

# SatisFactory

Eingereicht zum Studentenwettbewerb mind(21)factory ausgeschrieben von der Tu Graz, in Kooperation mit der TU Bratislava. Moritz von Sassen und Moritz Reichartz 2006.

Die Arbeit SATISfactory ist eine Polemik auf die Anwendung von Virtualität in der Gegenwart und blickt ohne Zuversicht auf eine geistlose Zukunft, in der auf immer höherem technischen Niveau das inhaltliche Niveau immer weiter sinkt.

Die Unterhaltungsmedien werden in dieser Utopie auf ein Medium reduziert. Die Architektur leistet was die Welt vor der Tür nicht zu leisten vermag:

Sie bietet Sicherheit, indem jeder Bewohner der MindCity durch den Configurator in seiner Psyche und Physis an ein Ideal angepasst wird.

Sie bietet Gleichheit, indem jeder Bewohner den gleichen MindSpace bewohnt und zu jeder Zeit jeden seiner Mitbewohner über das Grid der Lifts persönlich besuchen kann.

Sie kann jede Phantasie abbilden und schöpft dafür aus dem unersättlichen MindPool. Dieser MindPool besteht aus der MindWare der Besucher der SATISfactory und der Bewohner der MindCity. Man bezahlt den Besuch der SATISfactory mit der eigenen MindWare, die der Absorber aus dem Kopf kopiert und in den Pool einspeist. Die Architektur kann jeden Wunsch nach materiellem Besitz mit Hilfe des PhysicalPrinters erfüllen. Der Bewohner der MindCity muss nicht mehr kämpfen, um etwas zu erreichen, er kann sich in aller Ruhe zurücklehnen.

Tisch und Bett sind die Rudimente der realen Welt, die der Mensch als materialisierte Fixpunkte in seiner sonst völlig virtuellen Umgebung braucht.

Dieser homogenen Traumwelt, in der alle Wünsche in Erfüllung gehen, steht die heterogene Stadt, die SmogCity, gegenüber. Hier bestehen viele Welten nebeneinander, jeder Kopf hat seine eigene. Die Verbindung von Demokratie und Kapitalismus hat hier zu Armut und Reichtum, Gewalt und Sicherheitswahn, Überlebenskampf und Lifestyle geführt. In dieses beängstigende Chaos greift die SATISfactory beherzt ein. Sie bietet in der Stadt öffentliche Schutzräume, in denen jeder Besucher seine individuelle Atmosphäre aus Vorhandenem abmischen kann. Dieser Eingangsbereich verdichtet sich in Richtung der MindCity und lockt mit bunten Bildern und Laufschriften, auf denen der Besucher eindringlich vor den vermeintlichen Gefahren der realen Welt gewarnt wird.

Die Angst der Menschen macht die gebotene Sicherheit noch attraktiver und die geschwungene Architektur gibt nun auch eine Richtung vor. Langsam fast unbemerkt schließt sich der Raum über den Besuchern. Die Bewegung der Besucher wird von der Architektur gelenkt und führt zum ersten entscheidenden Punkt der SATISfactory. Der Besucher ist an dieser Stelle durch die ständige, gerichtete Informationsflut schon so weit abgestumpft, dass er ohne großes Zögern das Kopieren seiner MindWare durch den Absorber zulässt und damit sein Wissen, seine Phantasien und Träume zu Allgemeingut macht. Die Belohnung für diesen wichtigen Schritt folgt prompt und der Besucher kann im nächsten Teil der SATISfactory mit Hilfe des ClipChips und der Plasmatrix seine Träume interaktiv erfahren. Durch die Visualisierung der Phantasie nutzt sich diese ab und wird zu einem Abbild, zu einer schlechten Kopie eines

Gedankens. Der nächste Gedanke wird sich mit dem Abbild des letzten beschäftigen und einen Kreislauf bilden.

Die körperliche Trägheit wird an dieser Stelle durch die automatisierte Fortbewegung auf Laufbändern vorangetrieben. Der Besucher denkt nicht mehr, er gibt nur den Denkanstoß, er wird bedacht; der Mensch bewegt sich nicht mehr, er wird bewegt.

-Durch die zunehmende Medialisierung wird der Mensch von einem handlungsfähigen Individuum in ein einzelnes Schwarmtier verwandelt, das nur noch auf vorhandenes reagiert und mit zunehmender Geschwindigkeit auf den Tod seiner Persönlichkeit zusteuert.-

Der Besucher wird von den Laufbändern wie eine Ware zum entscheidenden Punkt in der SATISfactory gebracht. Die Pforte zur neuen Welt, die den Besucher der SATISfactory in den Bewohner der MindCity verwandelt. Übertritt der Besucher diese Schwelle gibt er seine Persönlichkeit vollständig auf. Der AutoSelector erstellt das Traumprofil des Bewohners virtuell und der Configurator transformiert den Körper und das Gehirn.

Der Bewohner ist nun perfekt auf die MindCity eingestellt. Er wird berieselt, die vermeintlich persönlichen Träume werden zu einer Projektion des allgemeinen Gehirns, des MindPools. An die Stelle der vielen kleinen Welten der unabhängigen Individuen ist eine kontrollierbare einheitliche Erlebniswelt mit vielen Facetten getreten, die jeden Fisch des großen Schwarms zufrieden stellt.

Die Kritik der Arbeit setzt nicht in irgendeiner fernen Zukunft an, sondern sie beginnt in der Gegenwart. Der diktierte Pseudo-Individualismus jeder Mode, die mit Tausend Gesichtern daherkommt und scheinbare Vielfalt erzeugt, erschreckt uns schon jetzt. Die zunehmende Vereinsamung und soziale Verstümmelung der Menschen, die in zu engem Kontakt zur Virtualität stehen, sollten zu denken geben. Die virtuellen Persönlichkeiten, die sich mehr und mehr Menschen zulegen, haben mit der Realität immer weniger zu tun. Die Welt der Virtualität läuft Gefahr ein großes Rollenspiel zu werden.

*Das Telefon hat unter anderem laufen gelernt und begleitet die Menschen überall hin. Der Mensch hat sich mit ihm angefreundet, denn es ist ihm lieb und teuer geworden. Er putzt es gelegentlich, verziert es, spielt mit ihm, hört mit ihm Musik, macht mit ihm Fotos, empfängt mit ihm verschiedenste Botschaften und benutzt es gelegentlich auch zum Telefonieren.*

*Für den Menschen bedeutet das außerordentlich kleine Gerät mehr als die Summe der Eigenschaften, die ihm zugeschrieben werden. Er kann sich nicht von ihm trennen, denn es ist für unseren Menschen - so glaubt er - die unentbehrliche Verbindung zur Außenwelt, wenn nicht gar die Außenwelt an sich. Denn der Mensch ist nie mehr ganz alleine, das tröstet ihn. Auch wenn sich der Kontakt zu den anderen Menschen langsam - fast unbemerkt - auflöst, empfängt er weiterhin Nachrichten, von Freunden die er gar nicht kennt, die aber wissen was er braucht. Was passiert In dieser Welt, die auf der Schwelle vom Reellen zum Virtuellen steht, mit den Menschen, die nicht einen kleinen, treuen Freund in der Hand haben, der ihnen die Zeit vertreibt?*