

Kreative Zerstörung als Rückkehr genialer Gewöhnlichkeit: LEGO, die Kulturtragödie der Exzellenz und die Expropriation des Brickolariats

Matthias Zick Varul, University of Exeter

*Vortrag in der Plenarsitzung 9 (Krisen des Mittelmaßes) am Kongreß der
Deutschen Gesellschaft für Soziologie in Trier, 6.-10. Oktober 2014*

Die Krise des Mittelmaßes – Der call for papers nimmt indirekt auf Aristoteles Bezug, auf sein Ideal der Mäßigung (*σωφροσύνη*) nach dem tugendhaftes Verhalten immer in der Mitte (*μεσότης*) zwischen zwei Extremen liege. Und Aristoteles, mit seiner Vorstellung des guten Lebens, des Strebens nach Glück statt Gewinn, sinnvoll-tätiger Muße statt sinnlos-geschäftiger Arbeit, scheint tatsächlich wieder aktuell angesichts eines ständig überhitzten, sich krisenhaft zuspitzenden Kapitalismus – ein Kapitalismus in dem die Hybris des leistungssteigernden Perfektionsstrebens einerseits zu ausufernder Arbeitslast führt und andererseits zu weitgehender Sinnentleerung angesichts der Lächerlichkeit des Exzellenzkults.ⁱ Angesichts dessen ist der Rückfall auf das Ideal behäbig-bürgerlicher Mäßigung verständlichⁱⁱ

Aber es gibt noch einen anderen klassischen Begriff der Mitte – und der hat erstaunlich wenig mit Ruhe und Gelassenheit zu tun, ist aber, das ist meine These hier, für das bürgerliche Selbstverständnis wie für die Dynamik kapitalistischer Entwicklung um einiges relevanter.

Für Platon war Mitte eine prekäre Position. Das Abgleiten nach ganz unten, ins totale Chaos, ist nur durch beständiges Streben nach ganz oben aufzuhalten.ⁱⁱⁱ Der Mensch, der sich dem attischen Stadtbürger Plato als protobürgerliches Subjekt darstellt,^{iv} wird als ein in einer unruhigen Mittelposition suspendierter gefaßt. Der Gott Eros, (*Ἔρως*)^v und damit das den Menschen bestimmende Prinzip der Liebe (des verlangenden Strebens), ist der Sohn von Penia (*Πενία*) - Mangel, Armut – und Poros (*Πόρος*) – Reichtum.^{vi} Der erdgebundene Eros wird ständig in den Morast seiner mütterlichen Herkunft zurückgezogen; während er darum kämpft, wie sein Vater zu sein: rational, weise, schön und ... reich.

Die quasi-ökonomische Verortung zwischen Reichtum und Armut, nimmt den Wirtschaftsbürger vorweg, noch bevor Platons Schüler Aristoteles sehr entsetzt die Marktwirtschaft entdeckt.^{vii} Weil Ἔρως mit nichts anfängt ist seine Mittelposition, sein μέσον, die eines *self-made mans*, Ergebnis von angestrenzter Ambition. Er ist das Urbild des welt- und selbstverbessernden, aber stets abstiegsbedrohten Produzenten. Dieser wird dann in eine Welt eingestellt, die selbst diesem Streben offen ist und die beständig reproduziert werden muß, sonst zerfällt sie. Diesem Kosmos ist der Imperativ konstanter Produktion eingeschrieben.^{viii} Platons metaphorischer Schöpfermythos ist mit Blick auf die kapitalistische Moderne prophetisch. Es ist ein Baumeister, Ingenieur, Architekt, Techniker,^{ix} der Demiurg (δημιουργός) – der *Produzent*, der den Kosmos zusammenfügt, indem er (die Marxsche Analyse des Arbeitsprozesses als Naturverhältnis vorwegnehmend)^x die vorgefundene chaotische Ursubstanz (χώρα), die sich nach blinder Notwendigkeit (Ἀνάγκη) chaotisch durcheinanderbewegt, ordnet, ziellose Prozesse zweckrational kanalisiert.^{xi} Er versucht einen dem Bauplan (παράδειγμα) ewigen Seins möglichst ähnlichen Zustand herzustellen.

Wichtig ist dabei, daß die Abbildung der Ewigkeit nur als Zeitlichkeit, als Prozeß, als Werden möglich ist.^{xii} Die Konstruktion ist damit keine einmalige Anstrengung sondern muß beständig wiederholt werden, um das Abgleiten ins Chaos abzuwenden. Mensch und Kosmos, im prekären Zwischen (μεταξύ), sind damit in einer existenziellen Dauerkrise (κρίσις als Entscheidung über Sein und Nichtsein).^{xiii} Platon liefert uns einen Urtext kapitalistischer Mittelständigkeit, deren Position durch Produktion der Welt erarbeitet ist und durch beständige Anstrengung reproduziert werden muß um Klassenabstieg und Weltverlust abzuwenden.

