



Freak out!

Reflexives Design zwischen
Industriechauvinismus und Amour fou
Eva Kristin Stein

»Man könnte versucht sein zu sagen, der Ingenieur befragt das Universum, während der Bastler sich an eine Sammlung von Überbleibseln menschlicher Produkte richtet, d.h. an eine Untergruppe der Kultur.« — Claude Lévi-Strauss

Die Ars Electronica hat sich in diesem Jahr dem Thema Reparatur gewidmet und ging der Frage nach, ob dieser in einer nachhaltigen Welt nicht wieder mehr Platz eingeräumt werden sollte. Das Motto des diesjährigen Festivals ›Repair – Sind wir noch zu retten?‹ möchte die Visionäre, die mit einem hohen Fachwissen, Kreativität und Idealismus an einer alternativen Zukunft arbeiten, zur Umsetzung ermutigen. Dabei empfehle sich die Reparatur-Strategie zur kollektiven Nachahmung, um nicht nur Dinge, sondern gesellschaftliches Bewusstsein umzuformen: Reparatur als Synonym für bewussten Wandel.¹

In den letzten 20–30 Jahren setzte sich in der Industrie allerdings die Meinung durch, veraltete Geräte nicht mehr zu reparieren. Gegenüber neuen Produkten sei ihre Technologie veraltet und ihr Energieverbrauch viel zu hoch. ›Recyclen statt Reparieren‹ lautete also das Zukunftsmodell. Aber kann das wirklich eine zukunftsweisende Strategie für jedes Objekt sein? Oder stellt sie nur ein Alibi für die Profitorientierung der Industrie dar, um den Konsumenten erst gar nicht in Versuchung zu führen, etwaige Reparaturen am Objekt tätigen oder erledigen zu lassen, die sich der Kontrolle der Industrie entziehen? Der Untergang der meisten Reparaturwerkstätten bestätigt den Verdacht einer Gewinnmaximierung seitens der Industrie. Ob Schuhe, Autos, Werkzeuge oder technische Geräte, sobald eine Reparatur ansteht, die man nicht mehr selbst bewältigen kann,

muss sich jeder zuallererst die Frage stellen: ›Wegwerfen oder reparieren lassen?‹ Selbst das Reparieren-Lassen ist nicht mehr das einfache Unterfangen von jedermann. Vielmehr werden immer neue Hürden eingebaut, die das selbstständige Tüfteln und Reparieren des Konsumenten unterbinden. Die Krupps-Schraube ist ein exemplarischer Fall. Der Firmenstandard macht das Einsenden eines Mixers mit einem Neuwert von 30 Euro zur Reparatur sinnlos, da die Schrauben nur noch mit dem hauseigenen Werkzeug der Servicewerkstatt drehbar sind. Mit den Kosten für Porto und Fachpersonal übersteigt dies zumeist den Wert des gebrauchten Gerätes um ein Vielfaches. Die Renitenz der Objekte gegen ein eigenständiges Eingreifen in einen Reparaturvorgang drängt sich uns in zunehmender Weise auf.

Dies ist auch den Produktionsmethoden geschuldet, die es mittlerweile ermöglichen, Produkte immer kleiner und zugleich jedoch komplexer werden zu lassen. Platinen werden zum Beispiel nicht mehr gelötet, sondern gedruckt



und müssen im Falle eines Fehlers ersetzt werden. Damit wird dem Benutzer der Zugriff zusehends erschwert. Vielleicht kamen gerade mit der Erkenntnis dieses Ausgeliefert-Seins gegenüber den

firmenspezifischen Industriestandards und der Effizienz der Industriekomponenten seit den 2000er Jahren in Deutschland inflationär die ›Do-it-yourself‹-Heimwerkershows auf. Das Schaulaufen der Werkzeuge illustriert dabei eine Potenz der Performanz und verschleierte gleichzeitig ihre Irreparabilität. Gleichwohl erlebt das Basteln oder auch Heimwerken seither einen regelrechten Boom als Freizeitbeschäftigung. Das stete Umsatzwachstum der Baumärkte stützt diese Hypothese.² Doch trotz zunehmender Anzahl von

