

Pressemitteilung

Hello, Robot. Design zwischen Mensch und Maschine

24. September 2022 bis 5. März 2023, Vitra Design Museum

Eine Ausstellung des Vitra Design Museums, des MAK – Museum für angewandte Kunst, Wien und des Design Museum Gent

Science-Fiction wird Realität: Mehr und mehr hält die Robotik Einzug in unser Leben. Die Beispiele dafür reichen von Transportdrohnen oder Pflege-Robotern bis hin zu Internet-Bots. »Hello, Robot. Design zwischen Mensch und Maschine« war 2017 die erfolgreichste Ausstellung in der Geschichte des Vitra Design Museums und kehrt nach ihrer weltweiten Tournee noch einmal zurück nach Weil am Rhein. Dafür wird sie um wichtige Entwicklungen in Robotik und Digitalisierung der letzten Jahre ergänzt, denn der Robotik-Boom ist ungebrochen. Die Ausstellung umfasst mehr als 200 Exponate aus der Industrie und dem Wohnbereich, aber auch Computerspiele, Medieninstallationen sowie Beispiele aus Film und Literatur wie den legendären R2-D2-Roboter aus Star Wars im Original. Sie alle verdeutlichen wie sehr unser aller Leben schon heute bis in den intimsten Bereich hinein von Robotern durchdrungen ist. Zugleich haben gerade die letzten Jahre gezeigt, wie stark auch politische Felder – etwa Wahlen oder Debatten über Diversität oder Klimawandel – heute durch Algorithmen und künstliche Intelligenz gesteuert werden können und welche Risiken sich daraus ergeben. Deshalb greift die Ausstellung auch die ethischen, sozialen und politischen Fragen auf, die mit dem wachsenden Einfluss der Robotik verbunden sind.

Die Roboter sind da. Was wie Science Fiction klingt oder wie eine Verschwörungstheorie, ist längst banaler Alltag. Autos, Waschmaschinen, Geldautomaten, Drohnen, der selbstfahrende Zug zwischen Flughafen-Terminals, der digitale Assistent, der sich um Kundenanliegen kümmert – das alles und vieles mehr wird heute zumindest teilweise durch Robotik gesteuert. Denn die Definition eines Roboters ist einfacher als man denkt: es braucht ein Gerät, das Daten sammelt; Software, die diese Daten interpretiert; und schließlich ein Gerät, das eine Reaktion darauf generiert. Das kann ein Lichtpunkt auf dem Bildschirm sein, aber auch Wärme, Sound oder Bewegung. Selbstlernende Algorithmen – sogenannte Bots – sind damit ebenso Roboter wie kommunizierende Alltagsgegenstände, die oft als Internet der Dinge bezeichnet werden. Als Roboter gilt also vereinfacht alles, was »smart« ist. Und das betrifft längst nicht mehr nur einzelne Objekte, sondern letztlich unsere gesamte Umwelt, die täglich noch selbstlernender und autonomer wird.

An der Schnittstelle zwischen dem Menschen und dieser robotischen Umwelt steht Design. Über die bloße Gestaltung von Form und Funktion geht das weit hinaus. Die Ausstellung »Hello, Robot.« zeigt, wie Design die Interaktion und Beziehung zwischen Mensch und Maschine, aber auch von Mensch zu Mensch prägt – im Guten wie im Schlechten. Dabei müssen wir uns viele Fragen stellen, allen voran: Wie wollen wir – als Individuum und als Gesellschaft – mit neuen Technologien umgehen?

14 Fragen begegnen dem Publikum auf dem Weg durch die Ausstellung, die sich dem Roboter in vier Schritten nähert. Sie alle greifen diverse Aspekte der kontrovers geführten Debatte rund um Roboter auf und scheinen sich nur im ersten Moment leicht mit ja oder nein beantworten zu lassen.

Im ersten Teil der Ausstellung geht es um die alte Begeisterung der Moderne für den künstlichen Menschen und darum, wie die Populärkultur unser Verständnis von Robotern geprägt hat. Hier treffen wir nicht nur auf bekannte Roboter aus Film und Literatur, etwa R2-D2, den liebenswerten Astromech-Droiden aus Star Wars, sondern auch auf den ganz realen, vierbeinigen Roboter Spot von Boston Dynamics. Der Roboterhund assistiert bei Raketentests und in den Ausgrabungsstätten von Pompeji. Zuletzt erlangte er fragwürdige Berühmtheit mit einem Video, das ihn im menschenleeren Shanghai zeigt. Auf dem Rücken trägt er ein mit Klebeband befestigtes Megafon, über das die Menschen zur Einhaltung der Corona-Maßnahmen aufgefordert werden.

