

Der Mensch ist tätig, wenn er, vom gestaltenden Denken angeregt, die äußeren (dinglichen) Bedingungen seines Lebens mit Händen und Werkzeugen und dem ihm zur Verfügung stehenden Können herzurichten versucht. Ob er das in rationaler Weise tut, indem er seinen durchdachten und erprobten Konstruktionsplänen folgt (was man dem *Homo oeconomicus* in Reinform zuschreibt), oder ob er sich spielerisch auf die Gegebenheiten der jeweiligen Lage einlässt, um dem Zufall eine Chance zu geben (ihn also zum *Homo ludens* macht), ist für die Besonderheit des Tätigseins vorerst von sekundärer Bedeutung.

Worauf es hier vielmehr ankommt, ist die Denkfähigkeit, die dem Menschen evolutorisch durch die Ausbildung seines Gehirns zugewachsen ist und die ihm das denkende Entwerfen von Dingen und Dingkonstellationen ermöglicht, bevor er zur Tat schreitet. Dies unterscheidet den Menschen (vielleicht ihn ganz allein?) von anderen Lebewesen, ohne dass er deswegen seinen biologischen Unterbau verlässt. Die Gestaltung von Dingen durch die Arbeit des Gehirns ist ein Kernphänomen der menschlichen Existenz auf dem langen Weg zur Zivilisation. In den menschlichen Gehirnnarealen befinden sich die Wurzeln der Kulturbildung, und zwar zunächst und originär im einzelnen Menschen und davon ausgehend in der kommunikativen Konstruktion von sozialen Beziehungen als geistiges Bindemittel im Sozialverbund.

Was real (in der Dingwelt) durch die Hand (und Werkzeuge) des Menschen geschieht, hat ohne jede Ausnahme seinen Ursprung im gestaltenden Denken, soweit der Mensch als Kulturwesen im Bewusstsein seiner mentalen Fähigkeiten operiert. Das heißt nicht, dass Intuition, Bauchgefühl, emotionale Antriebe und andere aus dem Unterbewusstsein ans Licht tretende Einflüsse unwirksam sind oder – wie man in ökonomischen Modellen und Theorien beliebt zu unterstellen – als nicht maßgeblich eliminiert werden können. Die im Denken aufkommenden inneren Bilder, Muster oder Gestaltfragmente der Erinnerung sind – neurologisch gesehen – unabwendbar im Gedächtnis archiviert und werden im denkenden Ge-

stalten aktiviert, ohne dass dies vom Verstand beherrscht wird. Das Denken wird nicht selten vom Fühlen überrumpelt.

Das gestaltende Denken ist eine Durchgangsphase, die im tätigen Menschen in das physisch eingreifende Handeln übergeht. Die physische Gestaltung ist als Prozess selbst wiederum Gegenstand der aufmerksamen Wahrnehmung und fließt in das gestaltende Denken zurück. Wahrnehmen und gestaltendes Denken durch Bewegung bilden einen Gestaltkreis, ähnlich wie Viktor von Weizsäcker ihn sah (Weizsäcker 1985). Worauf es uns hier ankommt und was wir als essenziell unterstreichen wollen, ist die denkproduktive Phase der Gestaltung von Dingen, die erst in ihrer physischen Ausführung das so genannte Licht der Welt erblicken. Die doppelte Existenz von Dingen in der mentalen Sphäre und in der physisch gestalteten Wirklichkeit ist der Hintergrund der These von der medialen Natur der Produkte.

Ökonomische Theoretiker interessieren sich für die physische Herstellung von nützlichen Dingen, die auf die Bedürfnisse von Menschen zugeschnitten sind. Der blinde Fleck der ökonomischen Theorie lässt die Dimension des gestaltenden Denkens und ihre fundamentale Rolle in der praktischen Kulturbildung und damit der menschlichen Zivilisation einfach verschwinden. Das Thema dieser Abhandlung ist aber gerade diese Kultur stiftende Fähigkeit des gestaltenden Denkens bei der Erzeugung von Produkten, die, wenn sie marktfähig sein sollen, in einer geeigneten Weise eine wirkende Korrespondenz zwischen Erzeugen und Nutzen erlangen müssen.