sich immer mehr ähnelnden Baumarktketten gilt: Bastler ist nicht gleich Bastler, und nicht jeder benötigt die neuesten Werkzeuge. Unterscheidet man die Tätigkeit des Reparierens mit der des Bastelns, so stellt man fest, dass die Maxime eines jeden Bricoleurs³ lautet, mit dem Vorhandenen auszukommen. Nach Claude Lévi-Strauss vollzieht sich die Bricolage innerhalb einer Struktur mit vorgegebenen Elementen. Das Basteln mit den Elementen, durch Verschieben und neues Zusammensetzen, verändert den Inhalt der Struktur. Die Elemente bleiben dabei immer die gleichen, wobei der besondere Reiz darin liegt, mit spielerischer Herange-

hensweise eine Lösung zu finden. Das Konstruktionspiel des Bastelns taucht heute in verschiedenen Abstufungen auf. Zum einen gibt es den ›convenience‹- Bastler.⁴ Er ist wie der ›Koch‹, der Spaghetti Napoli im Selbstmachset von Miracoli oder den Käsekuchen von Kathi kauft. Handwerklich-industriell genutzt wird diese Art von Bastelei sehr erfolgreich von IKEA,⁵ wobei der Kunde immer volle Souveränität erhalten soll. Im Internet wären Formate wie Twitter oder Facebook als äquivalente Phänomene zu fassen. Das Einfüllen von individuellem Inhalt wird dadurch erleichtert, dass es nur eine Möglichkeit des Ausfüllens eines Vorlagenbogens zulässt und eigenen Konzeptionen keinen Raum gibt. So agiert der Akteur in einem geschlossenen Rahmen von Möglichkeiten und kann schon bei geringer Kenntnis scheinbar große Erfolge erzielen. Die Selbstbauidee von Toom oder Obi mitsamt Zuschnittservice ist Teil eines ›all-inclusive‹-Angebotes, das dem Nutzer zwar unter einer starken gestalterischen Bevormundung die Möglichkeit zum selbstständigen Zusammenbauen vorgibt, dafür aber ein erfolgreiches Endresultat garantiert. Vergleichbar ist dies mit einem Basteln, das tendenziell eher im Dekorationsbereich angesiedelt ist. Hier führen bessere Fähigkeiten des Konsumenten in der Ausführung auch zu effektiveren Resultaten. Individualisierbares ›convenience‹ unterscheidet sich zumeist im Oberflächenfinish wie zum Beispiel bei Farbe, Glitzersternchen oder Metallic-Herzchen. Fortgeschrittene Bastler reizt zunehmend eine vorgegebene Konstruktion oder ein vorbestimmtes Ziel in eigener, aber angelehnter, Planung zu erreichen. Diese ›advanced‹-Bastler gleichen dem Kochen nach Rezept. Sie verwenden meist das Produktangebot der herkömmlichen Baumarktketten und informieren sich in Ratgebern und im Internet über Tipps und Tricks des ›Do-it-yourself‹. So werden Werkzeuge gekauft und es wird in Haus und Garten fleißig gestrichen, genäht, gehämmert und geschraubt, um Bretter zu Regalen zu machen und so dem eigenen Wohnen einen Ausdruck von Individualität zu geben oder einem exzessiven Hobby, wie etwa dem Modellbau nachzugehen. Je ausgefallener das Ergebnis, umso mehr Anerkennung ist von Seiten des sozialen Umfeldes zu erwarten. Zeitschriften wie Haus, Burda, Selbst und viele mehr dienen den Heimwerkern als Orientierung oder

