

# form

## *The Making of Design*

form 249, September/Oktober 2013  
Deutsch/English, form.de

Deutschland 16,90 EUR  
Belgien 19,50 EUR, Österreich 17,90 EUR  
Schweiz 25,00 CHF, Spanien 22,90 EUR  
Finnland 25,50 EUR



4 194205 016907



## **Augmented**

---

## Immaterielle Realitäten

## Die amerikanische Gegenkultur und die Politik der Gestaltung

### *The American Counterculture and The Politics of Design*

Text: Fred Turner / Photos: Richard Kallweit

Im Sommer 1965 schlenderte eine zusammengewürfelte Gruppe langhaariger junger Männer mit Äxten in den Händen über einen Schrottplatz in Colorado. Sie suchten nach alten Autos. Einer nach dem anderen kletterten sie auf kaputte Limousinen und Kombis und begannen, auf deren Dächer einzuhacken. Der Schrottplatzbesitzer berechnete ihnen 15 Cents für jede Metallplatte, die sie heraus-trennen konnten. Abends schleppten sie ihre Autodächer nach Hause und schnitten sie zu Paneelen, die sie zu etwas verschweißten, das bald schon ein Dorf aus bunten, geodätischen Kuppeln werden sollte, das auf den weiten Ebenen lag.

Das Dorf wurde Drop City genannt und entwickelte sich rasch zu einer der sichtbarsten amerikanischen Kommunen der 1960er Jahre.<sup>1</sup>

Es wurde auch zum Leuchtturm für viele, die unsere digitale Welt entworfen haben. Die Dropper, wie sie sich selbst bezeichneten, waren ein Teil der größten Welle des Kommunenbaus in der amerikanischen Geschichte. Historiker schätzen, dass zwischen 1965 und 1973 bis zu 600 Kommunen in den Vereinigten Staaten errichtet wurden und dass 750.000 Amerikaner sich dem Kommunenleben zuwandten.<sup>2</sup>

Diese meist jungen, weißen Mittelstandskommunarden besaßen einen außergewöhnlichen Glauben an die Technologie, an sich selbst und vor allem daran, dass die Macht der Gestaltung die konventionelle Politik ersetzen könnte. Ihr Beispiel hat lange als Anregung für die führenden Köpfe der kalifornischen Computerindustrie, wie Steve Jobs von Apple oder Larry Page und Sergey Brin von Google, gedient. Dennoch waren die Kommunen der 1960er Jahre alles andere als Utopien. Im Gegenteil: Ihr Scheitern sollte uns hinsichtlich des Umstands alarmieren, wie deplatziert unser gegenwärtiger Glaube an die Gestaltung und die Digitaltechnik sein könnte.

Um zu verstehen, warum das so ist, müssen wir uns dem Amerika der späten 1960er Jahre zuwenden. In weitverbreiteten Berichten marschierten die amerikanischen Hippies der 1960er Jahre tagsüber gegen den Vietnamkrieg und schluckten nachts LSD. Radikale Politik und alternative Lebensstile waren zwei Seiten

derselben Medaille. Tatsächlich gab es aber mindestens zwei deutlich abgrenzbare Bewegungen in dieser Gegenkultur. Die erste, die Neue Linke, machte Politik, um die Politik zu verändern. Ihre Angehörigen bildeten Parteien, organisierten Komitees und marschierten. Die zweite, die ich die Neuen Kommunalisten nennen werde, wandten sich von der Politik ab und dem Bewusstsein als Motor für den sozialen Wandel zu. In dem 1968 veröffentlichten Buch, das erstmals den Begriff „Gegenkultur“ popularisierte, beschrieb der Historiker Theodore Roszak die Vision der Neuen Kommunalisten wie folgt: „Der Aufbau der guten Gesellschaft ist nicht vorrangig eine soziale, sondern eine psychische Aufgabe.“<sup>3</sup>

Die Aufgabe des Designers bestand darin, die technischen Bedingungen zu schaffen, unter denen die psychische Einheit sich entfalten könnte. Wie viele andere, die im Schatten der Atombombe aufwuchsen, verabscheuten die Neuen Kommunalisten Großtechnologien und die bürokratische Gesellschaft, die sie erschaffen hatte. Sie waren jedoch auch mit einem nie zuvor da gewesenen Spektrum von Verbrauchertechnologien groß geworden – mit günstigen Automobilen, tragbaren Radios, Surfbrettern oder Elektrogitarren. Anstatt diese Annehmlichkeiten aufzugeben, erklärten die Neuen Kommunalisten sie zu Werkzeugen, mit denen ihre Psyche und damit die Gesellschaft als Ganzes verändert werden könnte. Die Designer sollten diese Produkte der Industriegesellschaft aufgreifen und sie durch die Arbeit ihrer Hände in Werkzeuge verwandeln, die wiederum den Bewusstseinsgemeinschaften dienlich sein könnten. In der richtigen Ausgestaltung könnten die Technologien von Mainstream-Amerika Utopia herbeiführen: Das Tanzen unter psychedelischen Lichtern mit dem in der Luft kreisenden Heulen elektrischer Gitarren bot vielen, was sie für einen Blick in eine Welt hielten, in der jede Person mit jeder anderen ganz ohne Politik in einem Zustand immerwährender, brüderlicher Intimität verbunden sein könnte.