Produktgestaltung ist nicht beliebig, und sie ist kein autoritärer Entschluss des herstellenden Menschen, dem die Produktgestalten künftiger Nutzer gleichgültig sind, sondern das Ergebnis äußerst komplizierter sozialer Kommunikation. Diese soziale Kommunikation läuft im alles entscheidenden Vorfeld der physischen Produktion ab. Das ist der Grund für die kategoriale Aussage, dass die Produkte in einer (insbesondere zivilisatorisch schon weit entwickelten) Gesellschaft medialer Natur sind, denn sie sind als mentale Objekte immer schon da, bevor sie vergegenständlicht werden. Die soziale Kommunikation ist das kreative Quellgebiet, in dem Produkte als gedachte Gestaltungen entstehen, zunächst zu Kopfgeburten werden und schließlich ihren Weg in die öffentliche Kultur als bereichernde Elemente nehmen.

2.1 Die Einheit von Herstellung und Nutzung

Wenn in argumentativen Situationen, insbesondere in ökonomischen Fragestellungen, von den Bedingungen schöpferischen Denkens als Vorstufe der Kreation von Produkten die Rede ist, steht der Prozess des Herstellens im Mittelpunkt. Dieses Herstellen hat zweifellos seine Tücken und bedarf sorgfältiger Steuerung unter den jeweils gegebenen Rahmenbedingungen, denn es lauern Gefahren, die das Herstellen im Scheitern landen lassen. Prinzipiell kommt für das Herstellen in fast allen Fällen die Methode von Versuch und Irrtum in Betracht, und sie ist, besonders unter dem Kommando des wirtschaftlichen Umgangs mit knappen Mitteln, eine erhebliche Risikoquelle.

Um diesen Risiken möglichst zu entgehen, wird die Methode von Versuch und Irrtum normalerweise in die Phase der konstruktiven Vorbereitung der physischen Produktion verlegt und einer Serie von Experimenten unterworfen. Zum anderen bleibt die rationale Konstruktion von Produktionsprozessen insofern gestaltoffen, als Erfahrungen im nutzenden Umgang mit den fertigen Produkten ins Labor des Konstruierens zurückfließen und neue Entwürfe anregen, bis auch sie die notwendige Produktionsreife erlangen.

Die Gründe möglichen Scheiterns von an sich konstruktiv perfektionierten Produkten sind natürlich sehr vielfältig. Es können Schwächen des Ausgangsmaterials sein, es können funktionale Lücken der Konstruktion sein, es können Nutzungskomponenten übersehen worden sein und, das ist vielleicht der häufigste Fall, es können unberechenbare Diskrepanzen zwischen den funktionalen Eigenschaften des Produktes und den Nutzenerwartungen und Nutzungsbedingungen auftreten. Diese zuletzt genannte Problematik hat ihre regelmäßige Ursache im zeitlichen und räumlichen Auseinanderfallen von Herstellen und Nutzen.

Der Hersteller ist in der Regel nicht der Nutzer; er kann sich nur empathisch in die Lage von Nutzern versetzen, muss aber deren unermessliche Vielfalt zu einem Standardbild komprimieren. Hier dringen die technischen Zwänge wirtschaftlicher (von den Kosten her bestimmter) Notwendigkeiten bis in die Phase der Konzipierung und Konstruktion von Produkten vor. Daraus folgt, dass, in welcher medialen Form auch immer, eine kompromissträchtige Einigung über Produktgestalten über Kommunikationskanäle zwischen Hersteller und Nutzern erzielt werden muss.

Bekanntlich haben diese Kommunikationskanäle in modernen, von technischen Medien durchwirkten Industriegesellschaften zahlreiche Ungleichgewichte und Einseitigkeiten mit sich gebracht. Dies kritisch zu durchleuchten, ist nicht das Thema dieser Abhandlung. Hier geht es in der Hauptsache und ganz grundsätzlich um die Tatsache, dass Produkte eine über die Medien organisierte Existenz in den Köpfen (und Archiven) der Beteiligten haben und dass Marktprozesse, wie sie regelmäßig in

betriebswirtschaftlichen Lehrbüchern des Marketings beschrieben werden, genau genommen mentale Produktionsprozesse sind, die zu konstruktiven Vorlagen für die daraus erst angewiesene physische Realisierung führen. Diese mentale Vorphase der materiellen Produktion findet nicht in Werkshallen statt, sondern in medialen Prozessen, wie wir noch ausführlicher darlegen werden.