Vorlage, sofern sie diese Phase nicht schon überwunden haben. Diese Bastler versuchen, den Rahmen der Möglichkeiten zunehmend auszureizen, bleiben dabei aber an die Industrienormen gebunden. Noch einen Schritt weiter gehen die ›progressive‹-Bastler. Sie interessieren sich für die Gegenstände, die ihnen mit größtem Eigensinn entgegen-treten. Ihnen reicht der pure konstruktive Gedanke nicht mehr aus, so dass sie nach der Überwindung technischer Probleme und der Verbesserung von Produkten in ihrem eigenen Interesse suchen. Weil dazu aber die Kenntnisse eines Einzelnen nicht ausreichen, tauschen sie dialogisch Erfahrungen aus. Durch die Nutzung des Internet ist es zum Beispiel möglich geworden, dass Tüftler A in Kanada sich mit Tüftler B in Schweden und Tüftler C in der Schweiz über den Bau von Lautsprechern austauschen kann. Tipps zu Materialien, Verbindungen und Schaltkreisen findet man per Google Toolbar. Es ist nicht wichtig, ein Forum, sondern nur den richtigen Suchbegriff zu kennen, um seine Frage in

NO

einen Diskurs einzubringen. Bei beliebig spezifischer Intention ist das Wissen zum potentiellen Können besser verfügbar geworden, als dies noch vor etlichen Jahren der Fall war, auch wenn die Aneignung meist abstrakter verläuft. Es ist zwar leicht, einen Schaltplan für die Fernbedienung der Stereoanlage herunterzuladen, aber Löten verlangt wiederum einen Aneignungsprozess, der nur mit Tipps, aber nicht in seiner Handlungskompetenz per Internet vermittelt werden kann. Da sich der Tüftler meist aber sehr gut auskennt, kann er die Abstraktion in vielen Fällen mühelos überwinden. Diese ›progressive‹ Bastler wenden sich gegen die Produkte eines rein industriellen Designs.⁶ Wer auf einem solchen Niveau bastelt, muss offensichtlich über Fachkenntnisse verfügen, die er sich beispielsweise in seinem beruflichen oder sozialen Umfeld, im persönlichen Umgang mit anderen angeeignet hat. Dies können sowohl handwerkliche Fertigkeiten als auch technische Kenntnisse (wie Programmierung) sein. Daher spielen der Austausch von Informationen und das Arbeiten in Netzwerken in diesem Bereich eine große Rolle, weil der Einzelne sonst zum Scheitern oder endlos langen Experimentieren verurteilt wäre. In der Abstufung der Fähigkeiten zwischen ›convenience‹, ›advanced‹ und ›progressive‹ lassen sich außerdem zwei Orientierungen beobachten:

entweder Zielorientierung oder Prozessorientierung. Während die einen ein bestimmtes Ergebnis anstreben, gehen die anderen in *Flow* der aktiven Tätigkeit auf.⁷ Alvin Toffler prägte 1980 den Begriff des ›Prosumenten‹, der eine Fusion aus den Begriffen Produzenten und Konsumenten darstellt.⁸ Diese Verbindung verlangt eine aktive Teilhabe des Konsumenten am Produktionsprozess. In den letzten Jahren verbreitete sich zudem der Begriff des ›Produusage‹ durch Axel Bruns. ›Produusage‹ meint die Mitarbeit an der Gestaltung eines Produktes, das nur noch als Rahmen dient, während der Inhalt vom Gebraucher bestimmt wird, wie etwa bei Linux, Wikipedia und so weiter.⁹ Stellt dies nun eine Erweiterung der von Lévi-Strauss analysierten Bricolage dar? Der an die Bedürfnisse eines Prosumenten anpassbare Eigensinn¹⁰ von Produkten findet sich schon in Form einer auf individualisierte Objekte hin ausgerichteten ›convenience‹-Bastelei, wie es die Blank Wall Clock von Martí Guixé bei Alessi in weiß oder als Pendant in schwarz die ZeitTafel von Ermert und Schäfer (°es) vorgeben. Weiter gehen dabei zum Beispiel Smartphones, wie das iPhone, für dessen Gebrauch manche Nutzer gerne eine kleine App programmieren. Dessen Nutzer tummeln sich gar im Spektrum aller Bastelstufen. Während das iPhone zum Prosumieren anregt, sind die Apps schon Teil der Produusage-Generation. Im gängigen Produktdesign ist dieses Konzept einer strukturellen Nutzung des Kunden zwar schon im Diskurs, aber noch nicht in einer breitflächigen Umsetzung angekommen. Wir befinden uns dabei zurzeit in einer ersten Beta-Version. Nun ist eine partizipative Kultur aber keine vollkommene Neuheit, sondern kennt historische Vorläufer. Die Neuerung besteht ›lediglich‹ in einer Spezifizierung der Partizipation. Wahrscheinlich wurde früher sogar proportional mehr partizipiert als heute, dafür waren aber die möglichen partizipativen Gegenstände und Techniken auf das Wissen der unmittelbaren und wenig spezifizierten sozialen Umgebung beschränkt. Das Dorf als eine geschlossene Einheit mit beschränktem Zugang zu Industriewaren war bis in die 1970er Jahre hinein ein Ort, wo Fähigkeiten zur Improvisation sehr gefragt waren. Indem das Wissen um Produktion weitergegeben wurde, konnten sich Improvisationen verfeinern. Die Aneignung wurde den Jüngeren meistens

durch die Älteren per Zuschauen und Nachahmen vermittelt.

Seit den 1950er Jahren wurde der partizipative Markt für Bastler auch von der Industrie als Markt der Werk- und Teilzeuge erschlossen. Auch unter diesen Adressaten zeigen sich zwei Ausrichtungen von Bastlern: Dem einen geht es darum, ein Ding selbst zu bauen und sich damit selbst in seiner konstruktiven Fähigkeit zu bestätigen. Der andere will mit Sicherheit zu einem passablen Ergebnis gelangen. Während ersterer anarchischer und unabhängiger wirkt, bleibt letzterer designaffin und belohnt den Zusammenbauer mit einem gewünschten Resultat. Während die Prosumenten sich aktiv in diesem Markt wiederfinden, sind heutzutage erst wenige Grundvoraussetzungen für ein Produzage geschaffen. Die Bedingungen dafür liegen darin, dass Inhalt und materielle Form oder die benötigten Komponenten eine Synthese eingehen müssten. Aktuell stehen dem Produzage der materiellen Kultur überwiegend nur die beschränkten Standards der Industrie zur Verfügung. Der Nutzer bleibt

↳
↳

hier also lediglich ›advanced‹-Bastler. Doch durch die sich fortwährend weiter perfektionierenden Möglichkeiten des CAD-basierten Rapid-Manufacturings¹¹ entstehen in den letzten Jahren auch zunehmend neue Möglichkeiten für eigensinnige Entwicklungen. Die Industrienorm hat damit einen fähigen Gegner gefunden.

Speziell für das Produkt- und Industriedesign konnte daher ein neuer Markt entstehen. Waren früher Designer noch an große Unternehmen und eingeschränkte Netzwerke gebunden, so können sie nun freier agieren, da Kleinserien finanzierbarer geworden sind. Der Zugang zu industriellen Materialstandards bleibt ihnen dabei noch vielfach verwehrt, was aber auch zu neuen Lösungen im Rahmen der neuen Möglichkeiten führen kann. Gern wird aufgrund dieser Tendenz die gesamte Disziplin als Bastelei verschrien, doch bildet sich zwischen niedlichen Nähereien und ergonomisch angepassten Alltagsgegenständen, wie Fahrrad oder Stuhl, ein großes Spektrum mit unterschiedlich komplexen Lösungsansprüchen aus. Zwischen Standard und Individualisierung ist die individualisierte Maschine trotz den kulturapokalyptischen Prophetien eines Günter Anders zum Freund der Menschen geworden. Beide Pole dienen einer Individualisierung der Produkte für den Nutzer. Nur scheinbar richten sich die großen Industrieprodukte