Die bürgerliche Logik des Überstiegs

Daß heutzutage solche Anstrengung und Steigerung der Akkumulationsdynamik und der Indeterminiertheit des Geldes als unendlicher Möglichkeitshorizont zu verdanken sind, ist allgemein akzeptiert. Ebenso, daß dies einen kulturellen Niederschlag hat. Dominik Schrage hat den produktivistischen Überstieg charakterisiert als Versuch Leben „mit Hilfe wissenschaftlicher und technologischer Verfahren progressiv und *quantitativ* zu steigern“^{xiv} Aber dieser Überstieg stößt regelmäßig an Grenzen – Grenzen die nicht allein ökonomisch zu verstehen sind sondern materiell-kulturell. *Geld* ist abstrakt und unendlich. Aber *Produkte* sind es nicht. Irgendwann ist die Welt materiell durchproduziert. Von Marx bis Picketty wurde dies als wachsende Übermacht von Kapital (vergangene, geronnene, tote Arbeit) über lebendige Arbeit verstanden. Wenn, wie Christoph Deutschmann^{xv} betont, die lebendige Arbeit die eigentlich zentrale Zutat für die

unternehmerische Funktion der schöpferische Zerstörung im Sinne Schumpeters ist, dann ist klar, warum das Seins-bedrohend ist. Georg Simmel hat diesen Vorgang übersetzt in eine Tragödie der Kultur,^{xvi} in der vergangener, vergegenständlichter kreativer Ausdruck gegenwärtiges expressives Handeln einengt und erstickt.^{xvii} Es kommt zum Wachstumsdrang nach außen und zur blinden Zerstörungswut als Antwort sowohl auf die ökonomische wie auch auf die als ontologisch erfahrende kulturelle Krise. Um einen zu zitieren, dem es um das Sein sehr bange war – hier ist Martin Heidegger um 1943:

“ Zum Wesen des Lebens gehört das Wachsenwollen, die Steigerung. Jede Erhaltung des Lebens steht im Dienste der Lebenssteigerung. Jedes Leben, das nur auf Erhaltung beschränkt ist, ist schon Niedergang. ”^{xviii}

Wenn Adorno darauf verweist, daß Heideggers Einsichten ins „eigentliche“ Dasein nur das kapitalistische Sein einsehen, so findet das hier seine Bestätigung. Die ökonomische Notwendigkeit, Altes beiseite zu schaffen, um Platz für neue Waren zu machen, findet einen Widerhall im Ruf nach dem reinigenden Stahlgewitter. Krieg gegen die Durchproduziertheit der Welt.

Das ändert sich mit der sich über die letzten sechzig, siebzig Jahre beschleunigenden Verlagerung von produktivistischer zu konsumistischer Ausrichtung.

Konsumistischer Überstieg – Rise of the Prosumer

Denn es gibt eine Alternative zur Absurdität von zyklischer Vernichtung und Neubeginn – und das ist die Lebensteigerung im Konsumismus. Mit Bezug auf Colin Campbells Untersuchung zum romantischen Geist des Konsumismus,^{xix} charakterisiert Schrage dies als Steigerung *erwarteten* Erlebens von *qualitativ* Neuem.^{xx} Hier liegt Schwerpunkt auf der Vorstellungskraft, auf *fiktionalem* Gehalt. Angemerkt sei, daß Vorstellungskraft immer schon dem kapitalistischen Geist eigen war kann zum Beispiel an Max Webers Kronzeugen Benjamin Franklin gezeigt werden – er war nicht nur rastloser Arbeiter und knallharter Buchhalter, sondern eben auch eifriger Romaneleser, Erfinder und politischer Visionär. Aber, wie Jens Beckert zeigt, muß die Wirtschaftssoziologie an die zentrale Bedeutung der Vorstellungskraft für unternehmerisches Handeln noch richtig aufmerksam werden.^{xxi}

Die konsumistische Verschiebung ermöglicht den Unternehmen Bedürfnisse und Verlangen anzusprechen und anzufachen, die weit übers bloß Körperliche hinausgehen. Seit den 1970ern wurde von neomarxistischen Theoretikern wie eine Verlagerung des Gebrauchswerts ins Semantisch/Ästhetische attestiert.^{xxii} Das heißt nicht, daß es bei Produkten mit wesentlichen

immateriellen Anteilen überhaupt nicht zu Verdinglichungsprozessen käme. Immerhin war Simmels Kulturtragödie ja auf künstlerischen Ausdruck gemünzt.^{xxiii}

Aber es gilt hier, was Ernst Cassirer Simmel entgegenhielt, nämlich daß solche Produkte in ihrer Existenz davon abhängen, daß sie vom Rezipienten aufgenommen, gedeutet, imaginiert – mitproduziert werden – und damit beweglich, lebendig bleiben.^{xxiv} Die aktive Vorstellungskraft ist eine romantische Kompetenz, die seitdem als autonom-imaginativer Hedonismus (ein Begriff Colin Campbells) in den *general intellect* übergegangen ist. Als Konsumenten trainieren die Produzenten ihr kreatives Potenzial.^{xxv}

Nur erschlaft dieses Potenzial im kapitalistischen Betrieb, der ja unweigerlich auf quantitative Steigerung von Profiten angelegt ist, und verkommt zum Optimierungswillen. Qualitativ führt das zu polierter Mittelmäßigkeit minimalst-inkrementaler Innovation – der mit einer erstaunlichen Unausweichlichkeit das Etikett "Exzellenz" aufgepappt wird.

Als Ausweg bietet sich hier die Aktivierung der Konsumenten als Prosumenten seine Involvierung in den Designprozeß.^{xxvi} Dies kann direkt geschehen, wie im Abgreifen von *open source* Erzeugnissen oder einfach indem Verbindungen von Unternehmen zu Kunden *communities* hergestellt werden^{xxvii} und durch Interaktion in den unternehmenseigenen Entwicklern der konsumistische autonom-imaginäre Hedonismus reaktiviert wird.^{xxviii}

Ein prominentes Beispiel für eine solche Ausbeutung des *general intellect* ist Lego. Nicht nur machen Legoenthusiasten kostenlos Werbung, indem sie selbstgedrehte Videoanimationen auf Youtube veröffentlichen, sondern es werden über *Lego Ideas* auch Designvorschläge eingeladen, von denen dann einzelne tatsächlich produziert und in die Läden gestellt werden.^{xxix}

Lego

Daß Lego oft als pädagogisch wertvolles Kulturgut gepriesen wird, hat mit dem fit sowohl zur produktionsistischen als auch zur konsumistischen Seite übersteigend kapitalistischer Subjektivität zu tun. In seiner klassischen Form von den 1950ern bis in die 1970er war es ein simples Konstruktionsspielzeug – perfekt verklickbare quadratische und rechteckige Bausteine in rot, gelb, grün und blau, aus denen man überraschend viele Gebilde kreieren konnte.

