

Felix Kosok



FORM,  
FUNKTION  
UND FREIHEIT

Über die ästhetisch-politische  
Dimension des Designs

Felix Kosok

# FORM, FUNKTION UND FREIHEIT

Über die ästhetisch-politische  
Dimension des Designs

**EDITORIAL** Mediale Produktionen und gestalterische Diskurse bilden ein vehement zu beforschendes ästhetisches Dispositiv: Medien nehmen nicht nur wahr, sondern werden selbst wahrgenommen und wahrnehmbar(er) – insbesondere durch die Grundkonstellationen ihrer oft technischen Artefakte und der diesen voran gehenden Entwürfe, mithin vor der Folie des dabei entstehenden Designs. Die Reihe **MEDIEN- UND GESTALTUNGSÄSTHETIK** versammelt dazu sowohl theoretische Arbeiten als auch historische Rekapitulationen und prognostizierende Essays.

Die Reihe wird herausgegeben von Oliver Ruf.

**FELIX KOSOK**, geb. 1988, ist wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main sowie am Leibniz-Institut Hessische Stiftung für Friedens- und Konfliktforschung und außerdem Grafikdesigner. Er promovierte an der HfG Offenbach bei Prof. Dr. Juliane Rebentisch und Prof. Klaus Hesse. Die Schwerpunkte seiner Forschung liegen im Bereich der Designästhetik sowie dem politischen Grafikdesign. Neben der Forschung ist er mit dem 2015 in Frankfurt gegründeten studioo69 selbst gestalterisch tätig.

Felix Kosok



FORM,  
FUNKTION  
UND FREIHEIT

Über die ästhetisch-politische  
Dimension des Designs

**[transcript]**

Medien- und Gestaltungsästhetik 11  
Hrsg. v. Prof. Dr. Oliver Ruf



Ursprünglich Dissertation an der Hochschule für Gestaltung Offenbach, 2020. Publiziert mit der Unterstützung des Promotionsbereichs der Hochschule für Gestaltung Offenbach. Zu dem Promotionsprojekt gehört ein praktischer Teil, bestehend aus zwei Seminaren an der Hochschule für Gestaltung Offenbach zu politischen Plakaten, der Dokumentation der Ergebnisse in zwei Katalogen sowie einer Plakatserie.

### **Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar



Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative Commons Attribution-Non-Commercial 4.0 Lizenz (BY-NC). Diese Lizenz erlaubt unter Voraussetzung der Namensnennung des Urhebers die Bearbeitung, Vervielfältigung und Verbreitung des Materials in jedem Format oder Medium ausschliesslich für nicht-kommerzielle Zwecke. (Lizenztext: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.de>)

Um Genehmigungen für die Wiederverwendung zu kommerziellen Zwecken einzuholen, wenden Sie sich bitte an [rights@transcript-publishing.com](mailto:rights@transcript-publishing.com)

Die Bedingungen der Creative-Commons-Lizenz gelten nur für Originalmaterial. Die Wiederverwendung von Material aus anderen Quellen (gekennzeichnet mit Quellenangabe) wie z.B. Schaubilder, Abbildungen, Fotos und Textauszüge erfordert ggf. weitere Nutzungsgenehmigungen durch den jeweiligen Rechteinhaber.

### **Erschienen 2021 im transcript Verlag, Bielefeld**

© **Felix Kosok**

Umschlagkonzept: Natalie Herrmann, Theresa Annika Kiefer, Lena Sauerborn,  
Elisa Siedler, Meyrem Yücel

Designkonzeption: Andreas Sieß

Umschlagabbildung: Felix Kosok

Gestaltung und Satz: Felix Kosok

Druck: Majuskel Medienproduktion GmbH, Wetzlar

ISBN Print:978-3-8376-5610-7

ISBN PDF:978-3-8394-5610-1

<https://doi.org/10.14361/9783839456101>

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff.