der Gegenwart alternativlos gegen den Menschen. Während massenhafte Produktion einerseits die spezifische Entwicklung von Gebrauchswerten erst möglich machte, stellt sie dem Menschen andererseits die renitente Arroganz entgegen, dass Produkte nicht mehr repariert oder auf persönliche Bedürfnisse angepasst werden können. Exemplarisch dafür sind vor allem elektronische Geräte, da deren Konstruktion durch das Monopol großer Unternehmen bedingt ist. Im besten Falle unterliegen solche Konstruktionen nachhaltigen Produktionsprozessen, meist jedoch der Kostenminimierung. Je mehr Montageschritte ein Produkt benötigt, desto teurer wird es. Firmen, wie beispielsweise IKEA oder Baumärkte, ziehen einen profitablen Gewinn daraus, dass sie dem Nutzer die Montage überlassen. Damit drängt sich nicht zuletzt im Vergleich mit dem iPhone die Frage auf, ob es überhaupt möglich ist, die Open-Source-Strategien der digitalen Welt auf die materielle Produktionswelt zu übertragen. Für die Beantwortung dieser Frage bietet sich das Konzept der reflexiven Moderne des Soziologen Ulrich Beck an. Ich übertrage dabei seine, in Bezug auf Wissenschaft und Politik entwickelte, Konzeption auf Design.¹² Eine Erkenntnis erhält für Beck nur dann gesellschaftliche Relevanz, wenn es jenseits der wissenschaftlichen Felder ein aktives Mitproduzieren gibt, das sich der steigenden Überkomplexität des professionalisierten Hypothesenwissens in der Moderne stellt. Wenn in einer Gesellschaft eine aktive Teilhabe am Mitproduzieren dem größten Teil dieser Gesellschaft verwehrt bleibt, wird das ›Tabu der Nichtveränderbarkeit‹¹³ als unvermeidbare Hinnahme angenommen. In einer reflexiven Verwissenschaftlichung geht es nicht mehr um die Befreiung aus vorgefundenen, scheinbar gesellschaftsbedingten, Abhängigkeiten mittels spezialisierten Wissens, sondern um die Definition und Verteilung der durch dieses Wissen verschuldeten Fehler,¹⁴ die im Gewand von unveränderbaren Sachzwängen die scheinbare Unveränderbarkeit verteidigen. Die klassische Arbeitsteilung zwischen Wissenschaft, Praxis und öffentlichem Diskurs könnte in diesem Falle neu verteilt werden. Die professionalisierte Wissenschaft profitiert dann möglicherweise von laienhafter Reflexion beziehungsweise dem direkten Feedback des Nutzers, indem sie sich teure Mess- und Untersuchungsinstrumente erspart.

Diese Reflexion auf mögliche Fehler kann jedoch nicht allein von Laien ausgehen, da ihnen das komplexe Wissen zur Korrektur fehlt. Als Vermittlung taucht hier der den Laien nahe stehende Außenseiter¹⁵ im wissenschaftlichen Denken auf, der gegen den zunächst gültigen akademischen Diskurs aufbegehrt: So wie etwa in der Klimaforschung zunächst der breite Mainstream der Wissenschaftler die Fehler der Industrialisierung banalisierte, während die Risiken zunächst nur von Außenseitern der Forschung ernst genommen wurden. Mittlerweile hat sich dies gewandelt und es ist Stand der wissenschaftlichen Forschung geworden. Letztlich mündet dies in einem wissenschaftstheoretischen und forschungsbasierten Fallibilismus, der sich immer wieder durch die Praxis revidieren lassen muss. Bei entsprechender Ignoranz der Wissenschaft gegenüber institutionell nicht anerkannten Kollegen dominiert ein autoritärer Absolutheitsanspruch, der keinen Platz für Fehler und Irrtümer und damit auch nicht für das Lernen aus Fehlern bereit hält. In einem rein