Der zweite Teil der Ausstellung widmet sich jenem Bereich, in dem die Robotik ihren Durchbruch erlebte: Industrie und Arbeitswelt. Während der Roboter in diesem Kontext heute immer wieder als Bedrohung für die ArbeitnehmerInnen beschrieben wird, beleuchtet »Hello, Robot.« die aktuelle Debatte um dieses Thema aus unterschiedlichen Perspektiven. Die Bandbreite der Exponate reicht hier vom klassischen Industrieroboter bis zu einer Installation der Gruppe RobotLab, bei der ein Roboter am laufenden Band Manifeste produziert und damit hinterfragt, wo die Grenzen zwischen automatisierbarer Arbeit und menschlicher Kreativität liegt. Ein Beispiel in diesem Themenbereich ist das Gerät Symbol von Motorola (2009), ein sogenanntes tragbares Terminal, das in großen Logistikzentren zum Einsatz kommt. Arbeitsabläufe sollen damit effizienter werden: Aufträge kommen direkt auf das Display, der am Finger getragene Scanner registriert die Erledigung. Durch diese Verschmelzung von Mensch und Maschine wird die Leistung der Belegschaft live überwacht. Diese Entwicklung wird kontrovers diskutiert und sorgt immer wieder auch für negative Schlagzeilen.

Der dritte Teil der Ausstellung zeigt, wie uns die neue Technologie noch näherkommt – als »Freund und Helfer« im Alltag, im Haushalt, in der Pflege, als digitaler Begleiter oder gar beim Cybersex. Besonders spannend ist es dabei zu beobachten, wie sich nicht nur die Beziehung zwischen Mensch und Maschine wandelt, sondern auch die Interaktion von Mensch zu Mensch. Unter anderem zeigt die Ausstellung einen Wandteppich der französischen Künstlerin Éva Ostrowska. Die Künstlerin zeigt darin auf humorvolle und subversive Art, wie Frauen sich in Zeiten von Dating Apps vor Grenzüberschreitungen schützen können.

Die Auswirkungen von Technologie – konkret: sozialer Medien – auf menschliche Beziehungen ist auch das Thema von »The Intersection«, einer Videoarbeit des britischen Designbüros Superflux. Der Film spielt in der nahen Zukunft und zeigt, was wir in Ansätzen schon heute sehen: das Auseinanderbrechen des sozialen Gefüges in unserer Gesellschaft. Die titelgebende Wegkreuzung ist eine gesellschaftliche Bewegung, die Menschen wieder zusammenbringt. Nicht trotz, sondern wegen ihrer Unterschiede sprechen sie miteinander, sorgen füreinander und greifen dabei auf eine Technologie zurück, die den Menschen dient anstatt – wie in der Gegenwart – bloß den Datenmarkt zu bedienen.

Im vierten und letzten Teil geht es um die zunehmende Verschmelzung von Mensch und Robotik, etwa, wenn wir in einem »lernenden« Gebäude leben, oder uns in einer so genannten »smart city« bewegen. Technologie prägt uns, und wir prägen unsere technologische, robotische Umgebung. Für seine Videoinstallation »Google Maps Hacks« hat der Berliner Medienkünstler Simon Weckert mit einem Bollerwagen voller Smartphones auf leeren Straßen einen künstlichen Stau in Google Maps erzeugt. Der Online-Kartendienst registriert erhöhtes Verkehrsaufkommen und Unfälle durch Crowdsourcing: Standortinformationen sämtlicher Google-NutzerInnen vor Ort werden sofort verarbeitet und verstopfte Straßen, Gassen und Plätze in der Karte gegebenenfalls orange oder rot markiert. Weckert verdeutlicht damit, dass wir längst in einer robotischen Umgebung leben.

Im Außenraum des Museums wird als Ergänzung der Ausstellung der »Eggshell Pavillon« von Gramazio Kohler Research, ETH Zürich gezeigt. Das Forschungslabor beschäftigt sich mit der Entwicklung und den Auswirkungen digitaler Produktionsmethoden auf die Architektur. Bei dem Pavillon vor dem Vitra Design Museum kommt die sogenannte Eggshell-Fertigungstechnologie zum Einsatz. Die Verschalung für den Betonguss kommt aus dem 3D-Drucker und wird nach dem Aushärten wie eine Eierschale abgepellt. Das ermöglicht nicht nur außergewöhnliche Formen, sondern auch Materialeinsparungen von bis zu 50 Prozent.

Die Ausstellung macht deutlich, dass die Ausbreitung der Robotik seit Jahrzehnten mit Ambivalenz beobachtet wird. Damals wie heute schwankt die Debatte über künstliche Intelligenz zwischen Utopie und Dystopie, zwischen der Hoffnung auf eine bessere, technisierte Welt und der Angst vor einer Entmündigung des Menschen. In diesem Kontext stellt sich auch die Frage nach der Verantwortung des Designs neu.

