

Kreative Zerstörung als Rückkehr genialer Gewöhnlichkeit

LEGO, die Kulturtragödie der Exzellenz und die Expropriation des
Brickolariats

Matthias Zick Varul

*Beitrag zur Plenum 9 »Die Krisen des Mittelmaßes« – organisiert von Anne Waldschmidt und
Hans-Georg Soeffner*

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. Der Rückfall auf das Ideal behäbig-bürgerlicher Mäßigung ist daher durchaus verständlich.

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 die Mitte eine prekäre Position. Das Abgleiten nach ganz unten, ins totale Chaos, ist nur durch beständiges Streben nach ganz oben aufzuhalten. In einer Welt, die nach Heraklit nicht nur *in* Flammen steht, sondern geradezu *aus* Flammen besteht (Popper 1998: 15ff.), 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, verbindet (Popper 1998: 27), um so dem von Parmenides als reines Nichtsein verachteten Weltgeschehen (Parmenides 1981: 9f.) wenigstens etwas Geltung zu verleihen. Der Mensch, der sich dem attischen Stadtbürger Platon als protobürgerliches Subjekt darstellt, wird als ein in einer unruhigen Mittelposition suspendierter gefasst. Bei Platon steht der Gott Eros, und damit

das den Menschen bestimmende Prinzip der Liebe (des verlangenden Strebens), für diese Positionalität ein: Er ist der Sohn von Penia – Mangel, Armut – und Poros – Reichtum. Während er darum kämpft, wie sein Vater zu sein (rational, weise, schön und reich), wird der erdgebundene Eros ständig in den Morast seiner mütterlichen Herkunft zurückgezogen. Die quasi-ökonomische Verortung zwischen Reichtum und Armut nimmt den Wirtschaftsbürger vorweg, noch bevor Platons Schüler Aristoteles sehr entsetzt die Marktwirtschaft entdeckt (Polanyi 1957). Weil Eros besitzlos anfängt, ist seine Mittelposition (*μέσον*) die eines *self-made mans*, Ergebnis von angestrebter 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, da sie sonst zerfällt. Dem Kosmos ist der Imperativ konstanter Produktion eingeschrieben (Voegelin 1966: 265). Platons metaphorischer Schöpfermythos ist mit Blick auf die kapitalistische Moderne prophetisch. Es ist ein Baumeister, Ingenieur, Architekt, Techniker, der Demiurg (*δημιουργός*) (Brisson 1974: 35ff.) – der *Produzent*, der den Kosmos zusammenfügt, indem er, die Marxsche Analyse des Arbeitsprozesses als Naturverhältnis vorwegnehmend (Marx 1962: 194), die vorgefundene chaotische Ursubstanz *χώρα*, die sich nach blinder Notwendigkeit (*Ανάγκη*) chaotisch durcheinanderbewegt, ordnet, ziellose Prozesse also zweckrational kanalisiert.¹ 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. Selbst die Fixsterne, in ihrer perfekten Ruhe Höhepunkt der Konstruktion, bewegen sich – sie bewegen sich auf der Stelle. 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 (Cassirer 1964: 158). Platon liefert uns einen Urtext kapitalistischer Mittelständigkeit, deren Position durch Produktion der Welt erarbeitet ist und durch beständige Anstrengung behauptet 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 (2004: 292) hat den produktivistischen Überstieg charakterisiert als Versuch Leben «mit Hilfe wissenschaftlicher und technologischer Verfahren progressiv und *quantitativ* zu steigern». 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 (1998: 49ff.) betont, die lebendige Arbeit die

¹ Karin Alt (1978: 446) übersetzt *πλανωμένη αίτια* als *Ursache ohne Ziel*.

