

EIN ORT ZEIGT SICH DER WELT  
ORTSBEZOGENE ERSCHEINUNGSBILDER  
UND IHEREN REFERENZSYSTEME AM  
FALLBEISPIEL DER OLYMPISCHEN  
SPIELE – EIN FORSCHUNGSBERICHT

Visuelle Codes und deren Botschaften sind maßgeblich an der Gestaltung unserer Kultur und dem Reichtum an Kommunikationsformen zwischen den Kulturen beteiligt. Infolge der Globalisierung agiert und kommuniziert eine wachsende Anzahl von Kulturen miteinander, eine eigentlich zu erwartende und wünschenswerte Vielfalt in den Darstellungen ist jedoch kaum sichtbar. Stattdessen macht sich eine deprimierende Vereinheitlichung jenseits der kulturellen Unterschiede breit. Designer tragen als Autoren Mitverantwortung für diese Prozesse. Um kulturübergreifend zu kommunizieren, braucht es eine immer neue Sensibilisierung für den Umgang, die Interpretation und die Gestaltung von Zeichen.

Als Kommunikationsdesignerin interessieren mich im Besonderen die Wirkung der Gestaltung auf ihre Umwelt und im Gegenzug die Einwirkungen der Umwelt auf die Gestaltung. Ich habe dabei meine Faszination für das Lokale und Ursprüngliche entdeckt, gleichzeitig aber auch bemerkt, wie leicht die Gefahr der Banalisierung besteht, wenn eine künstliche *Oberfläche* gestaltet wird, ohne dabei den örtlichen Kontext mit seiner Vielfalt an visuellen Zeichen und Codes zu berücksichtigen.

In meiner Forschungsarbeit setzte ich mich mit der Frage auseinander, welche gestalterischen Methoden es ermöglichen, die Besonderheiten eines Ortes weltweit lesbar zu machen. Am Fallbeispiel der Olympischen Spiele wurde dafür prototypisch untersucht, wie sich ortsbezogene Erscheinungsbilder auf ihren Kontext beziehen und sich auf den Ort auswirken.

Auf einer internationalen Plattform ein Sportevent zu gestalten, welches gleichzeitig als Botschafter des Gastlandes fungieren soll, stellt Designer und Designerinnen vor eine komplexe Aufgabe. Sie haben herauszufinden, was die politischen, historischen und gesellschaftlichen Bedingungen des spezifischen Ortes sind und mit welchen Zeichen und Symbolen der Ort bereits kommuniziert, um auf dieser Grundlage ein neues und vor allem eigenständiges Repräsentationssystem für Ort und Event zu entwickeln.

In den klassischen Modellen zur Entwicklung von visuellen Erscheinungsbildern wird diese Problematik jedoch nur selten thematisiert, da sie bisher nicht als wirtschaftlich relevant gilt und dem Vorurteil unterliegt, dass zu viel *Besonderes* die internationale Lesbarkeit schwächt. Unterschiede werden also an der Oberfläche kommuniziert, inhaltlich und gestalterisch jedoch in standardisierte Korsetts gezwängt, die in Designmanuals festgeschrieben sind.

Wenn wir Design nicht nur als eine Vermittlung von praktischen Fähigkeiten betrachten, ist Forschung dringend notwendig, um die Weiterentwicklung durch Methoden und Grundlagenkenntnisse zu sichern. Ich begreife mich dabei nach wie vor als Designerin und erhebe keinen wissenschaftlichen Anspruch im konventionellen Sinne. Ich habe versucht, meine Forschungsfrage von verschiedenen Standpunkten aus zu betrachten und dabei immer wieder mit der gesellschaftlichen und wissenschaftlichen Relevanz in Beziehung zu setzen. Ich hoffe, dadurch mögliche Herangehensweisen aufzuzeigen, um unsere Rolle als visuelle Übersetzer kritisch zu hinterfragen und daraus neue Ressourcen für die Entwicklung von visuellen Erscheinungsbildern zu erarbeiten.

