Nick Montfort: The Future (MIT Press, 2017)

Vorwort

- Leitthese des Buchs: Die Zukunft wird nicht vorhergesagt, sondern gemacht („future-making“).
- Eine Haltung, die nur auf Prognose und Reaktion setzt, gilt als unvollständig, weil sie auf eigene Ziele verzichtet.
- Futures Studies, Futurologie und Szenarioplanung werden ausdrücklich ausgeklammert. Im Zentrum stehen Schriftsteller, Künstler, Designer und Erfinder.
- Bush und Nelson waren keine verfehlten Propheten. Sie lieferten Baupläne für vernetzte Informationssysteme.
- Engelbart und Kay setzten ihre Visionen zusätzlich in funktionierende Systeme um.
- Die Edison-Analogie besagt: Innovation entsteht aus Versuch und Irrtum, aber erst Vision, Plan und Prototyp machen sie gezielt.

Kapitel 1: Facing the Future

- Zeitmetaphern: Benjamins „Engel der Geschichte“, das Aymara (Zukunft liegt hinter dem Sprecher) und die Reisemetapher.
- Montfort wählt Joe Strummers Formel „The future is unwritten“: Die Zukunft ist noch nicht verfasst. Obamas Bild einer „ungewissen Zukunft“ als Dunkelheit hält er dagegen für wenig ermächtigend.
- Fallbeispiel ist die „Küche der Zukunft“, etwa die MoMA-Ausstellung *Counter Space* (2010). Futuristische Küchen schrieben meist das Hausfrauenmodell der 1950er fort (Rose Eveleth).
- Als Gegenentwürfe skizziert Montfort Soylent-Schrank, Farm-to-Table-Depot, Rohkostküche, kooperative Küche und das „Microbial Home“ (Philips Design, 2011).
- Kernaussage: Technologien haben ein soziales Leben. Wer Technik entwirft, muss die soziale Zukunft mitdenken.

Kapitel 2: Oracles, Prophecy, and Divination

- Julian Jaynes' umstrittene Theorie des „bikameralen Geistes“ (1976) dient als Erklärungsmodell für Orakel und Divination.
- Divination sollte Entscheidungen abgeben, nicht die Zukunft erkunden.
- Nach Robert Heilbroner hielten frühe Gesellschaften ihre Ordnung für statisch, und die Zukunft war Fortsetzung der Gegenwart. Machiavelli wird als Beleg zitiert.
- Die Idee des Fortschritts entstand erst Mitte des 18. Jahrhunderts, getragen von Smith, Hegel und Marx.
- Das 20. Jahrhundert mit Genozid, Weltkriegen und Umweltkrise erschüttert den Fortschrittsoptimismus.
- Dennoch bleibt die Einsicht, dass Veränderung möglich ist, die Voraussetzung für future-making.

Kapitel 3: Literary Utopias

- Behandelt werden Platons *Politeia*, Thomas Morus' *Utopia* (1516), Bellamys *Looking Backward* (1888) und Gilmans *Herland* (1915).
- Morus' Brautschau-Episode zeigt, dass Utopien satirisch und dennoch wirksam sein können.
- Bellamy beschreibt eine Überflussgesellschaft mit verstaatlichter Industrie und einer „credit card“ zur Güterverteilung, ergänzt um das Bild „ein Schirm über alle Köpfe“.
- Gilman zeigt eine reine Frauengesellschaft. Sie dient als Argument gegen die Rollenbeschränkung von Frauen, enthält aber selbst problematische, rassistische Züge.
- Begrifflich unterscheidet Montfort Utopie („Nicht-Ort“), Eutopie („guter Ort“) und Dystopie als

Sonderform. Weitere Beispiele sind Swift und Butler.
- Utopien erfüllen drei Funktionen: plausible Alternativen zeigen, die Gegenwart satirisch bloßstellen und den Möglichkeitsraum erweitern.

Kapitel 4: Words-in-Freedom, Art for the Future

- Ausgangspunkt ist Marinettis Futuristisches Manifest von 1909, erschienen in Bologna und auf der Titelseite des *Le Figaro*.
- Es verherrlicht Krieg, Gewalt und Technik und verachtet Frauen, Museen und Bibliotheken.
- Die enge Verbindung zum italienischen Faschismus wird belegt (Conversi, Mussolini), ebenso Rassismus und Kolonialismus (*Mafarka le futuriste*). Valentine de Saint-Point antwortete 1912 mit dem „Manifest der futuristischen Frau“.
- Produktiv war die Nutzung moderner Massenmedien wie Flugblätter, Plakate, Zeitungen und Performances.
- Mit „Parole in libertà“ (1913) verschmolzen Poesie und Typografie.
- Gegenstimmen und Nuancen: Berghaus beschreibt eine „Maschinenangst“ im Futurismus. Ballas Arbeiten kommen ohne Kriegsverherrlichung aus. Die Usenet-Gruppe alt.pave.the.earth parodierte die Technikbegeisterung.
- Fazit: Zukunftsorientierung garantiert keine moralische Richtigkeit. Methoden wie Medienaneignung und Gattungsgrenzüberschreitung lassen sich jedoch von der Ideologie lösen.

