



Neo Luna Park – Vergnügen suchen, Vergnügen gestalten

Projekt Komplexes Gestalten im SS 2016 bei den Gastprofessoren Yi-Cong Lu und Stephan Schulz und Mitarbeiter M. A. Matthias Zänslar

Bachelorstudiengang Industriedesign ab dem 3. Studienjahr, BA-Abschlüsse, Masterstudiengang Industrial Design ab 1. Studienjahr

Den Rummelplatz mit seinen Karussells und Schießbuden als Ort des Vergnügens kennen wir alle. Jedoch steht das hell erleuchtete Karussell für ein mittlerweile tradiertes Bild von Vergnügen und Freizeit. Das alle Jahre wieder aufgebaute Riesenrad im Stadtraum ist eine Tradition, eine Erinnerung an unsere Kindheit. Wann sind wir eigentlich damit zuletzt gefahren? Der Gang über den Rummelplatz kommt einer Zeitreise gleich, in die eigene Kindheit, die Vergangenheit, „Die Gute Alte Zeit“.

Dieser Empfindung liegt eine Veränderung der Vorstellung zugrunde, was Freizeit und Vergnügen heutzutage ist, wohingegen das Riesenrad in immer gleicher Weise seine Runden dreht. So wie sich seit der Jahrtausendwende die Arbeitswelt stetig verändert, tut es auch dessen gesellschaftlicher Gegenpart, die Freizeit. Wo Arbeit möglichst Sinn stiftend sein soll, Möglichkeiten zur persönlichen Verwirklichung, Abwechslung und Spaß bieten soll, stellt sich die Frage: Wie wir dann unsere Freizeit verbringen? Produktiv, indem wir am Wochenende DIY-Regale nachbauen und Äcker bestellen? Wie arbeiten wir an unserer Selbstoptimierung, an Geist, Körper, schlichtweg unserem Persönlichkeitsprofil? Und vor allem, was bereitet uns Vergnügen? Und wie bereitet es uns Vergnügen? Unter welchen Umständen, mit welchen Medien und bei welchen Tätigkeiten? Was steht hinter den Begriffen wie Spaß-, Leistungs- oder Erlebnisgesellschaft? Die Frage nach einem zeitgemäßen Vergnügen treibt Menschen und Wirtschaft um. Auf den immensen Deutungsbedarf antworten Medien, Werbung, Konsumgüterindustrie, Popstars. Dabei gibt es keine klaren, für alle nachvollziehbaren Kriterien von Vergnügen, keine einfachen Rezepte. Dies ist für uns Gestalter ein dankbares Spielfeld, eigene Antworten und Thesen zu erproben.

Zunächst werden wir uns diesen Themen theoretisch nähern, in Form von Referaten, Expertenbesuchen und Recherchen, sowie dadurch, dass wir uns und Andere beobachten, im Alltagsgeschehen, bei der Arbeit und in den üblichen verdächtigen Orten des Vergnügens. Damit verbunden ist ein praktisches Arbeiten in Workshops sowie Exkursionen. Wir werden Menschen und Orte besuchen, uns aber auch für ein paar Tage an einen abgeschiedenen Ort zurückziehen, um gemeinsam unsere Köpfe zusammen zu stecken, um uns eigene Experimente, Produkte und Spiele auszudenken und zu erproben.

Den Rahmen für das Projekt bildet eine Kooperation mit der Stiftung Bauhaus Dessau und der dort geplanten Ausstellung: Große Pläne! Moderne Typen, Fantasten und Erfinder. Die Burg beteiligt sich mit dem Ausstellungsbeitrag „Neo Luna Park“, eine Art Freizeitpark, der unsere Ideen und Konzepte, wie wir heute und Vergnügen interpretieren, eins zu eins für die Besucher erlebbar machen, aber auch überraschen und Fragen aufwerfen soll. Möglich sind Installationen, Objekte, Produkte, interaktive Apparate, Handlungsanleitungen und performative Akte.

„Der Unterschied zwischen Glück und Vergnügen besteht darin, dass man sich das Vergnügen selbst wählen kann.“