

Opsroom / Warroom: Daten visualisieren für Entscheidungen

Opsroom / Warroom: Visualizing Data for Decisionmaking

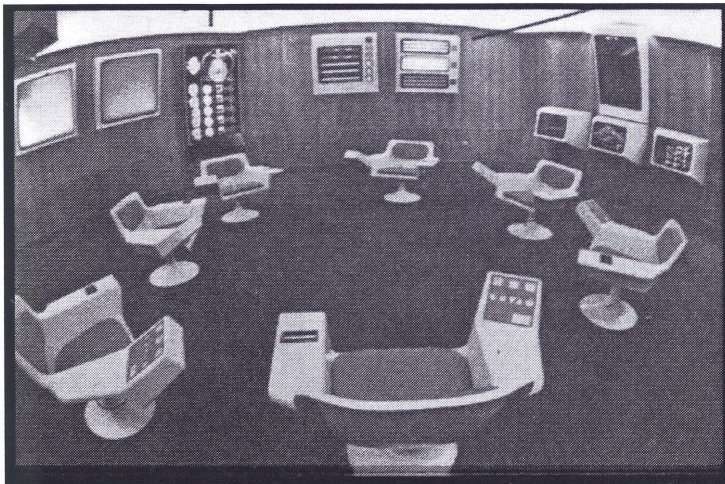
Dr. Peter Bexte
Hasenheide 51
D-10967 Berlin
Tel. 030-691 5638
Fax. 030-695 03 701
Mobile Phone: 0173-2056425
Email: pbex@snafu.de
Website: <http://home.snafu.de/pedasy>

Zusammenfassung:

Die Ausstellung „Making things public“ des zkm / Karlsruhe wird ab 28.01.2005 einen Meilenstein der Visualisierungstechnik zeigen – den chilenischen opsroom von 1972/73. Er war das Herzstück des Versuchs, die sozialistische Volkswirtschaft auf Kybernetik zu begründen. Der Designer Gui Bonsiepe gestaltete dazu einen zentralen Operations Room (= opsroom). Im kühnen Vorgriff auf das Internet wurden elektronisch übermittelte Daten visualisiert und auf Bildschirmen angezeigt. Es war eine erstaunliche Mischung aus War-Room-Design, wie man es vom 2. Weltkrieg kennt, und utopischen Ideen über einen papierlosen Sozialismus.

Abstract:

The forthcoming exhibition „Making things public“ by the zkm / Karlsruhe will present a landmark event in the history of visualizing data – the Chilian opsroom from 1972/73. It was the central part of an attempt, to base a socialist economy on cybernetic principles. Designer Gui Bonsiepe developed the operations room (= opsroom). In anticipation of the internet electronically transmitted data werde visualized and shown on screens. It was an amazing mixture of war room design, as known from World War II, and the utopian idea of paperless socialism.



Am 11. September 1973 putschte das chilenische Militär gegen die sozialistische Regierung von Salvador Allende. Dabei stießen die Soldaten auf einen Science-Fiction-artigen Raum – sieben Drehsessel zwischen Bildschirmen, magnetischen Anzeigetafeln und Diaprojektoren. Die Armee hat nichts damit anfangen können und sogleich alles zerstört. Was aber hatte sie gefunden?

In diesem Raum, dem *opsroom* des Projektes *Cybersyn*, liefen Kabel aus dem ganzen Land zusammen. Eingehende Daten wurden computertechnisch umgerechnet und auf verschiedene Weise visualisiert. Auf diese Weise sollten Entscheidungen in Echtzeit ermöglicht werden. Papier war verboten.

Als Computerprogramm diente der Dynamo-Compiler von Jay W. Forrester. Mit eben diesem Compiler bereitete im selben Jahr 1972 der Club of Rome seine berühmte Studie zu den Grenzen des Wachstums auf. Ohne diese Software wäre weder die pessimistische Prognose in Rom noch der utopische Versuch in Santiago de Chile möglich gewesen.

Entscheidungen über komplexe Systeme sind ohne Visualisierung von Daten kaum noch vorstellbar. Im Hinblick darauf war der chilenische Opsroom ein veritables Stück Avantgarde. Die Ausstellung des zkm / Karlsruhe mit dem Titel „Making things public“ wird ab 28.01.2005 den nachgebauten Opsroom zeigen.