2005/11 Dossier

https://jungle.world/artikel/2005/11/massive-change

Massive Change

Von **Holm Friebe**

Über die Welt des Designs und das Design der Welt. Von Holm Friebe

Historisch gesehen gibt es drei starke Triebfedern, die Phantasmen der Gesellschaft real werden lassen und den Umbau der gewohnten Umwelt, ein Redesign der Lebenssphären bewirken können. Die erste und urwüchsigste ist die Religion, in deren Namen Tempelanlagen und Kathedralen über mehrere Jahrhunderte hinweg geplant und gebaut wurden. Gottesfürchtige Generationen nahmen Großprojekte in Angriff, die erst ihre Urenkel beenden würden und deren Ruinen heute noch von untergegangenen Zivilisationen erzählen. Allerdings hat dieser Antrieb stark gelitten. Die jüngsten religiös motivierten Großprojekte sahen eher das krasse Gegenteil vor: den gewaltsamen Rückbau architektonischer Landmarks.

Die zweite, ebenfalls gern als dem menschlichen Naturell innewohnend beschriebene Triebfeder ist der Schöpfergeist kapitalistischer Entrepreneure, jene beseelte Schaffenskraft, die Joseph Schumpeters viel zitierte »schöpferische Zerstörung« bewirkt. Dabei waren es selten die Kapitalisten, das Kapital selbst, von dem die Initiative ausging. Es waren Forscher und Erfinder, Ingenieure und Projektemacher, die Kapital für die Verwirklichung ihrer visionären Vorhaben brauchten und ihrerseits in Dienst genommen wurden vom Kapital, das nach neuen Verwertungsmöglichkeiten suchte. Die Seefahrpioniere zählten dazu, und die in Jules Vernes Romanen karikierten Mondraketenbauer, U-Boot-Fahrer und Weltrekordbrecher.

Bereits im 17. Jahrhundert gab es den »Projektemacher« als stehenden Begriff und eigenen Typus, größenwahnsinnig und dubios. Daniel Defoe, der neben seiner Schriftstellerei erfolglos in eine Tauchmaschine und die Zucht von Zobelkatzen investierte, leitet seine Genealogie in einem »Essay upon Projects« direkt aus dem Biblischen her. Die Arche Noah und der Turmbau zu Babel wären demnach die ersten Projekte von Projektemachern gewesen, wobei im ersten Fall Gott selbst noch diesen Part bekleidet.

Bis in die Neuzeit konnte sich der heroische Typus des Ingenieurs mit seinem ungebrochenen Fortschrittsoptimismus halten. Die Grenzen des Machbaren wurden immer weiter nach Westen, nach oben und unten verschoben. Die Raumfahrt wurde real, und der Ingenieur machte es möglich. Buchreihen wie »Das neue Universum« oder »Was jeder

Junge wissen will« feierten ihn noch bis in die Siebziger als maskulines Role model, aber schon Max Frisch ahnte, dass dem »Homo Faber« langsam die Puste ausging, dass er mit der Natur und Gesellschaft zunehmend in Konflikt geraten würde.

Mit der New Economy hat sich eine neue Generation von Luftschlossbauern blamiert. Biotechnologie-Aposteln wie Craig Venter haftet als öffentliche Erscheinung eher etwas Mephistophelisches denn die Aura einer Lichtgestalt an. Wenn George W. Bush heute die Ära der Kolonisation des Weltalls ausruft, die Bremer EADS die Möglichkeit von Weltraumhotels durchrechnet und ein Wissenschaftsautor mit dem bezeichnenden Namen Marsiske bei Suhrkamp von der »Heimat Weltall« schwadroniert und zur Besiedelung des roten Planeten aufruft, weil die Menschheit endlich ein neues Projekt braucht, dann wirkt all das höchstens wie abgestandener Retro-Futurismus der totalitären Art.

Die dritte historische Triebfeder für massive Veränderungen ist ganz irdisch-materialistisch die Revolution. Der Umbau der Gesellschaften in Osteuropa und Teilen Asiens war neben dem ökonomischen immer auch ein städtebauliches und ästhetisches Großprojekt. Die neue Welt, bevölkert von neuen Menschen, sollte auch danach aussehen. Wie in der Renaissance Kirche und Künstler eine produktive Allianz eingingen, lässt sich die Leninsche und alle dadurch inspirierten Revolutionen als Engführung von Kunst und Politik beschreiben (inklusive aller Schrecken, die sich aus einer zu starken Ästhetisierung des Politischen ergeben).