Kapitel 5: World's Fairs and Exhibiting the Future

- Vorläufer waren die französischen Nationalausstellungen, besonders die von 1844.
- Als erste Weltausstellung gilt die Great Exhibition von 1851 im Crystal Palace von Joseph Paxton.
- Wichtige Erstpräsentationen nennt Montfort für 1876 (Bells Telefon), 1893 (Riesenrad), 1900 (Diesels Motor) und 1901 (Röntgengerät). Den Schachautomaten von Torres Quevedo (1914) ordnet er ebenfalls hier ein; tatsächlich wurde er 1914 an der Sorbonne vorgeführt, nicht auf einer Weltausstellung.
- 1939/40 in New York gab es erstmals eine explizit zukunftsorientierte Weltausstellung. Zentral war GMs Futurama von Norman Bel Geddes mit kreuzungsfreien Autobahnen, autofreien Innenstädten und automatisierten Highways.
- Spätere Stationen: Brüssel 1958 mit dem Philips-Pavillon von Le Corbusier und Varèse, Seattle 1962, New York 1964 mit Futurama II und Expo 67 in Montreal.
- Jede dieser Zukunftsschauen stand im Schatten eines Krieges: Zweiter Weltkrieg, Vietnam.

Kapitel 6: The Pre-Invention of the Web

- Vannevar Bushs Memex („As We May Think“, 1945) war ein assoziatives Wissenssystem als friedliches Gegenstück zum Manhattan-Projekt. Es blieb jedoch in Geschlechter- und Wissenschaftsbildern seiner Zeit befangen.
- Engelbarts NLS wurde 1968 in der „Mother of All Demos“ vorgeführt, mit Maus, Hypertext, Fenstern, kollaborativem Editieren und Videokonferenz. Die Maus war dabei nur ein kleiner Teil eines umfassenden Konzepts zur Erweiterung des Intellekts.
- Für die Praxis des future-making hebt Montfort hervor: Engelbart entwickelte ein Gesamtsystem statt Einzelerfindungen und zeigte es im Gebrauch, statt es nur zu beschreiben.
- Ted Nelson prägte die Begriffe Hypertext, Hypermedia, Transklusion und „intertwingled“.
- Er schuf Project Xanadu und kritisiert bis heute Konventionen wie Copy & Paste.
- Der Erfolg des WWW unter Berners-Lee beruht laut Montfort auf zwei Faktoren: radikaler Einfachheit (keine Zwei-Wege-Links, keine zentrale Registry) und offenen, nicht patentierten Standards, im Unterschied etwa zu Gopher.

Kapitel 7: The Computer Becomes a Book

- Die Computergeschichte wird in drei Phasen erzählt: Batch-Betrieb, Time-Sharing und Personal Computing.
- Alan Kays Dynabook war „für Kinder jeden Alters“ gedacht, im Besitz der Nutzer, tragbar und als Metamedium für Lernen und Reflexion angelegt.
- Realisiert wurde es schrittweise: KiddiKomp (1970), das „Interim Dynabook“ mit Smalltalk und der NoteTaker (1978).
- Kritik übt Montfort an Apples iPad: Es ähnelt dem Dynabook, ist aber geschlossen und konsumorientiert.
- Als Gegenbeispiel dient OLPC/XO (ab 2005): Es folgt Paperts Konstruktionismus, enthält Squeak Etoys und wurde unter Mitwirkung Kays entwickelt.

Kapitel 8: Current Fictions: Design Fiction, Science Fiction

- Der Begriff Design Fiction stammt von Bruce Sterling (2005) und wurde 2009 von Julian Bleecker ausgearbeitet. Er bezeichnet systematische, zweckgerichtete Imagination.
- Abgrenzung: Bellamys Utopie war nicht systematisch genug ausgestaltet. Die Futuristen betrieben eher eine diffuse „art fiction“, weil sie Technik feierten, ohne sie gezielt zu gestalten.
- „Through a glass, darkly“ (1 Kor 13,12) dient als Motiv, etwa in Philip K. Dicks *A Scanner Darkly*, und führt zum Bild des schwarzen Spiegels.
- *Black Mirror* deutet Montfort als satirische Dystopie, die vor unkritischer Techniknutzung warnt.

Kapitel 9: Conclusion: Practices for Future-Making

- Positive Zukunftsvisionen entstehen oft aus Krisen- und Kriegskontexten. Das zeigt Leonard Cohens Gegenbild zu Kays Optimismus.
- Wahl der Perspektive: Systemische Probleme verlangen den Weitwinkelblick, ohne den Menschen aus dem Blick zu verlieren. Persönliche Vorteile lassen sich am besten am Einzelfall zeigen. Für die eigene Arbeit empfiehlt Montfort „Bootstrapping“.
- Wahl des Ortes: Utopische Verfremdung ist erlaubt, aber das Soziale darf nicht ausgeblendet werden.
- Ideen wachsen an einem Gerüst aus Prinzipien, übergeordneten Zielen und systematischem Denken.
- Ideen verbreiten sich, wenn sie offen und frei nutzbar sind.
- Übertreibung und Absurdität können notwendig sein, um einen Punkt deutlich zu machen.
- Schreiben bleibt ein zentrales Werkzeug, um Zukunft gemeinsam zu entwerfen.

From:
https://wiki.ct-lab.info/ - **Creative Technologies Lab | dokuWiki**

Permanent link:
https://wiki.ct-lab.info/doku.php/extras:wissikon:books:book_the-future

Last update: **2026/10/15 07:48**