Diese mentalen Produktionsprozesse unterliegen völlig anderen Rahmenbedingungen und Regeln als jene, die uns aus der dinglichen (technischen) Fertigung geläufig sind. Das ökonomische Grundgesetz der Sparsamkeit im Umgang mit knappen Ressourcen oder Mitteln greift hier nicht. Was soll knapp sein an einem Gedanken oder Plan? Der mentale Produktionsprozess unterliegt nicht der rationalen Steuerung. Wie könnte Kreativität gedeihen, wenn keine Spielräume, also weitläufige Umwege des Denkens gewährt werden?

Die Prozesse der Bildung von Produkten als abstrakten Gestalten des Denkens (in der Herstellung wie in der Nutzung) unterwerfen sich keinen Systemgrenzen und können deshalb nicht kommandiert werden. Der rationale Verlauf eines technischen Produktionsprozesses ist abhängig von eindeutigen Systemgrenzen. Wie aber sollen Systemgrenzen in der sozialen Kommunikation der Öffentlichkeit wirksam werden und beispielsweise Interventionen von Konkurrenten verhindern?

Der kommunikative Zusammenhang zwischen Herstellen und Nutzen ist ungebrochen wirksam in Situationen, in denen der herstellende Mensch zugleich der nutzende Mensch ist. Im Extremfall kann sogar beides zusammenfallen, wenn beispielsweise bei einem Spaziergang im Wald Wildbeeren geerntet und sogleich verzehrt werden. Solche Situationen lassen wir beiseite, obwohl es sich oft lohnt, die heute so überaus komplizierten Zusammenhänge gedanklich auf ihre Urformen zurückzuführen. Eine dieser Einsichten ist der mediale Charakter der Produkte auch in ihren Urformen in allen zivilisatorisch entwickelten Gesellschaften und die fundamentale Rolle der sozialen Kommunikation zwischen Herstellern und Nutzern.

In ökonomischen Theorien und Modellen wird oft übersehen, dass nicht nur das Herstellen eine Form von auf Ergebnisse gerichteten Handlungen darstellt, sondern dass auch das Nutzen den tätigen Menschen voraussetzt. Erst mit der Einsicht, dass das Nutzen mehr ist als nur physischer Verzehr oder Gebrauch und dass sich in Köpfen Verzehr- oder Gebrauchssituationen abspielen, dass der Nutzungsprozess eine kulturelle Kulisse (oft in Bruchteilen von Sekunden) durchläuft, bevor der dingliche Zugriff (beispielsweise der Griffs ins Regal eines Supermarktes) erfolgt, gewinnen wir eine argumentative Ausgangslage für die Entwicklung einer medialen Theorie der Produkte.

Die Trennung in Herstellung und Nutzung eröffnet beiden Phasen Gestaltungsspielräume, die jeweils ihre eigenen kulturellen Praktiken mit sich bringen und zugleich strukturelle und gestalterische Vertiefungen ermöglichen, die in der

Verflechtung nicht stattfinden können, beispielsweise produktive Routinen in der Herstellung und hedonistische Erlebnisse in der Nutzung. Dennoch bleibt ein beide Phasen verbindendes kulturelles Dach wirksam, denn die erwarteten Nutzungsmöglichkeiten spielen in die Herstellung hinein – im Falle marktwirtschaftlicher Verhältnisse wird dies geradezu erzwungen –, während sich die Nutzungserwartungen im gedanklichen Mitgehen in der Herstellung zügeln, um nicht unrealisierbare Phantastereien zu verlangen.

2.2 Der Gestaltkreis des tätigen Menschen

Der tätige Mensch bringt sich in Herstellprozesse ein, indem er beispielsweise einer beruflichen Aufgabe nachgeht oder seinen privaten Gemüsegarten bearbeitet, ebenso wie er nutzende Tätigkeiten ausübt, wenn er prüft, wie sich die hergestellten Dinge in seinem lebenskulturellen Umfeld einfügen lassen. Wir können deshalb den tätigen Menschen in die beiden Phasen des Schaffens und des Nutzens aufteilen, ohne dass dadurch der innere Zusammenhang zerrissen wird. Das Herstellen und Nutzen bildet, wie zuvor abgeleitet, einen alles überwölbenden, in entwickelten Zivilisationen überaus komplexen Gestaltkreis, der die Zugriffe in das Ressourcenreservoir der Natur ebenso einschließt wie die Ablagerung von Resten des zivilisatorischen Verdauungsprozesses in natürlichen Arealen.

Ein Gestaltkreis als Grundfigur findet sich aber auch in Kleinformaten, wenn beispielsweise bei der Weinernte genauestens unterschieden werden muss zwischen unreifen, reifen und überreifen oder gar fauligen Trauben. Das kann nur stattfinden, wenn in dem die Ernte begleitenden und die Selektion steuernden Mitdenken ein abstraktes Bild von der geeigneten Traubenreife (in Form, Farbe und Geruch und weiteren Kriterien) gewissermaßen mitwandert. Wandert gelegentlich eine reife Traube in den Mund des Erntenden, ist die ursprüngliche Einheit von Herstellen und Nutzen vorübergehend wieder lebendig geworden. Die Regel ist jedoch die Trennung beider Vorgänge. Der Weingenuss erfolgt dann eben erst nach der Lese und meist an anderem Ort als dem der Herstellung.

Der Gestaltkreis schließt sich dadurch zu einem spiraligen Fortschreiten, dass die physischen Ergebnisse gestaltenden Denkens prüfend wahrgenommen werden und entweder Korrekturen im gestaltenden Denken veranlassen oder den Prozess der Entwicklung von Routinen im ausführenden Werken bewirken. Spiralig ist dieser Prozess dadurch, dass die mentalen und physischen Tätigkeiten niemals vollständig in sich zurückkehren, sondern jeweils einen das Vorangegangene korrigierenden Wandel aufnehmen, bis ein Zustand erreicht ist, der als zufrieden-

stellend definiert werden kann. Dieser Prozess der Optimierung kann sich – auch in der Wirtschaft – auf sehr lange Zeiträume erstrecken, falls er überhaupt jemals zu einem Ende gelangt.

2.2.1 Der Gestaltkreis des schaffenden Menschen

Der Begriff *Gestaltkreis* hat durch die theoretischen Arbeiten Viktor von Weizsäckers (Weizsäcker 1985) eine genau umrissene Bedeutung erhalten, an die sich die folgenden Erläuterungen anlehnen können, ohne die Weizsäcker'sche Theorie Punkt für Punkt zu übernehmen. Die Kernaussage der Theorie des Gestaltkreises setzt sich gegen mechanistische Deutungen der physiologischen und psychologischen Vorgänge im Wahrnehmen ab, wie sie von den (älteren, durch René Descartes geprägten) Naturwissenschaften gepflegt wurden. Descartes' Sicht der Biologie des Menschen war die einer Maschine, die nach bestimmten (durch Wissenschaft zu ergründenden) Naturgesetzen funktioniert. Wahrnehmungen nach Weizsäcker sind dagegen neuronale Rekonstruktionen im Gehirn, die sich mit den Bewegungen des sinnlich wachen Menschen verändern.

Um es vereinfacht auszudrücken: Die Festigkeit der Dingwelt, die ein Mensch mit seinen Sinnen erfasst, ist eine Täuschung insofern, als sich die neuronalen Abbildungen im Gehirn mit den Bewegungen verändern. Das ist der gleiche Effekt wie die umgekehrte Lage: Ein sich nicht bewegendes Mensch beobachtet Bewegungen in der Dingwelt um ihn herum, so dass die Objektkonstellationen sich ständig verändern, wie man mit einem Blick aus einem fahrenden Zug auf zuweilen dramatische Weise erleben kann. Der auf Erkenntnis seiner Welt ausgerichtete Mensch erlebt die Dinge in der Bewegung und interpretiert sie in einem Prozess von veränderlichen Konstellationen als gestaltete Gegenstände (der Natur oder der Kultur des Menschen).