Besuchen Sie uns im Internet: <http://www.transcript-verlag.de>

Bitte fordern Sie unser Gesamtverzeichnis und andere Broschüren an unter:

[info@transcript-verlag.de](mailto:info@transcript-verlag.de)

# Inhaltsverzeichnis

---

Einleitung – 9

## **1 Von der Gestaltbarkeit der Welt – 25**

- 1.1 Design in der Gesellschaft – 25
- 1.2 Eine Disziplin kristallisiert sich heraus – 29
- 1.3 Zurück in die Zukunft – Moderne  
als Reform – 37
- 1.4 Eine neue Perspektive – 40
- 1.5 Das erste Weltprodukt – 46
- 1.6 Eine Frage des guten Geschmacks – 50
- 1.7 Die Suche nach Ganzheit – 56
- 1.8 Demokratischer Funktionalismus – 58
- 1.9 Den Zwecken angemessen – 64
- 1.10 Die Frevel der Form – 69
- 1.11 Das Bauhaus und die soziale Frage – 77
- 1.12 Totale Gestaltbarkeit – 87

## **2 Das Rätsel der Funktion – 97**

- 2.1 Die Spätfolgen eines Versäumnisses – 97
- 2.2 Die Krise des Funktionalismus – 102
- 2.3 Das Unfunktionale des Funktionalen – 111
- 2.4 Ein erweiterter Funktionalismus – 119
- 2.5 Labyrinthische Klarheit – 130
- 2.6 Die Offenheit der Funktion – 133
- 2.7 Funktionale Fiktionalität – 144

### **3 Die Freiheit der Form – 153**

- 3.1 Von der Gefälligkeit der Form – 153
- 3.2 Die Ästhetik des Gebrauchs – 159
- 3.3 Der Überschuss der Form – 162
- 3.4 Kritik der Sinnlichkeit – 165
- 3.5 Kritik des reinen Gebrauchs – 167
- 3.6 Auffällig werden – 176
- 3.7 Die Befreiung der Form – 185
- 3.8 Aufdringliche Typen – 190
- 3.9 Aufsässiges Zeug – 197

### **4 Die Differenz des Designs – 209**

- 4.1 Von der Optimierbarkeit Welt – 209
- 4.2 Das Weltverbesserungsmantra – 213
- 4.3 Böartige Probleme – 215
- 4.4 Haarige Objekte – 220
- 4.5 Design als Politik – 226
- 4.6 Die Grenzen des Designs – 231

### **5 Design und Postdemokratie – 243**

- 5.1 Zwei Richtungen des Verfalls – 243
- 5.2 Design ist unsichtbar – 247
- 5.3 Unsichtbares Design und  
Kontrollgesellschaft – 252
- 5.4 Politik designen – 257
- 5.5 Gefällt Mir – 267
- 5.6 Die Eindimensionalität der  
Reibungslosigkeit – 273
- 5.7 Design ist sichtbar – 281
- 5.8 Die Anästhetik des Designs – 291

## 6 Design und Demokratie – 299

- 6.1 Nicht dergestalt designt zu werden – 299
- 6.2 Das Wichtigste zuerst – 301
- 6.3 Widerständiges Design – 304
- 6.4 Agonistischer Pluralismus – 313
- 6.5 Der Einwand gegen die Zwietracht – 318
- 6.6 Möchten Sie noch etwas Politisches  
hinzufügen? – 322
- 6.7 Design-Polizei – 325
- 6.8 Stille, Tod und große Raserei – 334
- 6.9 Die Aufteilung des Gestalterischen – 343
- 6.10 Design queeren – 347
- 6.11 Von der Bestreitbarkeit des Designs – 356
- 6.12 Über die ästhetisch-politische Dimension  
des Designs – 363