Schon damals war aber die – um Gibsons^{xxx} abgenutzten Begriff zu gebrauchen: – *affordance* zu beidem gegeben: kreativ-innovativer Rekombination und technologischem Perfektionsstreben. Das verbindet das Spielzeug mit dem Kulturheros des Ingenieurs.^{xxxi} Lego Bausteine, *bricks*, sind idealer Rohstoff für den *bricoleur*, den Bastler, der die produktive Rolle der Unordnung durch

phantasievoll geschaffene Farb- und Formharmonien mit ephemeren Ordnungen durchzieht.^{xxxii}

Aber darin liegt eben schon die *affordance* zur Durchproduktion der Welt im technologischen Sinn, die einen inversen Platonismus in sich birgt. Wie der Künstler Zbigniew Libera es auf den Punkt brachte, als er seine Kreation – ein Legokonzentrationslager – rechtfertigte:

“The rationality of the Lego system is shocking. You cannot build an irregular construction from these blocks, or something shapeless, there will always have to be a right angle somewhere. You can only do what the rational system allows you to do. What is more, theoretically everyone can build whatever he or she wants, but in practice you build what is shown on the box”^{xxxiii}

Und tatsächlich wurde das Legospiel dem plangemäßen Montieren des Demiurgen Platons immer ähnlicher. Kaum jemand kauft noch einfache *bricks* – diese werden von Bausätzen, oft begleitend zu populären Kinoproduktionen wie *Star Wars* mit lebensechteren Figürchen und genauen Bauanleitungen verdrängt. Auch diese noch – wie der *κόσμος* Platons – sind nicht bewegungslos sondern sollen bespielt werden, das ewige *παράδειγμα* in der Zeit abspielen, doch diese Spielabläufe sind sehr von der cinematischen Vorgabe determiniert.

Aber im Kinderzimmer setzt recht schnell die Entropie ein und der der Zerfall der teuren Kompositionen scheint unausweichlich. Oft genug liegt nicht einfach Zerstörung vor, sondern respektlos kreativer Umbau – kreative Zerstörung im Sinne Schumpeters: Rekombination. Um Libera eine (wenn auch künstlerisch weniger gewagte) Alternative beiseite zu stellen – Nathan Sawaya schafft es durchaus eine nicht so rechtwinklige, humanere *affordance* der Steinchen zu zeigen.

Der jüngst in den Kinos gelaufene *Lego Movie* dokumentiert, feiert und appropriiert den Prozeß der bastlerischen Wiederaneignung der Lego Technologie.

Der Lego Film ist eine Produktion von Warner Brothers, lizenziert und mitvermarktet vom Lego Konzern. Kommerziell wie ideologisch war der Film ein massiver Erfolg (fast 450 Millionen Dollars weltweit, durchweg positive Kritiken und *Fox News* hält ihn für ein antikapitalistisches Machwerk). Und natürlich sind die Hauptdarsteller und zentrale Szenen nun auch als Konstruktionssets im Einzelhandel erhältlich. Der Film, obwohl vollständig *CGI* animiert, folgt der Ästhetik der Youtube Amateurlegovideos.

Die (wörtlich:) Hauptfigur Emmet Brickowsky, Bewohner der Lego City Welt ist ein Bauarbeiter im Dienste des monopolkapitalistischen *Octan* Konzerns. Er ist ein tayloristisch disziplinierter Arbeiter und kulturindustriell verblödeter Konsument, den eine einzige Sitcom (*Where Are My Pants*) und ein einziger Hit (*Everything Is Awesome*) völlig zufriedenstellt. Durch eine Verkettung von Umständen wird er zum Hoffnungsträger einer Verschwörung gegen den allmächtigen Bösewicht, Konzernchef und Präsident *Lord Business*. Diese Untergrundbewegung wurde initiiert

vom ersten Baumeister Vitruvius (in Anspielung auf den Architekten des Kaisers Augustus) und besteht aus den weitem ursprünglichen Architekten (*masterbuilders*) der Legowelten – darunter etwa *Batman* (der die Phase der Filmfranchises repräsentiert) und der Raumschiffbauer *Benny*, Überbleibsel aus der Phase freien Kombinierens der späten 1970er Jahre.^{xxxiv}

Lord Business, wie die Verschwörer im Verlauf herausfinden, will nicht nur seine Herrschaft festigen, sondern den Status Quo wörtlich fixieren – mit Klebstoff. Ziel ist, seine Untertanen davon abzuhalten, ständig die von ihm geplante perfekte Ordnung zu stören. Statt sie von seinen Arbeitern und Angestellten instandhalten zu lassen, zieht er es vor, sie leblos einzufrieren. In einer überraschenden Wendung stellt sich heraus, daß die Legofiguren Teil eines großen Modells des *man upstairs* sind. Den halten die Legofiguren für ihren Schöpfergott – aber er ist tatsächlich nur ein büroangestellter Mensch mit einem Hobby. Weil sein Sohn sich heimlich an den Modellen vergeht und daran herumbastelt, klebt er sie Stein für Stein fest. Lord Business vollendet nur den Plan des Mannes da oben, während die *master builders* unter Anführung des infantilen Emmet den kindlichen, spielerischen Geist des Lego zu retten suchen. Aber der Vater hat ein Einsehen nachdem er die Kreationen seines Sohnes sieht – und in der Legowelt kommt es zur Versöhnung von Lord Business und den Rebellen. Lord Business ist jetzt für Kreativität offen... Und einer letzten komischen Wendung eröffnet der *man upstairs* seinem Sohnmann, daß jetzt, wo er an die Legos darf, natürlich auch seine kleine Schwester mitspielen darf. In der Legowelt selbst spiegelt sich das in einer Invasion der Monster vom Planeten Duplo wieder – allgemeine Panik – Film Ende.