Die Gründer träumten davon, dass sich Bewusstseinsgemeinschaften vervielfältigen, metastasieren und jeden Winkel des amerikanischen Lebens transformieren würden.

Heute – zumindest aus der Sicht der führenden Hersteller der modernen amerikanischen Digitaltechnik – haben sie genau das erreicht. Obwohl fast alle Kommunen der 1960er Jahre wenige Jahre nach ihrer Gründung zusammenbrachen, werben die Führungskräfte bei Apple, Google, Facebook und vielen anderen Unternehmen nach wie vor für die Computertechnik mit den Begriffen der Neuen Kommunalisten. So meinte Steve Wozniak, der Mitgründer von Apple, vor Kurzem: „Wir haben den Computer erschaffen, um die Menschen zu befreien, um ihnen weltweit unmittelbare Kommunikation zu schenken; jeden Gedanken, den man hätte, könnte man frei teilen ... [E]r würde viele der staatlichen Restriktionen überwinden.“<sup>4</sup>

Die jüngsten Enthüllungen über die digitalen Überwachungsprogramme der amerikanischen Regierung haben die Tiefe von Wozniaks Naivität ans Licht gebracht. Doch das Problem liegt nicht so sehr in der Digitaltechnik, sondern eher in unserem Glauben an die Gestaltung. Bei den echten Kommunen der 1960er Jahre resultierte die Abwendung von der Regierung und Zuwendung zu Bewusstseins-technologien selten in der Befreiung – im Gegenteil, sie verlieh den Vorurteilen im Mainstream-Amerika wieder neuen Auftrieb. In den späten 1960er Jahren sahen sich viele ländliche Kommunarden als Pioniere, die sich auf den Weg in unbesiedelte Gefilde machten. Tatsächlich errichteten sie ihre Kommunen aber häufig in den Gemeinden amerikanischer und mexikanischer Ureinwohner, die dort bereits seit Generationen lebten. Nur wenige Neue Kommunalisten reichten diesen Gruppen ihre Hände. Stattdessen blieben viele wie die Vorstädter, die sie angeblich verabscheuten, innerhalb der Grenzen ihrer eigenen, sorgfältig gestalteten Gemeinschaften und unter sich, in ihrer eigenen demografischen Klasse. Außerdem ließen die Kommunen, als sie den politischen Prozess der Regelsetzung und repräsentativen Verhandlungen abschafften, die konventionellsten Formen des Sexismus wieder aufleben. Trotz aller Rede von „freier Liebe“ in den 1960er Jahren neigten die ländlichen amerikanischen Kommunen dazu, die Heterosexualität und die männliche sexuelle Freiheit zu bevorzugen.<sup>5</sup>





Diese Geschichte liefert uns eine Warnung: Während wir an unseren Computerbildschirmen zum Beispiel vor Facebook oder einem anderen sozialen Netzwerk sitzen, sind wir über unsichtbare elektronische Signale miteinander in Verbindung und das Teilen von Bewusstsein, das das Kommunale verspricht, scheint uns zu gefallen. Wie die Dropper einst die Automobile der amerikanischen Industrie umnutzten, haben wir die Computer des militärisch-industriellen-akademischen Establishments in Werkzeuge für eine Art von entkörperlichter Intimität umgewandelt. Aber mit wem sind wir intim? Wenden wir uns denen zu, mit denen wir am stärksten uneins sind? Überqueren wir die Grenzen von Rasse, Geschlecht und Nationalität? Und: Welche Art von Gemeinschaften bauen wir, wenn wir es tun?

Die heutigen Herausforderungen für Designer in diesem Umfeld sind ein Echo von denjenigen, mit welchen die jungen Kommunalen der 1960er Jahre bereits konfrontiert waren. Wie sie stellen wir fest, dass wir ein Zeitalter des außergewöhnlichen technologischen Überflusses genießen können und

zugleich eine völlig ungerechte Verteilung der Ressourcen vorfinden. Es reicht nicht mehr aus, Autodächer mit Äxten herauszuhacken – wenn es das je getan hat. Die Kommunen der 1960er Jahre haben uns drei miteinander verknüpfte Fragen hinterlassen: Wie können wir nicht nur mit denen, die bereits unsere Ansichten teilen, zusammenarbeiten, sondern mit denen, die sich am stärksten von uns unterscheiden? Wie können wir eine wirklich gleichberechtigte Verteilung von Ressourcen aushandeln? Und vor allem: Wie können wir die Technologien unserer Zeit einem neuen Zweck zuführen, nicht nur als Rückzug von der Politik, sondern mit dem Ziel, sie neu zu beleben?

