

# Unfassbares Bang-Design : Interview mit Norbert Bolz

Autor(en): **Grad, Simon / Müller, Alois Martin / Bolz, Norbert**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design**

Band (Jahr): **20 (2007)**

Heft 10

PDF erstellt am: **19.05.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-123279>

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

# Unfassbares Bang-Design

Interview: Simon Grad und  
Alois Martin Müller

Bits, Atome, Neuronen und Gene – das sind die Themen des zeitgenössisch relevanten Designs. Bang-Design nennt Norbert Bolz die Gestaltung der Welt mit diesen Grundbausteinen. Der umstrittene Medienwissenschaftler aus Berlin war zu Besuch an der Fachhochschule Nordwestschweiz in Basel (FHNW). Dort sprach er mit dem Direktor Alois Martin Müller und Simon Grad darüber, wie sich Design unter dem Einfluss der Forschung verändern wird.

? Was ist Bang-Design?

Norbert Bolz: Im Kern geht es beim Bang-Design um vier Menschheitsträume: Verständigung, Schöpfung, Unsterblichkeit und Sicherheit. Beim Thema «Verständigung» geht es um das Design von benutzerfreundlichen Interfaces, die Konstruktion von Robotern und personalisierten Computern. Die Kreativität des Menschen wird buchstäblich «Schöpfung», wo er nicht nur als Architekt intelligente, benutzerfreundliche Umwelten entwirft, sondern neue Materialien erfindet, die Kleidung, Wohnen und Mobilität revolutionieren. Sie entstehen durch passgenaues Hinzufügen von Molekülen: «bauen» geht in «wachsen» über. Der Forscher wird zum Schöpfer – und Unternehmer. Das Projekt «Unsterblichkeit» bedeutet, dass Medizin und Diätetik bis hin zur genetischen Steuerung alles daran setzen, den menschlichen Körper zu optimieren.

Und schliesslich «Sicherheit». Der moderne Krieger ist ein Paradigma des Bang-Designs; Entscheidungen unter Stress, Operieren mit unvollständiger Information, körperliche Überforderung und die Anforderungen der Mensch-Maschine-Synergie charakterisieren seinen Alltag. In all diesen Bereichen geht es um technisches Wissen. Die Interdisziplinarität der wissenschaftlichen Forschungen aus den Bereichen Physik, Biologie, Mathematik, Hirnforschung und Sozialwissenschaften verwirklicht sich in der Konvergenz, der Übereinstimmung der Spitzentechnologien. Diese Konvergenz zu gestalten und zu managen, ist die relevante Designaufgabe des 21. Jahrhunderts.

? Sie siedeln Bang-Design im Schnittpunkt an, wo sich Technologien annähern und das Design sich unter neuen Bedingun-

gen entwickelt. Was wird designt? Die vier genannten Bausteine oder das Unsichtbare, das an diese geknüpft ist?

Es ist mittlerweile möglich, Materialien so fein in Scheiben zu schneiden, dass sich die Moleküle nur noch in zwei Dimensionen bewegen. Da geht es tatsächlich um konstruktiv-technischen Umgang mit Materie. Genauso wie bei der Herstellung von neuen Materialien, indem an bestehende Strukturen neue Moleküle angedockt werden. Man kann damit etwa Textilien verbessern. Ebenso wird Keramik für alle möglichen Anwendungen optimiert. Auch wenn man es nicht sehen kann, werden Materialien verändert und damit neu synthetisch hergestellt. Insofern ist das ein konkretes Gestalten. «Nano» signalisiert vor allem: Was hier geschieht, entzieht sich zwar dem Mass des Menschen, aber nicht der Machbarkeit.

? Woher stammt denn die Qualität von Bang-Design, die in der Gestaltung des Unsichtbaren, des Emotionalen und des Wissens liegt, also in lauter nicht fassbaren Geschichten?

Im Grunde geht es darum, von einem Bereich zu lernen, der bisher scheinbar die Gegenwelt zum Design bildete, nämlich von der Evolution. Man versucht herauszufinden, wie Evolution operiert, und man versucht, ähnliche Prozesse in beschleunigter Weise zu simulieren – etwas Vergleichbares zu tun wie in einem Computerspiel, etwa in «Sim City». Dabei geht es nicht um Formideen, sondern um das Beherrschen von Prozessen. Kurz, das Design löst sich immer mehr von den Designern ab. Darwin hat vorgeführt, wie Designs entstehen, ohne dass es Designer und Designerinnen gibt. Davon lernen wir mittlerweile.

? Auch Technik und Ingenieursleistungen sind Gestaltung. Wo liegt der Unterschied zwischen Technik und Design?