Die Grenzen des produktivistischen Überstiegs (platonische Parallele)

Lord Business steht repräsentiert einen Sklerokapitalismus. Er ist vom auf Innovation verpflichteten Unternehmer zum antiken Tyrann regrediert, der die Konvergenz auf den Menschen,^{xxxv} bzw. auf die Männchen nicht mitbekommen hat – soll heißen: er merkt nicht, daß der Ideenhimmel menschlichem technologischen Strebens entspringt, und nicht (wie bei Platon) umgekehrt. Und natürlich: in der Legowelt trifft Platons Schöpfungsmythos zu: Der *man upstairs*, Gott-der-Vater selbst hat die Welten nach den Ideen/Formen, den mitgelieferten Bauanleitungen zusammengefügt und verteidigt die so erreichte Annäherung ans Ideal. Die Tyrannei von Lord Business und der Griff zum Klebstoff sind natürlich kontraproduktiv – die ewige Idee muß in zyklisch zeitlichen Prozessen entwickelt werden – sobald die Bewegung abgestellt wird, ist es mit der Perfektion auch vorbei.^{xxxvi} Wie Jens Beckert unterstreicht, stellt für den wettbewerbskapitalistischen Unternehmer offene Zukunft sowohl eine Bedrohung wie auch eine Chance dar.^{xxxvii} Für den siegreichen Monopolkapitalisten jedoch bietet die Zukunft keine

weiteren Entwicklungsmöglichkeiten – sie wird zum reinen Horror. Sie muß stillgestellt werden, um scheinbare Perfektion zu bewahren. Man wird das Exzellenzstandards nennen – aber den Wortsinn („Übersteigen“) – verfehlt man damit.

Dieser Stillstand bricht das Versprechen des Kapitalismus, mit dem die mitgelieferte Ungleichheit gerechtfertigt wird: *Life, Liberty and the Pursuit of Happiness*. Die rigide Durchproduziertheit der Legowelten muß aufgemischt werden, um, wenn nicht die Form, so doch die Formhaftigkeit der Welt in steter Erneuerung zu erhalten. Es kommt die Sehnsucht nach einem reinigenden Plastikgewitter auf.^{xxxviii}

Eine Rebellion wird angezettelt, die den Massenintellekt der Brickolarier mobilisiert – jener Beschäftigten und Konsumenten also, die ohne es zu merken, sich in der Ausführung der vorgegebenen Pläne die technische Kompetenz angeeignet haben, selber zu planen. Das ist der appeal des Films: eine antifordistische, prosumeristische Befreiungsgeschichte, die die Freuden, Frustrationen und Rebellionen der kindlichen Legospielenden mit jenen der erwachsenen Beschäftigten und Konsumierenden in Zusammenhang bringt. Lego wird damit zur Metapher für den gegenwärtigen Kapitalismus.

Die Art, wie nun der stagnierende Staatskapitalismus des Lord Business aufgemischt wird, ist bezeichnend. Es sind nicht die in den Untergrund gegangenen *master builders* von Benny bis Batman, die das System zum Wanken bringen. Es ist der massenkulturell und tayloristisch konforme Emmet, dessen Schöpferpotentiale aktiviert werden.^{xxxix}

Was er beitragen kann, ist wie gesagt die eingeschleifte Fähigkeit, Konstruktionspläne umzusetzen, kombiniert mit einer inneren Leere, die aus der Unterforderung bloßer Ausführung resultiert. Emmet ist in dieser Welt zum kompetenten Männchen ohne Eigenschaften geworden. Er ist so eigenschaftslos, daß seine Kollegen ihn nicht anders als *regular guy* beschreiben können – er unterscheidet sich von allen anderen, indem er sich in nichts von ihnen unterscheidet. Als Vitruvius, die weibliche Hauptfigur Wyldstyle und Emmet selbst Emmets Bewußtsein betreten, finden sie *zen*hafte Leere – und nicht einmal der weise Vitruvius kann verstehen wie die aufgrund des Rückfahrens von Realitätssinn möglichen Wahnsinnskonstruktionen irgendetwas zur bevorstehenden Revolution beitragen könnten (Emmets einzige Kreation bislang ist ein Doppeldeckersofa).

Aber es ist gerade diese (wie Musils Ulrich vor sich hin siniert) „passive Phantasie unausgefüllter Räume“ die dem Mann ohne Eigenschaften alles gestattet, „nur nicht das eine: das ernst zu nehmen, [...] was ihn ausfüllen sollte.“ Es entsteht, so Musil weiter,

„... ein leerer, unsichtbarer Raum, in dem die Wirklichkeit darinsteht wie eine von der Phantasie verlassene kleine Steinbaukastenstadt.“^{xl}

Wird diese passive Phantasie des Konsumenten prosumistisch aktiviert, gibt es kein Halten mehr. Die kleine Steinbaukastenstadt wird nach den Regeln Debordscher Psychogeographie^{xli} umgebaut.

Die Fähigkeit zu montieren wird in *bricolage* übersetzt und die technologisierten Roboterarmeen des Lord Business müssen vor den unerwarteten Umbauten des Brickolariats kapitulieren. Hier geht es um den Übergang einer rein produktivistisch-materialistischen Mentalität zu einer prosumeristisch-idealistischen.