eigentlich zentrale Zutat für die unternehmerische Funktion der schöpferische Zerstörung im Sinne Schumpeters ist, dann ist klar, warum das so bedrohend ist. Georg Simmel (1986) hat diesen Vorgang übersetzt in eine «Tragödie der Kultur» (1986: 195ff.) in der vergangener, vergegenständlichter kreativer Ausdruck gegenwärtiges expressives Handeln einengt und erstickt. Unserem inversen Platonismus jedoch ist die metaphysisch gesetzte absolute Obergrenze des Erreichbaren abhanden gekommen (Barth 1971: 246). Es kommt zum Wachstumsdrang nach außen und zur blinden Zerstörungswut als Antwort sowohl auf die ökonomische wie auch auf die als ontologisch erfahrene 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. 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.« (Heidegger 1977: 229)

Wenn Theodor W. Adorno (1966: 81f.) darauf verweist, dass Heideggers Einsichten ins »eigentliche« Dasein nur das kapitalistische Sein einsehen – und das nur verschwommen – 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 Lebenssteigerung im Konsumismus. Mit Bezug auf Colin Campbells (1987) Untersuchung zum romantischen Geist des Konsumismus charakterisiert Schrage (2004: 299f.) dies als Steigerung *erwarteten* Erlebens von *qualitativ* Neuem. Hier liegt der Schwerpunkt auf der Vorstellungskraft, auf *fiktionalen* Gehalt. Angemerkt sei, dass Vorstellungskraft immer schon dem kapitalistischen Geist eigen war. Dies 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 (2013) zeigt, muss die Wirtschaftssoziologie auf die zentrale Bedeutung der Vorstellungskraft für unternehmerisches Handeln noch richtig aufmerksam werden.

Die konsumistische Verschiebung ermöglicht den Unternehmen, Bedürfnisse und Verlangen anzusprechen und anzufachen, die weit über bloß Körperliche hinausgehen. Seit den 1970ern wurde von neomarxistischen Theoretikern – allen voran Guy Debord (1967), Jean Baudrillard (1970) und Wolfgang Fritz Haug (1971) – eine Verlagerung des Gebrauchswerts ins Semantisch-Ästhetische attestiert. Das heißt nicht, dass es bei Produkten mit wesentlich immateriellen Anteilen überhaupt nicht zu Verdinglichungsprozessen käme. Immerhin war Simmels Kulturtragödie ja auf künstlerischen Ausdruck gemünzt.

Aber es gilt hier, was Cassirer (1942: 121) Georg Simmel entgegenhielt, nämlich dass solche Produkte in ihrer Existenz davon abhängen, dass sie von Rezipientinnen und Rezipienten aufgenommen, gedeutet, imaginiert – mitproduziert werden – und damit beweglich, lebendig bleiben. Die aktive Vorstellungskraft ist eine romantische Kompetenz, die seitdem als autonom-imaginativer Hedonismus (ein Begriff Colin Campbells) in den *general intellect* übergegangen ist. Als Konsumierende trainieren die Produzierenden ihr kreatives Potenzial. Nur erschläfft dieses Potenzial im kapitalistischen Betrieb, der 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 Konsumierenden als Prosumierende, ihre Involvement in den Designprozess. Dies kann direkt geschehen, wie im Abgreifen von *Open-source*-Erzeugnissen, oder einfach, indem Verbindungen von Unternehmen zu *Kundencommunities* hergestellt werden (Cova, Dalli 2011) und durch Interaktion in den unternehmens-eigenen Entwicklerinnen und Entwicklern der konsumistische autonom-imaginäre Hedonismus reaktiviert wird.

Ein prominentes Beispiel für eine solche Ausbeutung des *general intellect* ist Lego. Nicht nur machen Legoenthusiastinnen und -enthusiasten 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 (Zwick et al. 2008).