↻
↷

statischen Diskurs werden überwiegend nur bereits anerkannte Positionen verteidigt. Der Blick auf den Zusammenhang und die Nebenfolgen vermag also das Risiko einzugehen, die eigene Position in Frage zu stellen. Jene Außenseiter, die keine allzu mächtige Position innehaben, die sie aufs Spiel setzen müssten, können dagegen die Diskussion mit Laien kultivieren. Die daraus resultierenden Fehleranalysen tragen dann zur Verbesserung des gesellschaftlichen Systems bei, sofern sie in dem Diskurs der Nutzer rezipiert werden. Wenn Designer sich also nicht dem ›perfekt formalen Stuhl‹ widmen, sondern ›Sitzen‹ situativ mit Menschen in Alltagssituationen hinterfragen, werden sie vielleicht auch erkennen, dass es gar nicht um das Sitzen-an-sich geht, sondern dass vielleicht mehr gesellschaftliche Relevanz in der Interaktion der Menschen zu fördern wäre. An dieser Stelle könnte man von reflexivem Design sprechen, das dem Laien und seiner Kritik an der perfekten Warenproduktion nahe steht. Der Designer kann dann an dieser Stelle sein kompetentes Wissen einbringen, um die Vermittlung zwischen Industrie und gesellschaftlichen Prozessen herzustellen und Produkte im Interesse der Nutzer weiter zu entwickeln. Wenn wir Design mit Pierre Bourdieu zwischen einem ökonomisch-heteronomen und einem kulturell-autonomen Pol

aufspannen, erkennen wir, dass sich historisch gesehen die Disziplin des Designs zunächst am heteronomen Pol gebündelt hat.¹⁶ Die strenge Verbindung mit Industrien führte zu Allianzen, die dem Massenmarkt gerecht wurden und damit die Eigeninitiativen des Nutzers wenig beachteten. Gleichzeitig wurden dabei Innovationen mit hohem Fachwissen und der Verknüpfung zu Kunst und Wissenschaftsdisziplinen entwickelt, welche die Autonomie des Designs gegen den Massenmarkt stärken konnte. Der gegen den Mainstream agierende Außenseiter im Design gönnt sich die Freiheit, auf Industrien nicht angewiesen zu sein. In einer alternativen Kooperation mit dem Nutzer kann aus dieser Position heraus auch sein Potential der Reflexion im Gebrauch untersucht werden. Eine solche Strategie würde sich von klassischer Zielgruppenanalyse distanzieren und die Nähe zu all jenen suchen, die sich um Reflexion bemühen und eine aktive Teilhabe des Nutzenden am Entwicklungsprozess verlangen. Die Fehler des Gestalters können in diesem Kontext reflexiv korrigiert werden und der Nutzer würde nicht von der Industrie bevormundet. Das große Problem ist allerdings, dass der Einflussbereich für die Ausschöpfung des Innovationspotenzials von Ideen noch so gering ist, dass es oft im guten Willen und in Selbstausbeutung verpufft. Würden hier Open-Source-Strategien, wie sie durch Linux oder Wikipedia bekannt sind, oder andere Formen des Netzwerkens als Bündelung von Fachkompetenzen genutzt, wären innovative Impulse stärker im Design vertreten. Entgegen der bevormundenden Industrie-Bricolage könnte dort eine Nische für reflexives Design entstehen, das sich der Ressource an Freaks¹⁷ und Nutzern bedient und so ein qualitativ hochstehendes Design im Diskurs entwickelt, bevor es in eine massenhafte Produktion geht. In aktiv reflexive Entwicklungsprozessen werden Produkte zunächst nur in kleinen Mengen hergestellt, um dann im Gebrauch den Nutzen eines Gegenstands zu evaluieren. In der Kooperation mit Freaks können so auch abwegige Entwicklungen diskutiert und ausprobiert werden. Ein daraus resultierender Nutzen für eine individuelle und massenhafte Verbreitung kann anschließend abgewogen oder diskutiert werden. Auf diese Weise würde sich das Produzieren von Design am autonomen Pol auch von seinem Status der Bricolage befreien und im Zeitalter des Produzage ankommen.