Obwohl letztlich das suboptimale Redesign der Ökonomie hier zur Schwachstelle wurde, waren Designer im klassischen Sinn ihrer Berufsbezeichnung in revolutionäre Projekte am stärksten verstrickt. Hier konnten noch aus der Kunst und Architektur geborene Ideen zum Leitbild gesellschaftlicher Organisation werden, ihre Verfechter zu einflussreichen Managern und Bürokraten. Im Kapitalismus – genauer gesagt im arbeitsteiligen Fordismus – kam Designern die undankbare Aufgabe zu, das, was Manager und Bürokraten entschieden hatten, gut aussehen zu lassen. Was Designer im Kapitalismus sich ausdachten, war nie Antrieb und stets Kosmetik, allenfalls Input für neue Produktideen, die später von Produktmanagern in Warenform gebracht wurden.

Dementsprechend schmolz der Anspruch der Designer im Westen auf den bescheidenen Nenner zusammen, dass die Welt schon dann eine bessere wäre, wenn ihre Ausstattungsgegenstände nur besser designt wären. Design als Abkürzung zum besseren Leben lautete der unausgesprochene Wahlspruch derer, die es sich leisten konnten, über Design überhaupt nachzudenken und einen raffinierten Geschmack zu entwickeln.

Am deutlichsten tritt dieser Widerspruch wohl angesichts der Historie des Bauhauses zutage, wo Designer angetreten waren, den Sozialismus im Kleinen über die so genannte »Sachlichkeit« ihrer Entwürfe in den Kapitalismus einzuschmuggeln. Die es, ließe sich anfügen, abgesehen von diversen Arbeitersiedlungen bis heute selten über die Villen und Wohnzimmer wohlhabender Bildungsbürger hinaus geschafft haben.

Von der Macht des Designs im Kapitalismus zu reden, hat nur dann einen Sinn, wenn man einen semantischen Kunstgriff anwendet und die erweiterte angelsächsische Definition von Design anwendet. Danach werden Wirtschaft, Gesellschaft und Politik eines permanenten Redesigns unterzogen, Politiker und Manager treten als Designer auf,

Genforscher arbeiten am großen Projekt, den Menschen selbst neu zu designen – nur die eigentlichen Designer sind dabei außen vor.

Diesen Missstand überhaupt einmal zu benennen und dem Berufsstand einen Überblick zu verschaffen, welche Entwicklungen genau eigentlich gerade an ihm vorbeizieht, ist das Ziel des aktuellen Projekts »Massive Change: The Future of Global Design« des kanadischen Designers Bruce Mau: ein Panorama der Gegenwart, betrachtet durch die Brille des Designers.

Ein Jahr lang haben Mau und angehende Designer des Toronto City College im Rahmen des interdisziplinären Forschungsprojektes »Institute without Boundaries« mit Wissenschaftlern, Experten und Praktikern der unterschiedlichsten Disziplinen gesprochen und von Stadtentwicklung und Wirtschaftskreisläufen über Informationstechnologien und Materialforschung bis hin zur Bio- und Gentechnologie jene Felder untersucht, auf denen sich derzeit massive Veränderungen abzeichnen.

Die Resultate flossen unter anderem in eine Ausstellung, eine Konferenz und ein Radioprogramm ein. Das gleichnamige Buch beginnt mit einer Bildstrecke mit von Menschen gemachten Naturkatastrophen und dem denkwürdigen Satz: »Die meisten von uns bemerken Design erst dann, wenn es fehlschlägt.« Trotz dieses negativen Einstiegs ist das ganze Projekt durchsetzt von einem Idealismus und – stellenweise apolitischen – Fortschrittsoptimismus, der nach der religiösen, kapitalistischen und kommunistischen Epoche bereits eine Ära des von Ideologie befreiten ganzheitlichen Designs heraufdämmern sieht.

Die Rolle des Designers neuen Typs bestünde demnach darin, als Wandler zwischen den Welten die Kluft zwischen Naturwissenschaft, Kunst und Wirtschaft zu überbrücken. »Massive Change« versteht sich selbst als Projekt, nicht über die Welt des Designs, sondern über das Design der Welt, und soll in diesem Sinne fortgesetzt werden: als empirisches Meta-Großprojekt über sämtliche Baustellen der Zivilisation. Es ist eine symbolische Maßnahme, ein neues Designbewusstsein zu schaffen und den Designern erneut das Heft des Handelns in die Hand zu geben. Ein netter Versuch, immerhin haben sie sich historisch recht wenig zu Schulden kommen lassen.

© Jungle World Verlags GmbH