Anhang – 367

Danksagung – 395



# Einleitung

---

Was haben Design und Demokratie miteinander zu schaffen? Zunächst ließe sich festhalten, dass beide, sowohl die Disziplin als auch die Regierungsform, einen historischen Ursprung teilen, der durch drei Revolutionen bestimmt ist. So beschreibt es Florian Arnold, wenn er in seiner *Logik des Entwerfens* auf diese dreifache Prägung hinweist. Sowohl das moderne Design als auch die moderne Demokratie wurden erstens durch die politische Französische Revolution, zweitens durch deren materielle Umsetzung in der industriellen Revolution und drittens durch die philosophische Revolution der Denkungsart, die Aufklärung, die das Bewusstsein des gestaltenden Subjekts hervorbrachte, entschieden geformt.<sup>1</sup> Dies könnte selbstverständlich reiner Zufall sein, historisch kontingent, und sagt noch nichts über eine Wechselwirkung dieser beiden Begriffe aus. Dennoch stellt sich für mich in dieser Arbeit die Frage: Ist Design demokratisch?

Diese weit gefasste Frage ist indes nicht neu und es gibt auf sie bereits unterschiedlichste Antworten. Um meine Fragestellung zu schärfen, müssen einleitend mögliche alternative Antworten betrachtet werden. Selbstverständlich nicht, um die Suche nach einer eigenen Antwort bereits in der Einleitung an ihr Ende kommen zu lassen, sondern um die drei im Folgenden vorgestellten Antworten bereits zu Beginn dieser Untersuchung ausschließen zu können. Wenngleich sie auch wichtige Punkte enthalten und eine ganz eigene, andere Arbeit als diese verdienten, muss ich sie als Antworten verwerfen, weil sie die Fragestellung verfehlen, die ich mir in dieser Auseinandersetzung stel-

1 Vgl. Florian Arnold, *Logik des Entwerfens. Eine designphilosophische Grundlegung*, Paderborn 2018, S. 49.

len werde. Eine genauere Betrachtung wird dies verdeutlichen. So lieferten der Designtheoretiker Ezio Manzini und der Designhistoriker Victor Margolin vor Kurzem in einem offenen Brief an die Design-Community eine eigene Antwort auf die Frage, ob Design demokratisch sei. Diesen fordernd betitelnd proklamieren sie: »Stand Up for Democracy!«<sup>2</sup> Der Brief wurde auf der Democracy and Design Plattform, einem »digital space for discussing the relationship between democracy and design«<sup>3</sup> des Design Departments der Politecnico di Milano in Zusammenarbeit mit dem von Manzini gegründeten DESIS Netzwerk<sup>4</sup>, veröffentlicht. Die beiden diagnostizieren eine Krise der Demokratie, welche sich in einem schleichenden Prozess der Entdemokratisierung und offenen Angriffen auf ihre Grundwerte zeige. Angesichts dieser sich entfaltenden Krise müsse die Design-Community eine Haltung einnehmen, ihre Meinung äußern und vor allem: handeln! Design müsse seine demokratischen Potenziale entfalten. Die beiden identifizieren vier Strategien der Verwirklichung demokratischen Designs: Die Optimierung und Verbesserung demokratischer Prozesse und Institutionen (»design of democracy«), mehr Menschen die Partizipation an demokratischen Prozessen insbesondere durch Technologie zu ermöglichen (»design for democracy«), Offenheit, Zugang und Transparenz demokratischer Institutionen durch Design zu gewährleisten (»design in democracy«), und schließlich die Praxis des partizipativen Designs selbst, die verschiedenen Akteurinnen und Akteuren die Möglichkeit gäbe, die zukünftige Welt fair und integrativ mitzugestalten (»design as democracy«).

In die ersten drei der vier Kategorien fallen auch die Vorschläge der älteren Design for Democracy Initiative des American Institute of Graphic Arts (AIGA), welche 1998 gegründet wurde und auf die Bedeutung des Grafikdesigns für die Demokratie, insbesondere bei demokratischen Wahlprozessen aufmerksam machen will.<sup>5</sup> Durch die Anwendung von Design und Design Thinking sollen die zivile Partizipation an demokratischen Prozessen gefördert und die Kommunikation zwischen der US-Regierung und den Bürgerinnen und Bür-

2 Ezio Manzini, