



Hier wurde mit viel Liebe zum Detail einer Vision gefrönt: «Das Wohnzimmer der Zukunft». Foto: Museum für Kommunikation/Hannes Saxer (zvg)

Der Körper ist die Fernbedienung

Im «Wohnzimmer der Zukunft», dem neuen Ausstellungsmodul im Museum für Kommunikation, haben die Geräte das Sagen. Ein Hausbesuch zwischen digitalem Vergnügen und Techno-Grusel.

Hanna Jordi

Da gibt es diese Verfilmung einer Novelle von Dean Koonz, eine Sci-Fi-Horror-Klamotte aus den Siebzigerjahren, «Demon Seed»: Ein überambitionierter Wissenschaftler lässt sein Haus vom Computersystem Proteus steuern. Proteus ist intelligent und zuvorkommend, er bereitet das Frühstück zu, entsorgt den Müll, putzt und macht Konversation, wenn einem Bewohner das Dasein zu öd wird. Dann geht natürlich etwas schief, und in Proteus erwacht der Wunsch, mehr zu sein als ein Haushaltsgerät. Also setzt er die Frau des Wissenschaftlers so lange unter Druck, bis diese bereit ist, ihm einen humanoiden Doppelgänger zu gebären. Ach, und Leben gehen auch noch verloren auf dem Weg dahin.

Und jetzt liegt man auf der ledernen Liege im neuesten Abschnitt der Ausstellung «As Time goes Byte» des Berner Museums für Kommunikation und bemüht sich, nicht zu oft an «Demon Seed» zu denken, während einen die freundliche Computerstimme durch ein Entspannungsprogramm führt und nebenher rasch ein Gesundheitscheck vollzogen wird. Nach einigen Atemzügen sind die grauschönen Bilder verlogen, schliesslich erinnert im geschmackssicher eingerich-

teten «Wohnzimmer der Zukunft» auch rein gar nichts an einen Gruselfilm: Es ist elegant, vielleicht bloss eine Spur zu klinisch, und unterscheidet sich rein optisch nicht von einem zeitgenössischen Ikea-Showroom. Spätestens, wenn die Ergebnisse des Gesundheitschecks dann samt abgestimmten Menüvorschlägen auf die Tischplatte projiziert werden, weiss man aber definitiv, dass hier mit viel Schalk und Liebe zum Detail einer Zukunftsvision gefrönt wird.

Schöne neue Benutzeroberfläche

«Das Wohnzimmer der Zukunft» markiert den Endpunkt der Dauerausstellung «As Time goes Byte», welche die Chronik des Computers von der zimmerfüllenden Rechenmaschine zum alltagserleichternden Personal Computer nachzeichnet. Nach der letzten Etappe über die Vernetzung der Welt durch das World Wide Web gilt es jetzt, das Wohnzimmer einer gewöhnlichen Kleinfamilie im Jahr 2032 zu erkunden. Laura, die Mutter, und David, ihr Sohn, sind ausser Haus, sodass sich der Besucher ungeniert umsehen und alle Gerätschaften ausprobieren darf.

Nicht alles funktioniert so selbsterklärend wie der Menüplan auf der Tischplatte: Mit der am iPhone einstudierten

Wischbewegung kann hier von einem zum anderen Essensvorschlag geschwitzt werden, bevor die favorisierte Mahlzeit per Knopfdruck bestellt wird. Bis man etwa gewahr wird, dass es zum gigantischen Infobildschirm keine Fernbedienung gibt, sondern der eigene Körper als Fernbedienung fungiert, der durch Bewegung auf der Zimmerfläche die personalisierten News abrufen kann, dauert es eine kleine Weile. Doch die Erkenntnis ist köstlich: Nachrichten sehen und Fitness in einem – schöne neue Welt.

Zusammen mit dem Institut Design und Kunstforschung der Basler Hochschule für Gestaltung und Kunst hat das Museum für Kommunikation einen Raum erarbeitet, der die bereits bestehenden Ansätze des digitalisierten Alltags konsequent weiterdenkt: Die personalisierte Benutzeroberfläche der Computer hat das heimische Inventar erreicht. Und so erscheinen auf der Tischplatte immer wieder Werbe-Pop-ups, wie sie heute jederzeit per Klick auf dem Internet begleiten. Denn Laura und David konnten sich kein werbefreies Haus leisten, das gibt es nur gegen ein kostenpflichtiges Update.

Je länger der Aufenthalt in der digitalisierten Stube dauert, umso mehr wird deutlich, dass der Utopie ein vager Schre-

cken innewohnt. Die Geräte kennen die Bedürfnisse der Bewohner und entmündigen sie im gleichen Masse, wie sie ihnen die mühseligen Entscheidungen des Alltags abnehmen. Menschen sind nur mehr gläserne Kunden mit potenziell absatzträchtigen Bedürfnissen, 2032 ist ein veritables «1984». Sollen wir das wollen?

Der Orwell-Moment

Hinweise auf kritische Aspekte dieses Zukunftsentwurfs sucht man auf erwaigten Hinweistafeln vergeblich. Und doch ist in der überspitzten Darstellung der Anstoss zur Reflexion enthalten: Ein Bild an der Wand entpuppt sich etwa als Bildschirm für die direkte Videoüberwachung des grossmütterlichen Haushalts. «Senior Watch», wie alles andere im Haushalt ein patentes Angebot der fiktiven Firma Ubiqui, hilft dem Überwachten dabei, seinerseits die Liebsten zu überwachen. Endgiltig manifest wird die Kritik am Fortschrittswahn dann in der Figur eines Aktivisten mit Guy-Fawkes-Maske, der sich mit Erfolg ins Betriebssystem gehackt hat und im Fünfmünutentakt konsumkritische Nachrichten in den heilen Äther des Betriebssystems sendet. Irgendein Sicherheitsupdate, um dies zu beheben, wird es jedoch sicher geben.