1 Siehe: <http://new.aec.at/repair> [19.09.2010]. 2 Baumärkte gibt es in Deutschland erst seit der Gründung von Bauhaus im Jahr 1960. 1968 wurde Hornbach und 1970 Obi gegründet. Mittlerweile gibt es in Deutschland fast 4500 Baumärkte. Für Umsatzzahlen siehe: http://www.daehe.com/cms/presse/presse_detail_test.20060303152524892.asp [19.09.2010]. Inzwischen stagniert aber das Wachstum und die Umsatzsteigerung des einen bedeutet den Umsatzeinbruch des anderen. Weitere Informationen unter: http://www.heimwerkerverband.de/german/marktforschung/me_diy2010.html [19.08.2010]. Baumärkte haben die früheren Krämerläden und spezifischen Materialhändler abgelöst, indem sie die Vielzahl der Reparatur- und Bastelbedürfnisse befriedigen können.

3 Lévi-Strauss, Claude: Das wilde Denken, Frankfurt am Main 1968 [Paris 1962], S. 29ff: »Der Bastler ist in der Lage, eine große Anzahl verschiedenartigster Arbeiten auszuführen; doch im Unterschied zum Ingenieur macht er seine Arbeiten nicht davon abhängig, ob ihm die Rohstoffe oder Werkzeuge erreichbar sind, die je nach Projekt geplant und beschafft werden müssen: die Welt der Mittel ist begrenzt, und die Regel seines Spiels besteht immer darin, jederzeit mit dem, was ihm zur Hand ist, auszukommen, d.h. mit einer stets begrenzten Auswahl an Werkzeugen und Materialien, die überdies noch heterogen sind, weil ihre Zusammensetzung in keinem Zusammenhang zu den augenblicklichen Projekt steht, wie überhaupt zu keinem besonderen Projekt, sondern das zufällige Ergebnis aller sich bietenden Gelegenheiten ist, den Vorrat zu erneuern oder zu bereichern oder mit den Überbleibseln von früheren Konstruktionen oder Destruktionen zu versorgen.«

4 Der Fachausdruck »convenience« kommt aus der Nahrungsmittelproduktion und bezeichnet bequeme konfektioniertes Essen, wie z.B. Mikrowellenmenüs oder Mehrkomponentensysteme für Mensen oder Kantinen, die einfach in einem Convectomaten aufbereitet werden können.

5 Man kann zwar bei IKEA nicht immer von bequemer Konfektionierung ausgehen, in Relation zum Basteln stellt es aber eine Vereinfachung dar, da ein Regal oder ein Tisch schon vorkonstruiert und portioniert sind. Der Nutzer hat folglich eine vorgefertigte Packung, die keinen Spielraum für Variationen lässt (außer

für hohe »advanced«-Bastler wie unter www.ikeahacker.blogspot.com [19.08.2010] zu finden).

6 Die Autonomie richtet sich, wie auch bei den beiden anderen Bastlertypen, im ästhetischen Geschmack vor allem nach der sozialen Herkunft und den daraus resultierenden Geschmacksurteilen. Die gefundenen Lösungen sind nicht unbedingt mit der akademischen Auffassung von Design zu vergleichen. Ein weiterer Unterschied der zwischen dem »progressive«- und dem »advanced«-Bastler festzustellen ist, besteht darin, dass ersterer mit seinen Fähigkeiten und letzterer mit seiner Ausstattung prahlt.