Technik wird mehr oder minder in neue Formen von Leben aufgehoben. Die eindrucksvollsten Denker der Technikgeschichte waren die, die uns als Sklaven der Technik sahen. Das ist die These aller grossen, jedenfalls der emphatischen Technikgeschichten. Hier könnte man eine gewisse Korrektur anbringen. Deshalb endet mein Buch auch mit einer ganz naiven Position: Marshall McLuhan betrachtete Technik und gerade Medientechnik als «Extensions of Men», als Erweiterung menschlicher Vermögen, Organe und Sinne. Das brachte ihm viel Kritik ein. Bang-Design macht in Bereichen wie Medizin, Kleidung, Implementierung von Chips, Lernprogrammen Ernst mit der «Extension» menschlichen Vermögens. Vielleicht treten wir in eine Welt ein, in der Technik zwar nicht einfach dem Menschen untertänig ist, sondern am besten in einer synergetischen Beziehung zwischen Mensch und Technologie verstanden werden kann. Es bleibt nicht ohne Folgen, dass unendlich viele Computer und damit Menschen miteinander vernetzt und verschaltet werden. Es bildet sich eine Noosphäre, in der die Menschheit zu einem einzigen Geist zusammenwächst. Früher war das ein Phantasma, ein Traum, aber mittlerweile klingt es nicht mehr absurd, wenn man sich die Weltkommunikation anschaut.

? Sprechen Sie von einer neuen Metaphysik? Der Begriff Noosphäre stammt vom katholischen Theologen Teilhard de Chardin und McLuhan, als Katholik, hat den natürlich bestens gekannt. Er hat sich eine Art Bewusstseins-Sphäre vorgestellt, die

metaphysisch und religiös unterlegt war. Siedeln Sie Ihre Noosphäre im sakralen Bereich oder in der profanen Erweiterung des Körpers oder der Fähigkeiten an?

Aus der Religion stammen zumindest die brauchbarsten Metaphern zur Beschreibung dieser Welt. Um in eine Noosphäre zu treten, braucht man kein Bang-Design, dazu muss man nur fernsehen. Das, was in der Welt geschieht und was die Massenmedien uns übermitteln, können wir nicht mehr ignorieren. Früher war Moral ein Nahsinn: Mich interessiert, was meiner Familie passiert und ob der Dachstuhl des Nachbarn brennt. Das ist heute anders: Somalia, Iran, Irak, egal, wo etwas passiert: medial vermittelt, geht es uns etwas an. Durch das Internet wird alles extremer. Insofern haben wir handfeste Formen dieser Noosphäre, die so etwas wie ein Weltbewusstsein ausbildet. Es scheint mir nicht zufällig zu sein, dass es bei den Technikern dieser neuen Medienwelt eine Art wiedererwachendes Interesse an Spiritualität gibt.

? Heute haben wir es mit Unsichtbarkeiten zu tun, mit Virtualität, also simulierten Welten. Ist die Religion die Technik, die uns Unsichtbares zugänglich macht?

Ich versuche nicht, eine neue Religion auszurufen, sondern rede von Spiritualität oder von «Geist». Denn das Ungreifbare ist keine Jenseitswelt, sondern unser Alltag. Jeder, der heutzutage in der Karriereleiter nach oben klettert, macht die Erfahrung, dass sich seine Arbeit immer mehr in Kommunikation verwandelt. Die alte, für Industrial Designer typische Vorstellung «production matters» trifft auf unseren Alltag nicht mehr zu. Gerade die wichtigsten Dinge, die wir heute tun, sind letztlich ungreifbar. Diese Spiritualität ist keine Gegenwelt zum profanen Alltag, sondern der Alltag selbst ist spirituell. Die Werkzeuge für diese Spiritualität sind die neuen Medien und Technologien.

? Techniken bergen Risiken. Je sicherer wir werden, desto mehr Ängste entstehen, weil Sicherheit auch Technik, also Risiko ist. Dieses Sorgegefühl bremste bisher den Fortschritt. Wo sind die Risiken, wo die Bremsen des Bang-Designs?

Das Ideal des Bang-Designers ist das des weisen Dieners und Helfers, der den blauen Planeten betreut und besorgt. Dahinter steckt die Vorstellung, dass der gestaltende Eingriff des Menschen sich auf die gesamte Existenz auf unserer Erde erstreckt. Alle Probleme rücken in Reichweite des Designs, die grossen Menschheitsträume werden angegangen. Es geht um absolute Sicherheit, es geht um Unsterblichkeit, um Versöhnung, um Weltkommunikation. Und es geht natürlich um so handfeste Dinge wie Unabhängigkeit von knappen Rohstoffen und Ähnliches mehr. Doch damit ist Risikofolgenabschätzung ausgeschlossen. Alle Formen von Vernunft, die uns historisch vertraut sind, weil wir sie an der Kultur- und Technikgeschichte der Neuzeit ablesen können, zerschellen an diesem Anspruch. Weil das Mass des Menschen nicht funktioniert.