## **Labor 1**

### **Ein Stadtspaziergang**

Auf einer Forschungsreise nach Peking 2007 untersuchte ich die sichtbaren Einflüsse von visueller Gestaltung im öffentlichen Raum auf die Wahrnehmung der Stadt. Überdimensional große Plakate, Gebäudebeschriftungen, Großbildschirme, Verbotsschilder, Wegweiser und viele weitere Medien wurden im Kontext der Olympischen Spiele entwickelt und meinem Eindruck nach wie eine temporäre Fassade im städtischen Raum installiert. Es ging um einen kritischen, subjektiven Blick auf die Instrumentalisierung der visuellen Zeichen und deren Funktion als

Repräsentationstool für Stadt und Event. In Form eines Bildbeitrags versucht man, den Leser auf eine Reise durch Peking mitzunehmen und ihm eine neue Sichtweise auf die Stadt anzubieten. Diese Untersuchung ist methodisch angelehnt an die Haltung der Spaziergangswissenschaft oder Promenadologie (engl. *strollology*).

## **Labor 2**

### **Die Symbolkraft der Olympischen Zeichen**

Für das Thema sensibilisiert, stieß ich in Presse und Medien immer wieder auf Abwandlungen und symbolische Aufladungen der Olympischen Zeichen, insbesondere der Olympischen Ringe. Besonders die deutschsprachige Presse nahm fast durchweg eine kritische Haltung ein. Indem beispielsweise die Ringe durch Handschellen oder Stacheldraht ersetzt wurden und so auf visuelle Referenzen zu Gefangenschaft und undemokratischen Verfahren verwiesen wurde, konnte ich die Tendenz einer Verschiebung in der Wahrnehmung der Olympischen Zeichen erkennen. Durch die Analyse der Bild- und Formsprache ist zu vermuten, dass die Olympischen Ringe durch die festgeschriebene Form (vorgegeben in den Regularien des Internationalen Olympischen Komitees) zu *stereotypen Konstanten* wurden und durch ihre statische Einsatzweise eine besondere Tendenz zur symbolischen Aufladung aufweisen. Aus gestalterischer Sicht stellt sich die Frage, ob das Festhalten an dieser Form als Imageträger für die Wahrnehmung der Olympischen Spiele über einen längeren Zeitraum zuträglich ist. Oder ob eine gestalterische Neuinterpretation und dynamischere Gestaltungsregeln nicht mehr Freiheit, Abstraktion und Aktualität für das jeweilige Event zulassen würden.

## **Labor 3**

### **Interviews - Mit welchen Intentionen entwickeln die Gestalter ihr Designkonzept für die Olympischen Spiele in Peking 2008?**

Während meines Aufenthalts in Peking bekam ich die Möglichkeit, das Hauptquartier des Olympischen Organisations-Komitees von Peking (BOCOG) und die *China Central Academy of Fine Arts* (CAFA) zu besuchen und mit den hauptverantwortlichen Designern zu sprechen. Zusammen mit der Tsinghua University sind diese Institutionen für den Großteil der gestalterischen Konzeption und Entwicklung des Erscheinungsbildes der Spiele 2008 zuständig. Ich führte die Gespräche mit dem Ziel, eine

subjektive Schilderung der beteiligten Gestalter zu ihren Herangehensweisen und Methoden zu erhalten. Durch spezifische Fragen versuchte ich, ihre Deutungsmuster und Auffassungen zu diesem Thema besser zu verstehen. Die Ergebnisse der Interviews wurden schriftlich zusammengefasst, um sie für Dritte, zum Beispiel Gestalter, nachvollziehbar und nutzbar zu machen.<sup>1</sup>

## Labor 4

### Logoanalyse: Anatomie der Zeichen

Ich möchte diesen Teil meiner Forschungsarbeit genauer beschreiben, da er meiner Meinung nach den deutlichsten Bezug zum Thema *Oberflächen und Untersichten* aufzeigt.

Anhand einer analytischen Vergleichsstudie der olympischen Logo-Historie seit 1924 untersuchte ich prototypisch, welche Beziehungen und Abhängigkeiten zwischen den jeweiligen Zeichen und den kulturellen Phänomenen bestehen, auf die sie verweisen. Das olympische Logo schien mir dafür ein besonders geeignetes Zeichen, da es vorgegebene Regeln und Maße einzuhalten hat und in der Substanz ähnliche Voraussetzungen mitbringt. Es stellte sich die Frage, wie viele Fremdbezüge ein Logo verträgt, um noch die Identität des Ortes wiederzuspiegeln, und wann es zum Klischee wird.

