMUNIKATION

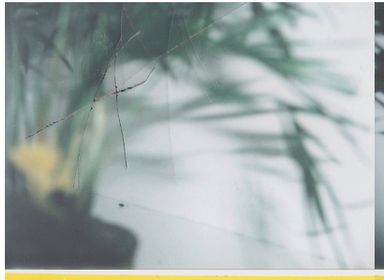
WEILMANNSHEIL



CO —LORS = AAA —WESOME
WEIL AM RHEIN

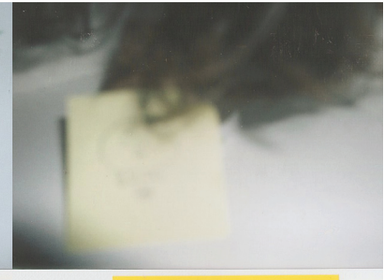


CO —LORS = AAA —WESOME
WEIL AM RHEIN



WEILMANNSHEIL

VERTRAUEN= DENN DIE ZUKUNFT IST



CARAMEL = ROT
DENN ROT IST TOT

DIE IMPRESSIONEN

Eindrücke der zwei Tage Assoziationswerkstatt am OpenHouse des Instituts HyperWerk…

DER AUSBLICK

Obwohl die Assoziationswerkstatt nicht gerade überrollt wurde, sind interessante Beiträge entstanden, die wiederum zu Gesprächsstoff führten. Trotz Beschriftung ist es notwendig, dass vor Ort jemand den Ablauf erklärt und den Sinn dahinter erläutert. Die Methode „GLEICH… DENN…“also der Vergleiche und der Begründung dahinter ist aber ein grundlegender Pfeiler für die Visualisierungen der Wertvorstellungen und Perspektiven von Beteiligten und wird von Co-Des weiter erforscht.