? Sobald wir über eine unsichere Welt reden, tauchen Figuren auf, die damit umgehen können: Unternehmer, Kreative, allenfalls Propheten. Wie können wir den Umgang mit Unsicherheit trainieren?

Risiko ist vielerorts ein grundsätzlich negativ besetzter Begriff. Doch in der modernen Welt gibt es keine Alternative zu riskantem Verhalten. Geht man kein Risiko ein, ris-

kiert man, mit der Entwicklung nicht mehr mitzukommen, was eine schlimme Gefahr sein könnte. Deshalb sollen wir Ungewissheit als Chance interpretieren – ein typisch unternehmerisches Verhalten. Unser Verhältnis zur Technik ist nicht mehr so, dass wir sie entwickeln und anwenden. Sondern wir entwickeln uns zusammen mit den Techniken. Das bedeutet die prinzipielle Unvorhersehbarkeit der Entwicklung. Deshalb spielt Evolution für Bang-Design eine grosse Orientierungsrolle: Design lernt von evolutionären Prozessen. Wenn wir es aber mit einer Evolution von Menschen und Technik zu tun haben, macht es wenig Sinn, eine Haltung zu entwickeln, die das Subjekt Mensch dem Objekt Technik gegenüberstellt. Insofern sind die alten Technikphilosophen der Sache nahe, wenn sie uns als Sklaven der Technik bezeichnen. So fördern sie zumindest nicht die Illusion, wir hätten die Technikentwicklung unter Kontrolle. Aber es gibt zwischen diesen klassischen Alternativen – Herr oder Sklave der Technik zu sein – eine dritte Position, nämlich die der Koevolution zwischen Mensch und seinen Techniken.

? Wenn Design mein ganzes Leben gestaltet, gibt es keine Differenz mehr. Das macht uns zu Hörigen der Technik, nur dass wir es nicht mehr merken.

Dahinter steckt die Frage, was man vom Ganzen hält. Ich persönlich finde die Entwicklung grauenhaft. Aber ein Problem bricht ja erst auf, wenn etwas nicht mehr funktioniert, wenn Konfusion herrscht – unabänderlich ist die Tatsache, dass wir sterblich sind. Wir versuchen, das auch technisch aus dem Bewusstsein zu drängen. Aber letztlich wird jeder Mensch mit seinem Ende konfrontiert und es gibt natürlich kein Bang-Design des Todes, sondern nur Religion. Immer dann, wenn Systeme, Funktionsabläufe zusammenbrechen, greifen wir zurück auf Potenziale, die Orientierung bieten. Die Frage ist, ob unsere Gesellschaft bereit ist, solche Quellen der Orientierung, wie Bildung – gestaltetes Wissen – oder Religion, überhaupt noch am Sprudeln zu behalten.

Ich bin optimistisch, aus einem ganz simplen Grund: Zur modernen Gesellschaft gehört die Diversifizierung der Kultur. Das Abendland ist immer noch nicht untergegangen. Verblüffenderweise. Und wir werden wohl auch in Zukunft auf diese Quellen zurückgreifen können. Schön ist, dass Menschen besser auswählen als schöpfen können. Die Kreativität von Menschen wird meines Erachtens grob überschätzt. Kein Grund, darüber traurig zu sein! Wie schön ist es, dass Variationen der Evolution angeboten werden. Und wenn es nicht schnell genug geht, haben wir ja Computer. Das ist interessant: Der Computer variiert, wir wählen aus. So stelle ich mir eine Mensch-Maschine-Synergie vor, die gar nicht bedrohlich ist. •



Norbert Bolz

Norbert Bolz (54) studierte in Mannheim, Heidelberg und Berlin Philosophie, Germanistik, Anglistik und Religionswissenschaften. Seit 2003 ist er Professor für Medienwissenschaft an der Technischen Universität Berlin. Etlliche seiner Thesen sorgten schon für Aufregung, so seine Liebeserklärung an den Konsum als Mittel gegen fanatische Ideologien und seine Auftritte für eine kon-

Die Gesprächsleiter

-----  
--> Simon Grand (39) studierte Wirtschaftswissenschaft und Soziologie. Er ist Forschungsmitarbeiter und Lehrbeauftragter am Institut für Betriebswirtschaft an der Universität St. Gallen.  
--> Alois Martin Müller (61) ist Direktor der Hochschule für Gestaltung und Kunst, Basel

-----  
servative Rollenteilung zwischen Mann und Frau: «Ich kann nicht kochen.» Im seriösen Feuilleton der «Zeit» gilt Bolz als «Dandy der Medientheorie». --> «bang\_design. Design-Manifest des 21. Jahrhunderts». Von Norbert Bolz, Trendbüro, Hamburg 2006 (Manifest anlässlich der Designausstellung «Entryparadise», Essen, Zeche Zollverein 2006).