Die Logotypen wurden anatomisch in ihre Einzelteile zerlegt, um den Umgang mit Farbe, Stil, Form und Schrift in Hinblick auf ihre visuellen Referenzen zu untersuchen. Durch Zerlegung des Zeichens in seine Einzelteile wurden diese in einer zweiten Ebene erneut auf Inhalte und Aspekte untersucht, um Einsicht in dessen tiefere Bedeutungsstrukturen zu erhalten. Ziel dieser Vorgehensweise war es, Offensichtliches zu hinterfragen und *nicht-sichtbare* Qualitäten hervorzubringen.

Vor diesem Hintergrund führte ich eine an die semiotische Betrachtungsweise angelehnte Vergleichsanalyse durch. Die semiotischen Zeichen-Modelle, die sich mit den Zeichen und ihren Bedeutungen auseinandersetzen, wurden nicht als *Werkstück* thematisiert, sondern dienten als Anleihe für meine Untersuchungswerkzeuge. Dennoch beabsichtigte ich, auf Basis der Zeichenmodelle zu Ergebnissen zu kommen, die eine objektivierte Perspektive der olympischen Logos und ihrer vielschichtigen Einzelteile und (Be-)Deutungen aufzeigen.

Der Versuch, Design-Ergebnisse zu objektivieren, stößt spätestens dann an seine Grenzen, wenn die rein formalen Aspekte, wie das unmittelbar Sichtbare einer medialen Darstellung, von individuellen Einflüssen begleitet werden. Wenn ich in dieser Untersuchung also von Objektivierung spreche, dann selbstverständlich immer unter dieser Voraussetzung.

### **Analyse und Reflexion**

Aus Platzgründen kann ich hier nicht im Detail auf meine Analyse eingehen, möchte aber versuchen, einen kleinen Einblick in die Schlussfolgerungen zu geben. Zusammenfassend hat die Logoanalyse ergeben, dass die Tendenzen für die Gestaltung der Olympischen Spiele, hauptsächlich in Form von visuellen Referenzen, auf historisch gefestigte und akzeptierte symbolische Attribute wie beispielsweise Nationalflaggen oder lokale Wahrzeichen und Traditionen einer Gesellschaft umgesetzt werden. Man könnte also von einer *Nationalisierung der visuellen Sprache* sprechen. Die Tatsache, dass diese Tendenz verstärkt bei den Olympischen Sommerspielen zu beobachten ist, lässt darauf schließen, dass durch die medial erhöhte Aufmerksamkeit, die den Sommerspielen zuteil wird, ein größeres Interesse von staatlicher Seite sowie von Seiten des Internationalen Olympischen Komitees an der Integration ihrer Werte und Symbole vorhanden ist. Darüber hinaus ist zu beobachten, dass die gestalterischen Darstellungsformen in den letzten Jahren (seit 1992) wieder verstärkt zur Abbildung gegenständlicher Symbole und Wahrzeichen tendieren. Ich sehe hier eine mögliche Verbindung zur gesellschaftlichen Tendenz der erneuten Abgrenzung eigener Kulturen und Werte als Folge der globalen visuellen Vereinheitlichung. Unterstützt wird dieser Prozess durch die Kommerzialisierung der Spiele seit dem Jahr 1984. Die Arbeit des Gestalters wird dadurch immer stärker zu einer Befriedigungsschleife, in der es darum geht, wirtschaftliche Interessen des Nationalen und Internationalen Komitees zu befriedigen.

Die Gestaltung von olympischen Logos wurde meiner Auffassung nach in den letzten Jahren tendenziell unter falschen *Motiven* entschieden. Beispiele wie München 1972 oder Mexiko 1968 zeigen deutlich, dass auch eine abstrakt gehaltene Gestaltung sehr wohl örtliche Bezüge haben und das Event nachhaltig repräsentieren kann. Darüber hinaus sind sie gute Beispiele dafür, dass die internationale Lesbarkeit keiner konkreten Logoformen oder offensichtlicher Motive bedarf, sondern im Gegenteil den

Spielraum der Wahrnehmung auch für fremde Kulturen und Gäste erweitert. Ich möchte einige Aspekte anführen, die meine Annahmen in Bezug auf die gestalterische Qualität deutlich machen.

Die internationalen und nationalen Reaktionen auf die Spiele in München zeigten, dass durch das von Otl Aicher entwickelte Erscheinungsbild die Stadt München, das Land Deutschland sowie die Olympischen Spiele als Event positiv neuartig und nachhaltig wahrgenommen wurden. Die Gestaltung wurde von Anfang an durch Aicher und sein Team begleitet. Das machte es möglich, die gestalterischen Entscheidungen immer aus einem Gesamtzusammenhang heraus zu beurteilen.