Lego

Dass Lego oft als pädagogisch wertvolles Kulturgut gepriesen wird, hat damit zu tun, dass es sowohl zur produktionsistischen als auch zur konsumistischen Seite kapitalistischer Subjektivität spricht. 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 James J. Gibsons (1977) abgenutzten Begriff zu gebrauchen – *affordance* zu beidem gegeben: kreativ-innovativer Rekombination und technologischem Perfektionsstreben. Das verbindet das Spielzeug mit dem Kulturheros des Ingenieurs. Lego Bausteine, *bricks*, sind idealer Rohstoff für die *bricoleuse* und den *bricoleur*, für die Bastlerin und den Bastler, welche die produktive Rolle der Unordnung durch phantasievoll geschaffene Farb- und Formharmonien mit ephemeren Ordnungen durchziehen. 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 – rechtefertiigte:

»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.« (Marcoci 2005)

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 sind diese Spielabläufe sehr von der cinematischen Vorgabe determiniert.

Aber im Kinderzimmer setzt recht schnell die Entropie ein und der Zerfall der teuren Kompositionen scheint unausweichlich. Oft genug liegt nicht einfach Zerstörung vor, sondern respektlos kreativer Umbau – kreative Zerstörung im Sinne Joseph Schumpeters (1934: 14): 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.

Das 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 Dollar 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 verblödeteter Konsument, den eine einzige Sitcom (*Where Are My Pants*) und ein einziger Hit (*Everything Is Awesome*) völlig zufriedenstellt. Durch eine Verkettung von Zufällen wird er zum Hoffnungsträger einer Verschwörung gegen den allmächtigen Bösewicht, Konzernchef und Präsidenten *Lord Business*. Diese Untergrundbewegung wurde initiiert vom ersten Baumeister Vitruvius (in Anspielung auf den Architekten des Kaisers Augustus) und besteht aus den weiteren Architekten (*masterbuilders*) der Legowelten – darunter *Batman* (der die Phase der Filmfranchises repräsentiert) und der Raumschiffbauer *Benny*, Überbleibsel aus der Phase freien Kombinierens der späten 1970er Jahre.

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 Arbeiterinnen, 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 phantasievollen 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 in einer letzten komischen Wendung eröffnet der *man upstairs* seinem entsetzten Sohnmännchen, 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 repräsentiert einen Sklerokapitalismus. Er ist vom auf Innovation verpflichteten Unternehmer zum antiken Tyrann regrediert, der die Konvergenz auf den Menschen (Dux 1990: 295ff.) bzw. auf die Männchen nicht mitbekommen hat – soll heißen: er merkt nicht, dass der Ideenhimmel menschlichem technologischen Strebens entstpringt, 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. Das Imperium des *Lord Business* entspricht ziemlich genau dem, was Friedrich Pollock auf dem Höhepunkt faschistischer Machtentfaltung 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.« (Pollock 1941: 216)

Die Parallele reicht bis ins Detail: Die Volkswirtschaft 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.« (Pollock 1941: 223)

Wie Beckert (2013: 339) unterstreicht, stellt für die wettbewerbskapitalistischen Unternehmen offene Zukunft sowohl eine Bedrohung als auch eine Chance dar. Fürs siegreiche Monopolkapital 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 Durchpro-

duziertheit 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. 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. (Popper 2003: 175f.)

Eine Rebellion wird angezettelt, die den Massenintellekt des Brickolariats mobilisiert – jener Beschäftigten und Konsumierenden 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, prosumistische 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.

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 *zenhafte* 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 Robert 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 Musils (1978: 34) Ulrich weiter, »[...] ein leerer, unsichtbarer Raum, in dem die Wirklichkeit darinsteht wie eine von der Phantasie verlassene kleine Steinbaukastenstadt.«