7 Vgl. Csikszentmihalyi, Mihaly: Flow: Das Geheimnis des Glücks, Stuttgart 1993.

8 Vgl. Toffler, Alvin: Die dritte Welle. Zukunftschance. Perspektiven für die Gesellschaft des 21. Jahrhunderts, München 1983 [1980].

9 Vgl. Bruns, Axel: Blogs, Wikipedia, Second Life and Beyond. From Production to Produsage, New York 2008.

10 Vgl. hierzu Selle, Gert; Boehe, Jutta: Leben mit den schönen Dingen: Anpassung und Eigensinn im Alltag des Wohnens, Reinbek bei Hamburg 1986.

11 Rapid-Manufacturing beinhaltet die Produktionsmethoden, wie 3D-Druck-Verfahren in Metall und mit verschiedenen Kunststoffen, sowie CNC-basierte Laser-, Fräs-, Dreh-, Stanz- und Wasserstrahltechnologie. Hierdurch werden Kleinserien ab zehn Stück teilweise schon finanzierbar.

12 Vgl. Beck, Ulrich: Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne, Frankfurt am Main 1986, S.254-299.

13 Vgl. ebenda, S.280ff.

14 Ein Beispiel zur Verdeutlichung: Das Medikament Contergan enthält Thalidomid, welches eigentlich als Beruhigungsmittel fungiert, bei der Anwendung während Schwangerschaften aber zu schweren Schädigungen des Ungeborenen führt. Erst wenn eine solche Auswirkung Teil des Alltagsdiskurses geworden ist, zeigt sie eine breite Wirkung. In den Jahren 1957-1961 wurde die Erkenntnis der Schädigung eines Ungeborenen aber mit Absicht von der Industrie nicht mit den Konsumenten kommuniziert, auch wenn Bedenken vonseiten anderer Forscher bereits vorlagen.

15 Dieser Außenseiter muss sowohl eine Sozialkompetenz

als auch einen guten Willen besitzen, sich mit den Benutzern gut, mit dem Mainstream aber nicht gut zu verstehen. 16 Vgl. Bourdieu, Pierre: Die Regeln der Kunst, Frankfurt am Main 2001, S.228–234. 17 Der Freak ist zumeist der Außenseiter der anderen Disziplinen. Was einen Freak auszeichnet ist, dass er sich zumeist selbst verausgabt für eine Sache, ohne selbst zu bemerken, welche Position er damit innerhalb der Gesellschaft einnimmt. Ihm geht es immer um die Sache und selten um seine persönlichen Bedürfnisse. Oft kommt er mit gesellschaftlichen Rahmenbedingungen, wie Arbeitszeiten, nicht zurecht.



Aus einem Brett.
Sitzmöbel zum selber bauen – der Versuch
Saskia Glandien

Die Situation: Ein Abend, 15 Personen und ich. 100 Meter Holz, verschiedene Längen. Zwei Säcke Nägel, kurz und lang. Akkuschauber, das Aufladegerät vergessen. Zur Stärkung gibt es Pasta und Wein. Dazu: eine Anleitung für Sessel zum Selber bauen. Und der Startschuss: Amateure an die Bretter! Wer bei Amateuren jetzt sofort an Laien, fehlende Professionalität und Chaos denkt, liegt falsch. Der kanadische Designer Jerszy Seymour verwendet den Begriff in Anlehnung an das lateinische ›Amator‹ – Liebhaber. Dieser nimmt die Gestaltung seiner Umwelt nicht einfach nur hin, sondern sehnt sich danach, sie bewusst und kreativ zu verändern. Für den Amateur gibt es keine festen Strukturen und Dogmen, nichts ist geklärt, alles befindet sich in ständiger Bewegung. Durch seine aktive Beteiligung an Entstehungsprozessen und das Eingreifen in die Produktgestaltung, erobert er sich Stück für Stück die Souveränität über das Design zurück. Vom Erfolg gestärkt, erprobt er in experimenteller Freiheit ständig neue Ideen und wartet auf neue Herausforderungen – Selbermachen ist sein Credo.