Meine Logoanalyse zeigte, dass das Logo hierfür (auf der ersten Ebene) bewusst auf jede direkte Referenz zu Staatssymbolen oder folkloristischen Anleihen verzichtet. Dadurch verhinderte man, dass das Zeichen zu einer *stereotypen Konstante* wurde. Otl Aicher schreibt hierzu:

*„Die Spiele in München verzichten auf politische Embleme, nationale Symbole. Das formale Repertoire der Heraldik wurde vermieden, es gab weder Pathos noch heldische Überhöhung.“<sup>2</sup>*

Er beschreibt auch, dass es durchaus Versuche von verschiedenen Interessengruppen gab, diesen Ansatz zu Gunsten eines heraldischen Symbols zu verhindern.

Wie die Logoanalyse weiter zeigte, ging es keinesfalls um die Leugnung lokaler spezifischer Besonderheiten; das wurde bei der Untersuchung der zweiten Referenzebene deutlich. Die Intentionen der Gestalter bestätigen meine Annahme, wie das Zitat aus einer Rede Otl Aichers aus dem Jahr 1971 zeigt:

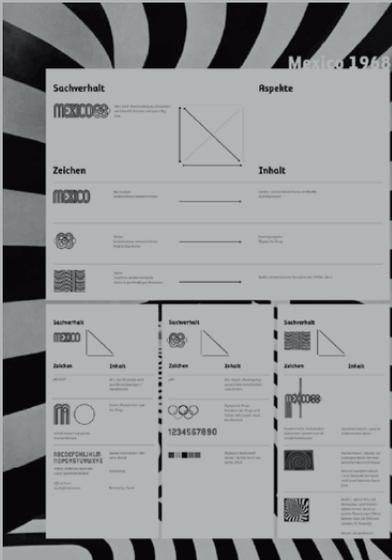
*„Wer die Zukunft will, entdeckt die Vergangenheit. Wir bewegten uns im Vokabular des bayrischen Barock, in der Tonlage Mozarts, im Farbspiel der spezifischen Landschaft des Alpenvorlandes. Wir bewegten uns in der Zucht der Sonate, in der Disziplin der Schlossgartenarchitekten gerade weil wir keine Anleihen aufnahmen, keine Versatzstücke suchten, und uns nur um das jetzt Angemessene bemühen.“<sup>3</sup>*

Eine gestalterische Methode, die es erlaubt, die Besonderheiten eines Ortes weltweit lesbar zu machen, kann daher keine stereotype Abbildung von symbolischen Referenzen sein, sondern sollte durch gestalterische Abstraktion auf der ersten Ebene den Raum für vielfältige Deutungen offen

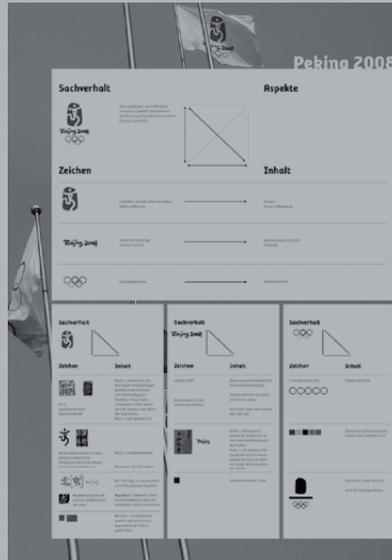
lassen und die Besonderheiten des Ortes auf der zweiten Ebene durch indirekte symbolische Referenzen in die Gestaltung integrieren. Um diese Gestaltungsmethoden und Herangehensweisen weiter zu entwickeln, sollten in einem weiterführenden Forschungsabschnitt die Zeichen auf fakultative und kategorische Aspekte untersucht werden, um vertiefende Aussagen über die gestalterische Varianz zu ermöglichen.

- 1 Molter, Marika: Ein Ort zeigt sich der Welt. Ortsbezogene Erscheinungsbilder und deren Referenzsysteme am Fallbeispiel der Olympischen Spiele. Methode zur Analyse und Reflexion. Design2context - Institut für Designforschung, Zürcher Hochschule der Künste, Zürich 2008.
- 2 Aicher, Otl: Kopien aus dem HfG-Archiv des Ulmer Museums. Ulm 2006.
- 3 Ebenda.





☑ V



☑ W



☑ X

☑ Y