In den Antworten auf diese Fragen liegt irgendwo eine wirklich gegenkulturelle Politik der Gestaltung.

**Fred Turner ist Professor für Kommunikation an der Stanford University und Autor mehrerer Bücher, darunter „The Democratic Surround: Multimedia and American Liberalism from World War II to the Psychedelic Sixties“ (University of Chicago Press, Erscheinungstermin Dezember**

**2013) und „From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism“ (University of Chicago Press, 2006). Dieses Buch war Nukleus der kürzlich zu Ende gegangenen, von Diedrich Diederichsen und Anselm Franke kuratierten Ausstellung „The Whole Earth. Kalifornien und das Verschwinden des Außen“ im Berliner Haus der Kulturen der Welt. Auf der begleitenden Konferenz hielt Fred Turner den Eröffnungsvortrag.**

[fredturner.stanford.edu](http://fredturner.stanford.edu)

- 1 Simon Sadler, „Drop City Revisited“, in: *Journal of Architectural Education* 59, Nr. 3 (Februar 2006), S. 5–14. Siehe auch Peter Rabbit, *Drop City*, New York: Olympia Press, 1971, S. 43–46.
- 2 Hugh Gardner, *The Children of Prosperity: Thirteen Modern American Communes*, New York: St. Martin's Press, 1978, S. 3; Timothy Miller, *The 60s Communes: Hippies and Beyond*, Syracuse, New York: Syracuse University Press, 1999, S. xviii–xx; Fred Turner, *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*, Chicago: University of Chicago Press, 2006, S. 32–34.
- 3 Theodore Roszak, *The Making of a Counter Culture: Reflections on the Technocratic Society and its Youthful Opposition*, Berkeley: University of California Press, 1995, S. 49.
- 4 Steve Wozniak, Zitat: „Steve Wozniak: ‚Ich fühlte bezüglich Edward Snowden, was ich bezüglich Daniel Ellsberg fühlte.“ *The Guardian*, 21. Juni 2013: <http://www.guardian.co.uk/world/2013/jun/21/wozniak-guilty-nsa-surveillance-snowden>.
- 5 Turner, *From Counterculture to Cyberculture*, S. 76–77.



# Discourse

In the summer of 1965, a ragtag handful of long-haired young men ambled into a Colorado junkyard with axes in their hands. They were looking for old cars. One after another they climbed onto the tops of broken-down sedans and station wagons and began to hack away at their roofs. The junkyard owner charged them fifteen cents for each sheet of metal they managed to chop free. Every evening, they hauled their car tops home and cut them into panels, which they welded into what soon became a village of multi-coloured geodesic domes perched on the open plains.

The village was called Drop City and it quickly became one of the most visible American communes of the 1960s.<sup>1</sup>

It also became a beacon to many who have designed our digital world. The Droppers, as they called themselves, were part of the largest wave of commune-building in American history. Between 1965 and 1973, historians estimate that as many as 600 communes were built across the United States and that 750,000 Americans took up communal living.<sup>2</sup>

These mostly young, white, middle class communards had extraordinary faith in technology, in themselves, and above all, in the power of design to replace conventional politics. Their example has long animated such leaders of California's computing industry as Apple's Steve Jobs and Google's Larry Page and Sergey Brin. Yet, the communes of the 1960s were far from utopias. On the contrary: their failures should alert us to how badly misplaced our contemporary faith in design and in digital technology might be.

To understand why, we need to return to the America of the late 1960s. In popular accounts, the American hippies of the 1960s marched against the Vietnam War during the day and dropped acid at night. Radical politics and alternative lifestyles were two sides of the same coin. In fact though, there were at least two distinct movements within the counterculture. The first, the New Left, joined politics to change politics. Its members formed parties, organized committees, marched. The second, which I will call the New Communalists, turned away from politics and toward consciousness as the engine of social change. In the 1968 book that first popularized the term "counterculture", historian Theodore Roszak put the New Communalist vision thus: "Building the good society is not primarily a social but a psychic task."<sup>3</sup>

The job of the designer was to create the technological conditions under which psychic unity could flourish. Like many who grew up in the shadow of the nuclear bomb, the New Communalists loathed large-scale technologies and the bureaucratic society that had built them. But they had also come of age alongside an unprecedented array of consumer technologies – inexpensive automobiles, portable radios, surfboards, electric guitars. Rather than abandon these delights, the New Communalists declared them tools with which to alter their minds and therefore society as a whole. Designers were to take up these products of industrial society and, working with their hands, turn them into tools that could in turn support communities of consciousness. Properly arranged, the technologies of mainstream America could bring about utopia: Dancing under psychedelic lights, with

the howl of electric guitars circling through the air, offered many what they thought was a glimpse of a world in which each person could be connected to every other, without politics, in a state of perpetual fraternal intimacy.