Die 14 Fragen der Ausstellung

1. Sind Sie schon einmal einem Roboter begegnet?
2. Was war Ihre erste Erfahrung mit Robotern?
3. Glauben Sie, wir brauchen Roboter?
4. Sind Roboter unsere Freunde oder unsere Feinde?
5. Vertrauen Sie Robotern?
6. Denken Sie, Ihr Job könnte von einem Roboter übernommen werden?
7. Möchten Sie selbst zum Produzenten werden?
8. Wie sehr möchten Sie sich auf smarte Helfer verlassen?
9. Wie fühlen Sie sich dabei, dass Objekte Gefühle für Sie empfinden?
10. Glauben Sie an Tod und Wiedergeburt von Dingen?
11. Hätten Sie gerne, dass sich ein Roboter um Sie kümmert?
12. Würden Sie in einem Roboter leben wollen?
13. Möchten Sie besser werden als von Natur her vorgesehen?
14. Tritt der Roboter an die Spitze der Evolution?

Beteiligte KünstlerInnen und DesignerInnen (Auswahl)

Woody Allen, Archigram, Asmbld, automato.farm, Hanna Barbera, Philip Beesley, Wafaa Bilal, Francis Bitonti, Björk, Julius Breitenstein, Bureau d'études, Sander Burger, Edward Burtynsky, Dan K Chen, Tyler Coburn, Jan De Coster, Douglas Coupland, Kate Crawford, Disney/Pixar Animation Studios, Dunne & Raby, ECAL, Tal Erez, Flower Robotics, Vincent Fournier, Yves Gellie, Gramazio & Kohler Research/ETH Zürich, Kevin Grennan, Susanna Hertrich, Höweler + Yoon Architecture, Zan-Lun Huang, Ted Hunt/Luke Sturgeon/Hiroki Yokoyama, IAAC/Vicente Guallart, ICD University of Stuttgart, Interactive Architecture Lab/UCL The Bartlett, Alfredo Jaar, Spike Jonze, Joris Laarman Lab, Floris Kaayk, Friedrich Kiesler, Elizabeth King/Richard Kizu-Blair, Dirk Vander Kooij, Kraftwerk, Kram/Weisshaar, Stanley Kubrick, George Lucas, Keiichi Matsuda, MIT Senseable City Lab, Shawn Maximo, Moth Collective, NASA, Next Nature Network, Christoph Niemann, Tatsuya Matsui, Éva Ostrowska, Ruben Pater/Gonçalo F Cardoso, Johanna Pichlbauer/Mia Meusburger, Eric Pickersgill, Joseph Popper, Gerard Ralló, Carlo Ratti Associati, RC4/UCL The Bartlett/CurVoxels, Alexander Reben, robotlab, Rafaël Rozendaal, Philipp Schmitt/Stephan Bogner/Jonas Voigt, Takanori Shibata, Masamune Shirow, Hajime Sorayama, Ismael Soto, Superflux, Jacques Tati, Kibwe Tavares, Osamu Tezuka, Simon Weckert, Anouk Wipprecht, und viele andere.

Zur Ausstellung erscheint eine aktualisierte Neuauflage der Publikation »Hello, Robot. Design zwischen Mensch und Maschine«. Mit einer ausführlichen Einleitung und ergänzenden Projekten werden wichtige Entwicklungen der letzten Jahre besprochen. Daneben finden sich eine Vielzahl von Objektbeschreibungen, Essays und Interviews mit Bruce Sterling, Fiona Raby, Anthony Dunne, Gesche Joost, Carlo Ratti u.a.

2., überarbeitete und erweiterte Neuauflage, 2022, Softcover mit Prägung, 19 x 25 cm, 336 Seiten, ca. 260 Abbildungen, ISBN 978-3-945852-49-1 (Deutsch), 49,90 €

»Hello, Robot. Design zwischen Mensch und Maschine« ist eine Ausstellung des Vitra Design Museums, des MAK – Museum für angewandte Kunst, Wien und des Design Museum Gent

Gefördert durch



Global Sponsor

Sponsor

Dank an



Allgemeine Informationen

Ausstellungstitel: Hello, Robot.
Design zwischen Mensch und Maschine

Laufzeit: 24. September 2022 bis 5. März 2023

Kuratorisches Team:

Vitra Design Museum: Amelie Klein

MAK – Museum für
angewandte Kunst, Wien: Thomas Geisler, Marlies Wirth

Beratender Kurator: Fredo de Smet (Design Museum Gent)

Ausstellungsgestaltung: emyl, Basel

Hashtags: #VDMHelloRobot #hellorobot

Kontakt: www.design-museum.de
T +49.7621.702.3200
info@design-museum.de

Pressebilder: www.design-museum.de/pressebilder

Pressekontakt: Vitra Design Museum
Head of Communications
Johanna Hunder
T +49.7621.702.3153
E communications@design-museum.de

BUREAU N
Stefanie Lockwood
T +49.30.6273.6104
E stefanie.lockwood@bureau-n.de