Doch die Revolution endet nicht in Umsturz sondern lediglich Reform.^{xlii} Es bleibt bei einer Entkalkung des kapitalistischen Innovationsprozesses. Die revolutionäre Avantgarde wird kooptiert. Emmet erinnert Lord Business daran, daß er selbst auch einmal ein master builder gewesen war, selbst Prosument ist. Die Konsumentenproduktivität wird wieder ins Unternehmen eingegliedert.^{xliii} Der mediokre Exzellenzkult ist von genialer Gewöhnlichkeit besiegt. Das heißt aber nicht, daß die invers-platonische Überstiegsdynamik einer freien *bricolage* weicht. Die, wie Christoph Deutschmann^{xliv} sie nennt, „Mythenspirale“ kapitalistischer Reinvention muß sich weiterdrehen, denn gerade jetzt droht der Verfall. Es wird ja immer wieder betont, daß gerade Prosumenten schwieriger zu kontrollieren seien^{xlv} Die müssen durch eine negative Utopie in Zaum gehalten werden.

Dies geschieht durch eine ideologische Konstruktion, die Anklänge an patriarchale Enteignungs- und Ordnungsmythen hat (wie den der Baruya)^{xlvi}: Die Angst vor einem Abgleiten ins weibliche Urchaos $\chi\omega\alpha$. Dieses wird von den Duplo Monstern der kleinen Schwester repräsentiert, die in die Legowelt einfallen. Die Ängste um männliche Ordnungskraft werden durch einen widerspenstige Zähmung beruhigt. Wie der platonische Schöpfungsmythos ist die kapitalistische Kosmologie des Legouniversums geschlechtlich strukturiert. Bis auf das fahrig/hysterische Einhornkätzchen *Unikitty* ist die einzige weibliche Figur die lederjackentragende und motorradfahrende Actionheldin *Wyldestyle*. Scheinbar (und laut offizieller Website)^{xlvii} repräsentiert sie die unabhängige, kreative und starke Frau. Von Anfang an ist sie jedoch über die Unterordnung unter männliche Initiative definiert – zu Emmets Enttäuschung stellt sie sich nämlich als Freundin und bedingungslose Bewundererin Batmans heraus. Im Laufe

des Films entdeckt sie dann ihre domizile Weiblichkeit wieder, und macht statt Batman den ihr in allem außer der nominellen Maskulinität unterlegenen Emmet zum Objekt rehäugiger Bewunderung.

Ist die dysfunktional gewordene Übermacht des Systems einmal unterminiert, ist destruktive Weiblichkeit nicht mehr gefragt. Sie wird damit auf die Bahn von der (scheinbaren) Emanze zur häuslichen Modepuppe gesetzt, die in der Welt von *Lego Friends* endet. Diese Erziehung besteht der kleinen Schwester noch bevor.

ⁱ Wie der Astrophysiker Moriarty es mit Blick auf die allgegenwärtigen Exzellenzerwartungen formulierte: „Space is mostly vacuum, but it's not nearly as empty as meaningless commitments to 'excellence'“ Philip Moriarty, „The Vacuity of „Excellence“, *PhysicsFocus*, 20th March 2014 <http://physicsfocus.org/philip-moriarty-vacuity-excellence/>

ⁱⁱ Hinzu kommt die Sorge um das ökologische Gleichgewicht, welches genau wie das soziale durch Wachstumswahn bedroht wird. Bücher wie Robert und Edward Skidelsky's aristotelisch-keynesianisches *How Much Is Enough* (New York 2012) haben Konjunktur

ⁱⁱⁱ In einer Welt, die nach Heraklit nicht nur *in* Flammen steht sondern geradezu *aus* Flammen besteht (Karl Popper, *The World of Parmenides. Essays in Presocratic Enlightenment*, London 1998, 15sq.) geht es nicht darum sich vorsichtig zu bewegen, um das Bestehende nicht zu zerstören: Was immer an Form da ist muß beständig reproduziert, erneut hergestellt werden, damit es Bestand hat. Platon versucht das zu leisten, indem er dieses immer prekäre und ephemere Werden als Vergehen mit dem absoluten Sein, das Parmenides als ewig und immergleich postulierte, zu verbinden (Popper, *ibid.*, p.27) – und so dem von Parmenides als reines Nichtsein verachteten Weltgeschehen (Parmenides, *Über das Sein. Fragmente des Lehrgedichts*, übersetzt von Jaap Mansfeld, Stuttgart 1981, p.9sq, DK 28 B8) wenigstens etwas Geltung zu verleihen.

^{iv} Für diese Behauptung wurde ich in einem Philosophie Proseminar gehörig in den Senkel gestellt. Ich wiederhole sie trotzdem und finde mich, denke ich, mit Sohn-Rethel, Karl Popper und Karl Polanyi in nicht allzuschlechter Gesellschaft.

^v Wie ein paar tausend Jahre später Sigmund Freud in Wien, so faßt Platon in Athen den Menschen als erotisch getrieben auf. Während die Mechanik eine andere ist, wird versucht ein und denselben Umstand zu erklären: Warum strebt der von der Mutteridentifikation im Morast kindlicher Amorphität versinkende Mensch (Junge) nach Ordnung, Rationalität. Platon muß sich noch nicht mit dem komplexen Innenleben von Großstadtneurotikern herumschlagen und so ist seine Geschichte um einiges einfacher.

^{vi} selbst Abkömmling des Metis, Titan der Weisheit

^{vii} Karl Polanyi: „Aristotle Discovers the Economy“, in: C. M. Arensberg, H. W. Pearson, K. Polanyi (eds.): *Trade and Market in Early Empires*, New York 1957, pp.64-94

^{viii} (Eric Voegelin macht die Verbindung zwischen Anthropologie, Kosmogonie und Politik deutlich) Eric Voegelin, 'Ewiges Sein in der Zeit', in: ders.: *Anamnesis. Zur Theorie der Geschichte und Politik*, München 1966, insb. P.265)

^{ix} Luc Brisson zeigt, daß Platons Demiurg fast jede Technik seiner Zeit zur Anwendung bringt. (*La même et l'autre dans le Timée de Platon*, Paris 1974, pp.35sq.)