Eine spezifische Situation ergibt sich, wenn ein Mensch nicht nur wahrnimmt, um zu erkennen, was geschieht und wo er sich befindet, sondern aus dem Wahrgenommenen heraus tätig wird, indem er in die dinglichen Konstellationen eingreift, in diesem Sinne also Objekte oder Objektkonstellationen gestaltet. Die Bewegung von Wahrnehmen und Gestalten im Kopf, die zu physischen Eingriffen in die dingliche Wirklichkeit führen, beispielsweise in Werkstücke, die für bestimmte Gestaltvorstellungen herangezogen und bearbeitet werden, ist als Kreisfigur in der Weizsäcker'schen Gestalttheorie eingeschlossen, weist aber einige spezifische Eigenschaften auf, die für Prozesse des Herstellens von Objekten, etwa Kunstwerken oder kommerziellen Produkten, charakteristisch sind. Sie stehen im Vordergrund unserer weiteren Argumentationen.

Die inneren Abbildungen der wahrgenommenen äußeren Welt sind nicht schlichte Abbildungen in der Art von Fotografien, sondern Ergebnisse von gestaltender Arbeit des Gehirns. Wir sehen nicht, was wirklich ist, sondern was das Gehirn aus den Sinneseindrücken macht, die es empfängt. Was die Sinnesorgane, vornehmlich die Augen, doch bei weitem nicht nur sie, an optischen Fragmenten an das Gehirn weiterleiten, löst dort vervollständigende konstruierende Tätigkeiten aus, die zu den wundersamsten Leistungen des menschlichen Gehirns gehören.

Wir sehen Dinge, die real nicht existieren, obwohl sie in den meisten Fällen durch Elemente und Fragmente deutlich Bezug auf die Außenwelt nehmen. Wir können innere Bilder aufrufen von etwas, das äußerlich nicht präsent ist, indem wir ein gespeichertes Wort als Gedankenvehikel benutzen. Allein das Wort „Mond“ lässt den bekannten leuchtenden Himmelskörper im Gehirn erscheinen, auch wenn gerade Neumond oder ein bewölkter Himmel herrscht. Wir haben das Gesicht oder auch nur die prägnante Gangart eines Bekannten gespeichert und erkennen ihn auf der Straße schon von weitem.

Ein bestimmtes Wort, eine Wortkombination, ein Symbol oder ein abstraktes Muster ist nicht ein einfacher Hebel, um im Gedächtnis gespeichertes Wissen abzurufen, sondern zieht wie eine Schleppe ähnliche Zeichen mit anderen Bedeutungen mit sich und animiert Gefühle, die einst zusammen mit den Zeichen abgelagert wurden. So ist also das Erinnern nie ein rationaler Prozess der Freilegung von mentaler Lagerware im Gedächtnis, sondern eher vergleichbar mit Ausgrabungen, die eine Menge Schutt beseitigen müssen und gleichzeitig ungewollt Staubwolken auslösen, die nur langsam sedimentiert werden. Solche inneren Nachforschungen sind unwiederholbar. Wenn das Grübeln nicht erfolgreich war und zu einem späteren Zeitpunkt erneut angesetzt wird, ereignet sich das Erinnern nicht in identischer Weise, sondern organisiert jedes Mal eine andere Spurensuche mit anderen Wolken im gedanklichen Umfeld.

Das innere Erleben ist dennoch weder rein zufällig noch willkürlich, sondern findet in einem weiten, grenzoffenen Gedächtnisraum von unfassbarer Fülle und Kapazität statt, der einige aus Lernvorgängen hervorgegangene neuronale Strukturen aufweist: die kulturellen Prägungen, die die Lebensprozesse als Spuren hinterlassen haben und die die Spontaneität des tätigen Menschen stützen, wenn sie bewährte Erfahrungen signalisieren. Der Mensch als Spieler (*Homo ludens*; Huizinga 2004) begibt sich in Spielräume, die von Rahmenbedingungen begrenzt und durch Regeln strukturiert sind. Das ist im Sport nicht anders als in den Künsten oder den Wissenschaften. Die Bedeutung und gegebenenfalls praktische Relevanz eines Spielergebnisses bedarf als Deutungshintergrund der Rahmenbedingungen, ähnlich wie die Kulisse einer Theateraufführung.

