

Simulationen des Alltags:

Im Rahmen der Wiener Forschung 2012 wird sich das Institut für Alltagsforschung auf Simulationen des Alltäglichen konzentrieren. Der Begriff der Simulation wird dabei in seinen verschiedenen Bedeutungen und auf unterschiedlichen Ebenen eine Rolle spielen:

Das Interesse des Instituts an Simulationen wurde geweckt, als per Zeitungsannonce 3000 Leute gecastet wurden, um im neuen Terminal des Wiener Flughafens vor dessen offizieller Eröffnung die alltäglichen Abläufe zu simulieren. Hier präsentiert sich die Simulation als planerisch-experimentelle Strategie, mit der das Verhalten und Funktionieren komplexer und nicht vorhersehbarer Systeme im Modellversuch erforscht wird. **Simulation als Strategie** interessiert das Institut einerseits als Forschungsobjekt, das auch deshalb eine kritische Analyse verdient, weil sie die Funktion einer Kontrolltechnologie hat. Andererseits ist die Strategie der Simulation als Forschungstool interessant. So wird das Institut unter dem Titel 24/7 an zwei verschiedenen Orten „probewohnen“, um neue Formen der Alltagsgestaltung in einem 1:1 Modell im Selbstversuch zu simulieren.

Die zweite Ebene der Auseinandersetzung mit Alltags-Simulationen ist die der **Simulator-Apps**: Unzählige Computerprogramme und -Spiele simulieren mehr oder weniger alltägliche Beschäftigungen: vom Flugzeugsimulator bis zur Busfahrer-Simulation, vom Leben auf dem Bauernhof bis zur Familiengründung. Ein besonders skurriler Simulator ist die „Grillmeister-App“, die das Grillen auf dem iPhone-Display ermöglicht: „Zum Anfachen der Glut in das Mikrofon pusten“ lautet einer der Sätze in der Spielanleitung.

Die Grillmeister-App führt direkt zu einer weiteren Bedeutung des Begriffs der Simulation: Jean Baudrillard hat über den Begriff des **Simulakrums** eine Ersetzung des Realen durch Simulationen des Realen innerhalb einer Gesellschaft zu fassen versucht, die Guy Debord als Gesellschaft des Spektakels gelabelt hat; eine Gesellschaft, in der „alles, was unmittelbar erlebt wurde, in eine Vorstellung entwichen ist“ (These I der 224 Thesen zur Gesellschaft des Spektakels). In einer Tradition allzu bequemer Rezeption wurden die Begriffe des Simulakrums und des Spektakels meist mit Bildern bzw. allgemein mit dem kulturindustriellen Sektor in Verbindung gebracht. Interessanter ist aber die Frage, inwiefern sich ganz konkrete und materielle alltägliche Räume als Simulakren und Spektakel begreifen lassen: Ist Starbucks nicht das beste Beispiel für die Simulation eines Cafés, obwohl der Café ganz real und gar nicht schlecht ist?

Der Begriff der Simulation ist auf allen Ebenen eng verknüpft mit der **Frage der Images und des Imaginären**, insofern Simulationen immer auch darauf zielen, das Alltags im Bild und in der Vorstellung habhaft zu werden bzw. - siehe Starbucks - ihn nach und durch bestimmten Images zu konstruieren. Hier tut sich ein weiteres Forschungsfeld auf, auf dem die Produktion von Bildern des Alltags untersucht werden kann: Von den Darstellungen eines Alltags zwischen Loft und Lover, wie ihn die Krönung-Light-Werbung präsentiert, über das merkwürdige Phänomen sich im Film viel schneller als im richtigen Leben bewegender Fortschrittsbalken bis zum Serviervorschlag auf der Lebensmittelpackung. Aber auch die unzähligen Ratgeber zu Selbst- und Zeitmanagement oder das Heimwerkervideo von youtube gehören hierher, insofern sie Bilder der „richtigen“ alltäglichen Lebensführung produzieren.

Das Institut für Alltagsforschung geht trotz aller Simulationen, Simulatoren, Spektakel und Images davon aus, dass die „Wüste des Realen“ (Jean Baudrillard) nach wie vor lebt. Um die Gefahr zu vermeiden, im Reich der virtueller Grillparties, simulierter Probewohnungsgemeinschaften und blankpolierter Images verlorenzugehen, wird das Institut deshalb auch eine Reihe von Expeditionen ins richtige Leben durchführen, die für 24h in die Wiener U-Bahn, an die alte Donau oder in den 15. Bezirk führen - immer auf der Suche nach dem „richtigen Alltagsleben im Falschen“.