^x Der Arbeiter 'benutzt die mechanischen, physikalischen, chemischen Eigenschaften der Dinge, um sie als Machtmittel auf andre Dinge, seinem Zweck gemäß, wirken zu lassen.' In einer Fußnote zitiert Marx Hegels List der Vernunft aus der *Logik* herbei. Karl Marx, *Das Kapital I*, MEW 23, Berlin 1962, p.194.

^{xi} Karin Alt übersetzt *πλανωμένη αίτια* als „Ursache ohne Ziel“ („Die Überredung der Ananke. Zur Erklärung der sichtbaren Welt in Platons Timaios, *Hermes*, Vol.106 (1978), pp.426-66, p.446)

^{xii} Selbst die Fixsterne, in ihrer perfekten Ruhe Höhepunkt der Konstruktion, bewegen sich – sie bewegen sich auf der Stelle.

^{xiii} Cf. Ernst Cassirer, *Philosophie der symbolischen Formen. Zweiter Teil: Das mythische Denken*, Darmstadt 1964, S.158

^{xiv} Dominik Schrage, „Optimierung durch Überbietung: ‚Leben‘ in produktivistischer und konsumistischer Perspektive“, in: U. Bröckling, A. T. Paul und S. Kaufmann (eds.): *Vernunft – Entwicklung – Leben*, München 2004, pp.291-303, p.292

^{xv} Christoph Deutschmann, 'Marx, Schumpeter and the Myths of Economic Rationality', in: *Thesis Eleven*, no.53 (1998), pp.45-64, p.49sq.

^{xvi} Georg Simmel, *Philosophische Kultur*, Berlin 1986, pp.195-219

^{xvii} Unserem inversen Platonismus ist die metaphysisch gesetzte absolute Obergrenze des Erreichbaren abhanden gekommen ist. Hans Barth schreibt diese Diagnose Nietzsche zu (*Wahrheit und Ideologie*, Frankfurt am Main 1971, p.246)

^{xviii} Und weiter: „Die Sicherung des Lebensraumes z.B. ist für das Lebendige niemals das Ziel, sondern nur ein Mittel zur Lebenssteigerung. Umgekehrt erhöht wiederum das gesteigerte Leben das frühere Bedürfnis nach Raumerweiterung.“ Martin Heidegger, „Nietzsches Wort ‚Gott ist tot‘“ In *Gesamtausgabe 1.Abt, 5.Bd*, Frankfurt am Main 1977 pp.209-67, p.229

^{xix} Colin Campbell, *The Romantic Ethic and the Spirit of Modern Consumerism*, Oxford 1987.

^{xx} Dominik Schrage, „Optimierung durch Überbietung: ‚Leben‘ in produktivistischer und konsumistischer Perspektive“, in: U. Bröckling, A. T. Paul und S. Kaufmann (eds.): *Vernunft – Entwicklung – Leben*, München 2004, pp.291-303, p.299sq.

^{xxi} Jens Beckert, „Capitalism as a System of Expectations“, in: *Politics and Society*, Vol.41, no.3, pp.323-50

^{xxii} Guy Debord, *Société de Spectacle*, Paris 1967, Jean Baudrillard, Jean: *La société de consommation. Ses mythes, ses structures*, Paris 1970, W. F. Haug, *Kritik der Warenästhetik*, Frankfurt am Main 1971

^{xxiii} Und überhaupt verdanken wir den Begriff der Vergegenständlichung und Verdinglichung idealistischer Philosophie

^{xxiv} Ernst Cassirer, *Zur Logik der Kulturwissenschaften. Fünf Studien*, Göteborg 1942, p.121

^{xxv} Daß die Trennung zwischen produktivistischer und konsumistischer Überstiegsdynamik nur eine analytische sein kann, liegt in der Logik der Mehrwertproduktion. Deutschmann hat gezeigt, daß die Funktion der schöpferischen Zerstörung, der Prozeß- und Produktinnovation (und oft genug der Organisationsinnovation), eine der Transformation lebendiger Arbeit in Kapital ist. Würde dieses Potential ausschließlich genutzt um immer enger werdende Effizienzpotentiale bestehender Strukturen auszuschöpfen, wäre in der Tat die erste Überproduktionskrise des Kapitalismus gleich auch die letzte (und die Kontinuierung eines auf Wachstum angelegten Kapitalismus wäre tatsächlich, wie von leninistischer Theorie postuliert, auf Imperialismus und Krieg angewiesen – die einzige Alternative wäre eine politische Absicherung von Stagnation in einer wie auch immer garteten Variante des Staatskapitalismus). Noch so intensiviert, Max Weber würde sagen „scharfe“ Arbeit, reicht nicht hin, die Mittelposition durch produktive Steigerung zu sichern – es droht das Absinken in einem Breschniewistischen Morast sich schleichend ausbreitender allgemeiner Erlahmung. Doch von Anfang war kapitalistisches Wachstum immer auch von radikaler Innovation und Erneuerung geprägt – und hier war immer schon jene autonome Imagination zentral, die heute meist auf die Seite der Konsumsphäre geschlagen wird. Der Kulturheld des Ingenieurs hat eine Vision – eine Vorstellung neuer Erlebniswelten in der zum Beispiel Geschwindigkeit und Reichweite nicht einfach abstrakt zu optimierende Größen sind (daher die Faszination von Jules Verne etc.).