Der konstruktiven Leistungen des Gehirns sind bis in Details wissenschaftlich ausgelotet, woran Anthropologen, Kulturwissenschaftler, Psychologen, Neurologen, Soziologen einen großen Anteil haben, und doch rufen sie immer wieder Erstaunen hervor. Der italienische Gestaltpsychologe Gaetano Kanizsa (1913 – 1993) hat in seinen Graphiken anschaulich gezeigt, wie das menschliche Gehirn auf die abstrakte Konstruktion von Dingen ausgerichtet ist, die real nicht existieren. Das Gehirn lässt sich leicht täuschen. Aber andererseits hat es eine erstaunliche Fähigkeit, aus Fragmenten etwas Ganzes zu erzeugen, das – zufällig oder gezielt – einen Sinn ergibt.

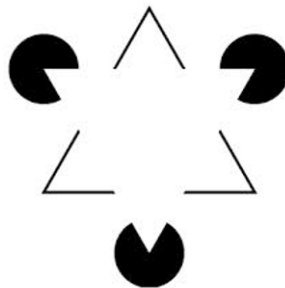
Abb. 1

Die Spielelemente
zu Kanizsas Dreieck



Abb. 2

Kanizsas Dreieck



Die Spielelemente zu Kanizsas Dreieck (Abb. 1) bestehen aus zwei Gruppen zu je drei Teilchen, die in einer chaotischen Form vorliegen. Allein durch die Ordnung, sei sie zufällig im Spiel gefunden oder gezielt gesucht, entdeckt das Gehirn

mehrere Figuren (Abb. 2): zunächst ein weißes Dreieck, das mit seinen Ecken auf schwarzen Schreiben liegt und mit seinen Kanten ein liniertes Dreieck verdeckt. Das weiße Dreieck existiert nicht wirklich, sondern bildet sich im Gehirn als etwas Bedeutungsvolles. Dieses aber kann das Gehirn nur „entdecken“, wenn es das Grundmuster von Dreiecken bereits kennt.

Eine ebenso erstaunliche Leistung des Gehirns ist die Fähigkeit, Fragmente zu komplettieren. Die drei Haken ergänzt das Gehirn zu einem vollständigen linierten Dreieck, indem es die verdeckten Kanten nachzeichnet. Ebenso sieht das Gehirn die wie Torten angeschnittenen schwarzen Gebilde als vollständige Kreisflächen, die durch die Ecken des weißen Dreiecks lediglich teilweise verdeckt werden. Solche Ergänzungskonstrukte gehören zu den wichtigsten und in manchen Fällen sogar existenziellen Leistungen des Gehirns. So kann das (geübte) Gehirn eines Autofahrers in Sekundenschnelle eine bedrohliche Verkehrslage auf sich zukommen sehen, obwohl er nur einige Fragmente wahrnimmt, z. B. die hohe Geschwindigkeit eines anderen Fahrzeugs, die Missachtung der sich ankündigenden Ampelumschaltung, das Linksabbiegen ohne Blinkeranzeige und viele andere Fragmente.

Die Kunst des Autofahrens symbolisiert die allgemeine Kunst der Navigation eigener Tätigkeiten unter den bewegten Bedingungen eines äußeren Spielraumes mit der logischen Konsequenz, dass es in den meisten Fällen keinen Sinn macht, den eigenen Tätigkeitsprozess, etwa einen Produktionsprozess, aus sich selbst heraus isoliert zu optimieren (zu rationalisieren, um der Wirtschaftlichkeit willen). Jeder Herstellprozess ist eingebettet in einen unvollständig durch Rahmenbedingungen und Regeln strukturierten Raum mit einem physischen Fundament und einer geistig-immateriellen Kopfreion. Letztere kann, wenn man sie unberücksichtigt lässt, leicht zu einer Fallgrube verfehlter Produktentwicklungen und -konzeptionen werden.