Wird diese passive Phantasie der Konsumierenden prosumistisch aktiviert, gibt es kein Halten mehr. Die kleine Steinbaukastenstadt wird nach den Regeln Guy Debords (1980) Psycho-geographie 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 in Reform. Es bleibt bei einer Entkalkung des kapitalistischen Innovationsprozesses. Die revolutionäre Avantgarde wird kooperiert. Emmet erinnert Lord Business daran, dass er selbst auch einst als unabhängigschöpferi-

scher *master builder* angefangen hat, der den Beitrag prosumistischer Kreativität (unausgesprochen: zur Kapitalakkumulation) eigentlich begreifen müsste. Er hat ein Einsehen und die Konsumierendenproduktivität wird wieder ins Unternehmen eingegliedert.² 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 (1997) sie nennt, »Mythenspirale« kapitalistischer Reinvention muss sich weiterdrehen, denn gerade jetzt droht der Verfall. Es wird ja immer wieder betont, dass gerade Prosumierende schwieriger zu kontrollieren seien (Ritzer, Jurgenson 2010: 31). Sie müssen durch eine negative Utopie in Zaum gehalten werden.

Dies geschieht durch eine ideologische Konstruktion, die Anklänge an patriarchale Enteignungs- und Ordnungsmythen hat – etwa wie den der Baruya (Godelier 1996: 179): Die Angst vor einem Abgleiten ins weibliche Urchaos (*χώρα...*). Dieses wird von den Duplo Monstern der kleinen Schwester repräsentiert, die in die Legowelt einfallen. Die Ängste um männliche Ordnungskraft werden durch eine widerspenstige Zähmung beruhigt. Wie der platonische Schöpfungsmythos ist die kapitalistische Kosmologie des Legouniversums geschlechterstereotypisch strukturiert. Bis auf das fahrig-hysterische Einhornkätzchen Unikitty ist die einzige signifikante weibliche Figur die Lederjacken tragende und Motorrad fahrende Actionheldin Wyldstyle. Scheinbar – und laut offizieller Website (LEGO 2014) – 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 domestizierte Weiblichkeit wieder, und macht statt Batman den ihr in allem außer der nominalen Maskulinität unterlegenen Emmet zum Objekt rehägiger Bewunderung. Der Wandel wird damit besiegelt, dass sie das an Lévi-Strauss' wilde Denken anspielende Pseudonym ablegt und ihren *eigentlichen* Namen, Lucy, wieder annimmt (und in einem solch anspielungsreichen Film wäre es nicht überraschend, wenn auch dies einen Bezug hätte – etwa auf die säkulare Eva der Paläoanthropologie?).

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.

² Die Kritik an der Überschätzung der Rolle der Prosumierenden und ihres kreativen Beitrags tendiert dazu, die Rolle, die der Bezug auf sie für den kreativen Prozess in den Entwicklungsabteilungen hat, zu übersehen: Es geht weniger darum, dass die Konsumierenden an Einfluss auf die Produktion gewinnen (obwohl das zu einem gewissen Maß tatsächlich geschieht), sondern darum, dass die Produktentwickler/innen lernen, sich selbst auch als kreativ-träumerische Konsumierende einzubringen (Comor 2010 kommt dieser Einsicht noch am nächsten).