Max Webers Kronzeuge für den gewinnmaximierenden kapitalistischen Geist, Benjamin Franklin, ist so den nicht nur säkularisiert-puritanischer Produktionsarbeiter (Drucker und Setzer) und Geschäftsmann (Buchhalter), sondern eben auch Erfinder, Romanleser und politischer Visionär. Umgekehrt sind die von Colin Campbell in die Ahnenreihe des heutigen autonom-imaginativ hedonistischen Konsumententums gestellte Romantiker bis zum Umfallen arbeitsam – William Blake sticht besonders hervore (Eric Wilson, *My Business Is to Create: Blake's Infinite Writing*, Iowa City 2011)

^{xxvi} Also nicht nur der „arbeitende Kunde“ schlechthin, der sich seine Möbel selbst montiert – wenn auch das eine sehr relevante Erscheinung ist (G. G. Voß, K. Rieder, *Der arbeitende Kunde*, Frankfurt am Main 2005). Die Einbeziehung in Konzeption und Design ist ein qualitativer Sprung

^{xxvii} E.g. Bernard Cova, Daniele Dalli “Working Consumers: The Next Step in Marketing Theory?”, in: *Marketing Theory*, Vol.9 (2011), no.3, pp.315-3

^{xxviii} Es mag sein, daß der eine oder andere Verbesserungsvorschlag (unentgeltlich) von Universitäten umgesetzt wird und damit das Produkt *student experience* verbessert wird. Viel wichtiger ist aber der durch Studierendenbewertungen und –feedback aufgebaute Druck auf die Lehrenden und Verwaltenden, was sie tun als eben das zu verstehen: *student experience* und es immer auch aus Kundenperspektive/Studierendenperspektive zu sehen (was uns so schwer nicht fällt, wir müssen nur die Studierenden, die wir selbst einmal waren, wieder aktivieren). Dasselbe gilt für die Produktentwickler, Vermarkter, Dienstleistenden durch die Bank. Nicht von ungefähr hat Rosabeth Moss Kanter Interaktion mit Kunden als einen Hauptfaktor erfolgreicher Innovation identifiziert (Rosabeth Moss Kanter, “When a Thousand Flowers Bloom: Structural Collective, and Social Conditions for Innovation in Organization”, in: Richard Swedberg (ed.): *Entrepreneurship: The Social Science View*, Oxford 2000, pp.167-210) Es sieht zur Zeit jedenfalls so aus, als füttere die Konsumentenmobilisierung den Verwertungsprozeß, stelle also eine Aneignung von „Massenintellektualität“ in einem Akt ursprünglicher Akkumulation (e.g. Edward Comor, “Digital Prosumption and Alienation”, in: *ephemera*, Vol.10 (2010), no.3/4, pp.439-54) Die Erwartung optimistischen Erwartungen Alvin Tofflers scheinen sich nicht zu erfüllen (Alvin Toffler, *The Third Wave*, London 1980, pp.275sq.)

^{xxix} Detlev Zwick, Samuel K. Bonsu, and Aron Darmody ‘Putting Consumers to Work: ‘Co-creation’ and new marketing govern-mentality’ *Journal of Consumer Culture* July 2008 8: 163-196. ([Beispiel: der nun erhältliche Ghostbusters Ecto-1](#))

^{xxx} J.J. Gibson: “The Theory of Affordances”, in R. Shaw, J. Bransford (eds): *Perceiving, Acting, Knowing*, Hillsdale NJ 1977, pp.67-82.

xxxvi Lego wird regelmäßig als Paradigma von rekombinierender Innovation angeführt. Eric Abrahamson, 'Managing Change in a World of Excessive Change: Counterbalancing Creative Destruction and Creative Recombination', in: *Ivey Business Journal*, January/February 2004, pp.1-9

xxxvii Es besteht eine erstaunliche Parallele zur Webtechnik der Navajo (Richard Howells, 'The Aesthetics of Utopia: Creation, Creativity and a Critical Theory of Design', in: *Thesis Eleven*, Vol.123, no.1, pp.41-61)

xxxviii <http://www.polishculture-nyc.org/index.cfm/index.cfm?itemId=290&eventId=256>

xxxix 1978 wurden die ersten Minifiguren vermarktet – unter ihnen der rote und weiße Astronaut

xl Zur Konvergenz der Welt auf den Menschen s. Günter Dux, *Die Logik der Weltbilder*, Frankfurt am Main 1990, pp.295sq.

xli Das Imperium des *Lord Business* entspricht ziemlich genau dem, was Friedrich Pollock 1941 als Endstadium des siegreichen Staatskapitalismus antizipiert hat. Sobald nicht einmal mehr der Krieg als Innovationsgenerator verfügbar ist, also „... as soon as state capitalism turns from concentrating upon armaments to a genuine peace economy its only alternative, if it wants to avoid unemployment, is to spend a very substantial part of the national income for the construction of modern 'pyramids,' or to raise considerably the standard of living." Frederick Pollock, 'State Capitalism: Its Possibilities and Limitations', *Studies in Philosophy and Social Science (Zeitschrift für Sozialforschung im Exil)*, Vol.IX (1941), no.2, pp.200-225., p.216). Die Parallele reicht bis ins Detail – Die Ökonomie wird mit sinnlosen Investitionen in Großbauprojekte am Laufen gehalten; mangelnde Konkurrenz läßt die Preise ins Lächerliche steigen (Emmet zahlt brav \$37 für seinen Kaffee), und Widerspruch wird durch eine Mischung von Brot-und-Spielen und Repression kontrolliert: 'Political domination is achieved by organized terror and overwhelming propaganda on the one side, on the other by full employment and an adequate standard of living for all key groups, the promise of security and a more abundant life for every subject who submits voluntarily and completely.' (p.223)

