

DESIGNASPEKTE VON ANDREAS KOOP



Andreas Koop

23

ist Grafikdesigner und führt seit 15 Jahren ein renommiertes Designbüro im Allgäu. Unter dem Begriff »oekoop« werden dort zudem ökologisch sinnvolle Gestaltungslösungen entwickelt. Nebenbei engagiert sich Andreas Koop als Dozent, Autor und in einer sich derzeit konstituierenden Designforschung.

www.designgruppe-koop.de

Die Utopie einer Utopie in utopiefernen Zeiten

Sind Utopien heute eigentlich noch denkbar? Ende des 19. Jahrhunderts (eigentlich ja schon bei Leonardo da Vinci!), in den zwanziger Jahren oder nach dem Krieg, in den Fünfzigern und Sechzigern, da hatte man noch Visionen und Utopien – gesellschaftlich-politische, die mitunter in unbeschreibliche Katastrophen führten, vor allem aber technische. Und heute?

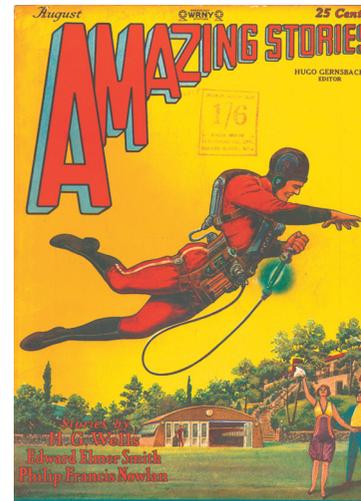
Heute herrscht vor allem noch immer hartnäckig der Glaube, wir könnten die »Probleme« der alten Technik, die durch sie erst verursachten Konsequenzen mit einer neuen, besseren lösen und überwinden. Nur, was leistet diese viel zitierte Technik eigentlich wirklich? Und wären da, der Konjunktiv regiert, nicht gerade die Designer gefragt und gefordert – müsste es nicht eben ihnen liegen? An ihnen liegen?

Wir sind in Summe, das ist ein nicht unwesentlicher Aspekt, vom Prospektiven, Entwerfenden zum nur mehr Simulierenden gekommen¹ – die Darstellungen werden besser (Retina-Display), die Computerspiele »realistischer«, das Kino bietet die dritte Dimension.² Aber auch Visionen? Eine Ahnung, eine Vorstellung, ein Bild davon, wie wir in Zukunft leben werden oder könnten? Wie ein Miteinander, denn dies wird ein zentraler Aspekt sein, in gesellschaftlicher, ökologischer und wirtschaftlicher Hinsicht aussehen kann?

Was die zentralen Wunderwerkzeuge der Gegenwart – Smartphone und Tablet – angeht: Wo ist ihr wirklicher Nutzen, ihr Mehrwert? Was bleibt »netto«, wenn man das spielerische Element, mit dem der Langeweile der Garas gemacht wurde, abzieht? Abgesehen davon, dass damit in der Regel Bedürfnisse (ein recht großes Wort dafür, verglichen mit einem solchen wie Hunger!) befriedigt werden, von denen man kurz vorher noch gar nicht wusste, dass man sie hat.³ Es gibt da die Möglichkeit, sein Smartphone zu einer Art »Steuergerät« für alles Mögliche zu verwenden (weshalb unter anderem Google seit Jahren Firmen aufkauft, die Sensortechnik entwickeln) – zur Kontrolle der Fotovoltaik-Anlage, zum Regulieren seiner Heizung beziehungsweise »Raumtechnik« et cetera. Aber was ist daran der große technologische Schritt? Die Heizung bleibt die gleiche, die Lüftungsanlage und die Waschmaschine auch.

Noch weniger als das Steuern wäre wohl nur noch das Anzeigen, beispielsweise der Funktionen und Ladezustände des Elektroautos (das eh keiner kauft) – nur scheint im ganzen hochtechnologisierten Europa auch in zehn Jahren und mit aberwitzigen Fördergeldern keiner einen Akku entwickeln zu können, der eine Weile hält und kein Vermögen kostet. Wo sind die fliegenden Autos, die in den siebziger Jahren versprochen wurden, außer bei James Bond und Benjamin Blümchen (da überspringt man das alles lieber und geht gleich zum autonomen Fahren über, das weiter nur ein individuelles ist)? Anspruch, wenn es ihn tatsächlich gibt, und Wirklichkeit klaffen einmal mehr weit auseinander. Auch wenn die Gedanken aus heutiger Sicht unglaublich und höchst beängstigend sind, es gab da schon ein paar wilde Ideen einst! So zum Beispiel, wie man in der damaligen Zukunft, also heute, sich das Thema Ernährung vorstellte. Noch 1962 zeigte ein Comic, dass durch radioaktive Strahlung apfelgroße Erdbeeren entstehen sollten.⁴ Wobei der Glaube an die Gentechnik heute (und das Ausblenden definitiv nicht vorher-sagbarer Folgen) genauso übertrieben wie auch beängstigend scheint. Da erscheinen die 1954 erdachten Mondfarmen⁵ fast schon realistisch!

Warum also geben wir uns heute damit zufrieden, auf dem iPhone irgendwelche Spiele zu spielen, die eine fantastische Welt suggerieren, anstatt mit einem »Jetpack« durch die Luft zu fliegen? Das wäre vielleicht nicht ökologisch (mit sich selbst aus der Luft versorgendem Sauerstoffantrieb allerdings schon), aber wenigstens lustig! Die Produktion (und »Entsorgung«) von Smartphones und anderen Geräten ist auch nicht gerade ein Hort ökologisch-sozialer Harmlosigkeiten. Woher kommt der bis heute anhaltende Technikglaube, der zum einen keine wirklich großen und wichtigen oder gar spektakulären Ergebnisse vorweisen kann – und andererseits auch keinerlei Visionen von wirklich revolutionären Aspekten mehr hat? Ist es wirklich so, dass wir »in gewisser Weise in eine neue, bisher unbekannte historische Phase eingetreten« sind, wo »es nichts Neues mehr gibt«?⁶ Auch Harald Welzer schreibt von einem »radikalen Zukunftsverlust«⁷. Wenn das so ist, erklärt es vielleicht auch den »rasenden Stillstand« des Ganzen – also: Fällt uns noch etwas Neues ein?



↑ Titelseite von »Amazing Stories« vom August 1928. Mit dem weißen Taschentuch winkt die Dame dem elegant davonfliegenden Herrn im hautengen Dress. Sein »Jetpack« wird mit einem Joystick gesteuert und lässt uns erahnen, wie faszinierend und reizvoll die Zukunft in der Vergangenheit einmal war.

¹ Vgl. Graeber, David: »Bürokratie – Die Utopie der Regeln«. Stuttgart, Klett-Cotta, 2016. S. 120f.

² Vgl. Welzer, Harald: »Selbst Denken – eine Anleitung zum Widerstand«. Frankfurt am Main, Fischer Verlag, 2015. S. 80f. Er schreibt hier im Kapitel »Der Konsument konsumiert nicht«, dass es um den Kauf geht, auch um die potenziell erweiterten Möglichkeiten – aber selten um eine wirkliche Nutzung (praktisch oder als Genuss).

³ Vgl. ebd., S. 83

⁴ Greenpeace Magazin, Ausgabe 5/2015. S. 83

⁵ Ebd., S. 84

⁶ Graeber, Bürokratie. S. 135

⁷ Welzer, Selbst denken. S. 12