Literatur

- Adorno, Th. W. 1966: *Negative Dialektik*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Alt, K. 1978: Die Überredung der Ananke. Zur Erklärung der sichtbaren Welt in Platons *Timaios*. *Hermes*, Heft 106, 426–466.
- Barth, H. 1971: *Wahrheit und Ideologie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Baudrillard, J. 1970: *La société de consommation*. Paris: Denoël.
- Beckert, J. 2013: Capitalism as a System of Expectations. *Politics and Society*. 41. Jg., Heft 3, 323–350.
- Brisson, L. 1974: *La même et l'autre dans le Timée de Platon*. Paris: Klincksieck.
- Campbell, C. 1987: *The Romantic Ethic and the Spirit of Modern Consumerism*. Oxford: Blackwell.
- Cassirer, E. 1942: *Zur Logik der Kulturwissenschaften*. Göteborg: Elanders.
- Cassirer, E. 1964: *Philosophie der symbolischen Formen*. Zweiter Teil: *Das mythische Denken*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Comor, E. 2010: Contextualizing and Critiquing the Fantastic Prosumer: Power, Alienation and Hegemony. *Critical Sociology*, 37. Jg., Heft 3, 309–327.
- Cova, B., Dalli, D. 2009: Working Consumers: The Next Step in Marketing Theory?. *Marketing Theory*, 9. Jg., Heft 3, 315–339.
- Debord, G. 1967: *Société de Spectacle*. Paris: Buchet/Chastel.
- Debord, G. 1980: *Rapport zur Konstruktion von Situationen*. München: Edition Nautilus.
- Deutschmann, C. 1998: Marx, Schumpeter and the Myths of Economic Rationality. *Thesis Eleven*, Heft 53, 45–64.
- Deutschmann, C. 1997: Die Mythenspirale. Eine wissenssoziologische Interpretations industrieller Rationalisierung. *Soziale Welt*, 48. Jg., Heft 1, 55–70.
- Dux, G. 1990: *Die Logik der Weltbilder*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Gibson, J. J. 1977: The Theory of Affordances. In R. Shaw, J. Bransford (Hg.), *Perceiving, Acting, Knowing*. Hillsdale NJ: Lawrence Erlbaum, 67–82.
- Godelier, M. 1996: *L'énigme du don*. Paris: Fayard.
- Haug, W. F. 1971: *Kritik der Warenästhetik*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Heidegger, M. 1977: Nietzsches Wort »Gott ist tot«. In *Gesamtausgabe 1.Abt, 5.Bd*. Frankfurt am Main: Klostermann, 209–267.
- LEGO (2014): *Wyldstyle*, <http://www.lego.com/en-gb/movie/explore/characters/wyldstyle>, (letzter Aufruf 19. Oktober 2014).
- Marx, K. 1962: *Das Kapital I* (MEW 23). Berlin: Dietz.
- Marcoci, R. 2005: The Antinomies of Censorship: The Case of Zbigniew Libera. In S. Feinstejn (Hg.), *Absence/Presence*. New York: Syracuse University Press, 259–268.
- Musil, R. 1978: *Der Mann ohne Eigenschaften*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Parmenides 1981: *Über das Sein* (übersetzt von Jaap Mansfeld). Stuttgart: Reclam.
- Polanyi, K. 1957: Aristotle Discovers the Economy. In C. M. Arensberg, H. W. Pearson, K. Polanyi (Hg.), *Trade and Market in Early Empires*. Glencoe Ill.: The Free Press, 64–94.
- Pollock, F. 1941: State Capitalism: Its Possibilities and Limitations. *Studies in Philosophy and Social Science*, 9. Jg., Heft 2, 200–225.
- Popper, K. R. 1998: *The World of Parmenides*. London: Routledge.
- Popper, K. R. 2003: *The Open Society and Its Enemies*. Volume One: *The Spell of Plato*. London: Routledge.
- Ritzer, G., Jurgenson, N. 2010: Production, Consumption, Prosumption: The Nature of Capitalism in the Age of the Digital »Prosumer«. *Journal of Consumer Culture*, 10. Jg., Heft 1, 13–36.
- Schrage, D. 2004: Optimierung durch Überbietung: »Leben« in produktivistischer und konsumistischer Perspektive. In U. Bröckling, A. T. Paul, S. Kaufmann (Hg.), *Vernunft – Entwicklung – Leben*. München: Fink, 291–303.

Schumpeter, J. A. 1934: *The Theory of Economic Development*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

Simmel, G. 1986: *Philosophische Kultur*. Berlin: Wagenbach.

Voegelin, E. 1966: *Anamnesis. Zur Theorie der Geschichte und Politik*. München: Piper.

Zwick, D., Bonsu, S. K., Darmody, A. 2008: Putting Consumers to Work: «Co-creation” and New Marketing Govern-Mentality. *Journal of Consumer Culture*, 8. Jg., Heft 2, 163–196.