xlii E.g. Jens Beckert, "Capitalism as a System of Expectations", in: *Politics and Society*, Vol.41, no.3, pp.323-50, p.339

xliiii Da der aufzubrechende Sklerokapitalismus die Welt materiell durchproduziert hat, und da selbst das Phantasiespielzeug Lego aus Materie besteht (hauptsächlich Erdöl) – vor allem aber weil selbst immaterielle Produkte ein stoffliches Substrat haben und daher Platz brauchen, muß es zur Materialschlacht kommen, in dem jene *tabula rasa* gemacht wird, die von Platon bis Tkachev und Stalin als Voraussetzung ästhetisch/philosophisch inspirierter gesellschaftlicher Neuordnung postulierten. (Karl Popper, *The Open Society and Its Enemies. Volume One: The Spell of Plato*, London 2003, 175sq.). Die Verbindungen zwischen Lego und Shell sind derzeit im Focus einer [Greenpeacekampagne](#) „Everything is not awesome“

xliiii Die Geschichte folgt dem konsumromantischen Muster, in dem *the ordinary guy* in abenteuerliche Situationen gerät und darin unerwartete Fähigkeiten entwickelt – Fähigkeiten, die durch konsumkulturelle Tagträume mental vorweggenommen wurden. Denken Man denke z.B. an *Kung Fu Panda*

xl Robert Musil, *Der Mann ohne Eigenschaften* I, 8

xli „Die *Psychogeographie* würde sich die Erforschung der genauen Gesetze und exakten Wirkungen der gegebenen oder bewußt eingerichteten, direkt auf das Gefühlsverhalten des Individuums einwirkenden geographischen Umwelt zur Aufgabe machen“ und Die Forschungen , zu denen man hierdurch gebracht wird, sehen die Disposition der Bestandteile des urbanistischen Rahmens in enger Verbindung mit den von ihnen hervorgerufenen Empfindungen uns setzen unvermeidlich voraus, die ständig im Lichte der Erfahrung durch Kritik uns Selbstkritik zu korrigieren sind.“ (Guy Debord, *Rapport zur Konstruktion von Situationen*, München 1980, pp.60&67).

xlii Anstatt in eine brickolarische Räterepublik mit der von Karl Korsch geforderten Balance zwischen Produzenten- und Konsumenteninteressen zu führen, wird die kreative Energie aus dem Untergrund zurück in die Unternehmen geholt. Das revolutionäre Brickolariat wird zur Inspirationsquelle der Designer und Marketingleute – und fühlt sich dabei wertgeschätzt. Wenn ich also von der „Enteignung des Brickolariats“ spreche, meine ich weniger die Prozesse ursprünglicher Akkumulation, in der Laien kreativität unentgeltlich oder unterbezahlt abgezogen werden (wie eben in *Lego Ideas*), sondern vor allem den Zugriff auf den general intellect der Beschäftigten. Paolo Virno hat angemerkt, daß in der postfordistischen Ökonomie selbst noch die Fähigkeit, Gespräche zu führen, als eine auszubeutende Ressource erkannt wurde. Ebenso ist kreatives Spielen ist zum selbstverständlichen Teil der Arbeitskraft geworden, die außerhalb des Arbeitsverhältnisses reproduziert wird. Wie im von Ursula Huws so genannten *cybertariat* darauf zugegriffen wird, daß der Umgang mit Computern eine so selbstverständliche Fähigkeit geworden ist wie der aufrechte Gang oder die Kunst, ein Automobil zu steuern, so auch die kreative Phantasie der romantischen Konsumierenden.

xliiii Die Kritik an der Überschätzung der Rolle der Prosumenten und vor allem der Überbewertung ihres kreativen Beitrags (und ihrer Selbstbestimmtheit) tendiert dazu, die Rolle die der Bezug auf sie für den kreativen Prozeß in den Entwicklungsabteilungen zu übersehen (Comor 2010a and 2010b kommen nahe).

xliiv Christoph Deutschmann, 'Die Mythenspirale. Eine wissenssoziologische Interpretations industrieller Rationalisierung', in: *Soziale Welt*, vol.48 (1997), no.1, pp.55-70.

xlv „... capitalists have more difficulty controlling prosumers than producers or consumers and there is a greater likelihood of resistance on the part of prosumers; the exploitation of prosumers is less clear-cut; a distinct economic system may be emerging there where services are free and prosumers are not paid for their work; and there is

abundance rather than scarcity, a focus on effectiveness rather than efficiency in prosumer capitalism.’ (George Ritzer und Nathan Jurgenson, ‘Production, Consumption, Prosumption: The Nature of Capitalism in the Age of the Digital “Prosumer”’, in: *Journal of Consumer Culture*, Vol.10 (2010), no.1, pp.13-36, p.31)

^{xlvi} « [...] c’est là *le secret le plus secret des Banyas*: dans l’objet sacré qui manifeste le pouvoir des hommes se trouvent les *pouvoirs des femmes* que les hommes ont réussi à s’approprier quand ils leur ont volé les flûtes. » « La thèse est claire. Les femmes sont certes dotées d’une créativité première qui dépasse celle des hommes, mais celle-ci est source de désordres, de démesure. Elle constitue une menace permanente pour la vie en commun, non seulement des humains entre eux mais des humains avec les êtres qui coexistent avec eux dans le même univers, animaux, plantes, etc. Les hommes se reconnaissent donc comme inférieures aux femmes sur un certain plan, mais comme supérieurs à elles lorsqu’il s’agit de mettre de l’ordre, d’introduire de la mesure dans la société et l’univers. » Maurice Godelier, *L’énigme du don*, Paris 1996, p.179)

^{xlvii} <http://www.lego.com/en-gb/movie/explore/characters/wyldstyle> (last access 19th October 2014)