Their founders dreamed that communities of consciousness would multiply, metastasize and transform every corner of American life. Today, at least according to the leading makers of contemporary American digital technology, they have achieved just that. Although the communes of the 1960s almost all collapsed within a few years of their founding, executives at Apple, Google, Facebook and many other digital technology firms, continue to promote computing in New Communalist terms. As Apple's co-founder Steve Wozniak put it recently: "We created the computers to free the people up, give them instant communication anywhere in the world; any thought you had, you could share freely... [It] was going to overcome a lot of the government restrictions."<sup>4</sup>

Recent revelations about the American government's digital surveillance programs have revealed the depth of Wozniak's naiveté. But the problem isn't so much one of digital technology as one of faith in design. On the actual communes of the 1960s, the turn away from government and toward technologies of consciousness rarely resulted in liberation. On the contrary, it revived the prejudices of mainstream America. In the late 1960s, many rural communards imagined that they were pioneers, setting out for unsettled lands. In fact, they often built their communes among Native American and Mexican-American communities that had been there for generations. Few New





Communalists reached out to these groups. Rather, like the suburbanites they claimed to despise, many stayed within the bounds of their own carefully designed communities, among their own demographic kind. Likewise, when communes did away with the political process of rule-making and representative negotiation, they often re-empowered the most conventional forms of sexism. For all the talk of “free love” in the sixties, rural American communes tended to privilege heterosexuality and male sexual freedom.<sup>5</sup>

This history offers us a warning. Seated behind our computer screens, on Facebook say, or some other social network, we are in touch with one another via invisible electronic signals and we seem to enjoy the sharing of consciousness promised by communal living. Much as the

Droppers once repurposed the automobiles of American industry, we have transformed the computers of the military-industrial-academic establishment into tools for a kind of disembodied intimacy. But with whom are we intimate? Do we reach out to those with whom we most disagree? Do we travel across the boundaries of race and gender and nationality? And what kinds of communities do we build when we do?

The challenges for designers in this environment echo those that faced the young communards of the 1960s. Like them, we find ourselves enjoying an era of extraordinary technological abundance and at the same time, a radically unequal distribution of resources. Chopping the tops off cars is no longer enough, if it ever was. The communes of the 1960s have

left us with three inter-related questions: How can we collaborate not only with those who already share our views, but with those who are most unlike ourselves? How can we negotiate a truly equitable distribution of resources? And above all, how can we repurpose the technologies of our time not simply to retreat from politics, but to reinvigorate them?

Somewhere in the answers to these questions lies a truly countercultural politics of design.

**Fred Turner is an Associate Professor of Communication at Stanford University and the author of several books, including “The Democratic Surround: Multimedia and American Liberalism from World War II to the Psychedelic Sixties” (coming this December from the University of Chicago Press) and “From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network and the Rise of Digital Utopianism” (University of Chicago Press, 2006). This book contains the nucleus of the recent exhibition “The Whole Earth: California and the Disappearance of the Outside” curated by Diedrich Diederichsen and Anselm Franke at the House of World Cultures in Berlin. Fred Turner held the keynote speech at the opening conference.**

[fredturner.stanford.edu](http://fredturner.stanford.edu)



- 1 Simon Sadler, “Drop City Revisited”, *Journal of Architectural Education* 59, no. 3 (February 2006), pp. 5–14. See also Peter Rabbit, *Drop City*, New York: Olympia Press, 1971, pp. 43–46.
- 2 Hugh Gardner, *The Children of Prosperity: Thirteen Modern American Communes*. New York: St. Martin's Press, 1978, p. 3; Timothy Miller, *The 60s Communes: Hippies and Beyond*, Syracuse, New York: Syracuse University Press, 1999, pp. xviii–xx; Fred Turner, *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*, Chicago: University of Chicago Press, 2006, pp. 32–34.
- 3 Theodore Roszak, *The Making of a Counter Culture: Reflections on the Technocratic Society and its Youthful Opposition*, Berkeley: University of California Press, 1995, p. 49.
- 4 Steve Wozniak, quoted “Steve Wozniak: ‘I felt about Edward Snowden the way I felt about Daniel Ellsberg’” *The Guardian*, June 21, 2013: <http://www.guardian.co.uk/world/2013/jun/21/wozniak-guilty-nsa-surveillance-snowden>.
- 5 Turner, *From Counterculture to Cyberculture*, pp. 76–77.