Die (nie ganz täuschungsfreie) Komplettierung von Fragmenten der Wahrnehmung hat existenzielle Bedeutung für die Entfaltung des Menschen als Kulturwesen auf dem langen Weg in die Zivilisation. Sie spielt in allen Situationen der Früherkennung von Gefahrensituationen und Vorteilslagen eine immense Rolle, und zwar nicht nur als individuelle Hirnprozedur, sondern auch in der wissenschaftlich fundierten Weise der Hochrechnung aus selektiert gewonnenen empirischen Daten, z. B. Wettervorhersagen, Börsenentwicklungen, Wahlprognosen oder Strukturbildern des Konsumverhaltens einer Klientel.

Die Konstruktion von geistigen Produkten, die zu Vorlagen für die physische Realisierung werden, bestimmt weitgehend die Lage in Experimenten und Versuchsanordnungen zur Kreation von marktfähigen Produkten. Auch in scheinbar so rational daherkommenden technischen Konstruktionen hat das Erkennen von abstrakten Figuren, wenn wir das symbolisch ausdrücken: von weißen und

linierten Dreiecken der Kanizsa'schen Art, eine die Erfindungen und Entdeckungen stimulierende Funktion. Bei alledem aber muss stets bedacht werden, dass die Re-Konstruktionen des Gehirns aus wahrgenommenen Fragmenten auch Täuschungen unterliegen können, denn alle Re-Konstruktionen werden von im Gedächtnis angelagertem Vorwissen gesteuert, das keinen Anspruch auf Perfektion und Endgültigkeit erheben kann.

Die konstruierenden Fähigkeiten des menschlichen Gehirns kommen bei jeder Art von Interpretation von nur unvollständig wahrgenommenen Lebenslagen ins Spiel. Eine besonders anschauliche Form der Deutung von Unvollständigkeiten kann man bei der Wahrnehmung von Kunstwerken erleben. Die vom Künstler gewollte Unschärfe seiner andeutenden Darstellung, sei sie ein Gemälde, eine Skulptur oder eine musikalische Komposition, gibt das Spielfeld für eine nahezu unbegrenzte Empfindungsvielfalt frei. Kunstwerke wollen nicht eindeutig sein, Konstruktionspläne für nützliche Produkte dagegen müssen es sein. Beide jedoch vollziehen sich in Gestaltkreisen.

2.2.1.1 Die Herstellung von Kunst

Jeder Gestaltkreis der beschriebenen Art, der eine Zielstrebigkeit in sich trägt und auf ein Endprodukt ausgerichtet ist, durchläuft mehrfach Phasen reiner Kopfarbeit und solche der physischen Ausführung, wobei jede mit der anderen korrigierend verkoppelt ist. Die Herstellung eines Kunstwerkes ist in diesem Punkt keine Besonderheit – die Frage der Qualität und Wertigkeit eines Kunstwerkes spielt hierbei zunächst keine Rolle -. Kunstwerke, diese Beurteilung können wir jedoch definitorisch festlegen, dienen nicht einem kommerziellen Interesse in dem Sinne, dass sie um des Verkaufserfolgs willen hergestellt werden. Warum das so ist, wird sogleich klar werden.

Der kommerzielle (Waren-) Zusammenhang setzt eine Marktsituation voraus, die auf häufige, wenn nicht ständige Wiederholung von Angeboten und Nachfragen ausgerichtet ist und mit einem Gewinn aus der Produktverwertung rechnet. Der angestrebte Gewinn aber ist als Tauschwertpotenzial physischer Bestandteil in jedem der unzähligen Exemplare enthalten, die das eigentliche Produkt als Geisteserzeugnis in möglichst ungebrochener Folge repräsentieren und die Werkshalle der Fertigung in einem Betrieb verlassen, um verkauft zu werden. Verkauft aber wird nicht das geistige Erzeugnis, sondern lediglich dessen physische Stellvertreter.

Das mental erzeugte, medial gestaltete Produkt ist als solches unverkäuflich, es sei denn, es ist urheberrechtlich geschützt und kann dadurch als juristisches Objekt angeboten und verkauft werden, doch gerade das eben nicht als Partitur zur endlosen Wiederholung, sondern als Unikat. Das Original als Unikat, etwa ein Gemälde, ist selbst jedoch „nur“ die Realisierung dessen, was der Künstler

Die mediale Natur der Produkte

Bendixen, P.

2014, XII, 159 S. 3 Abb., Softcover

ISBN: 978-3-658-06301-6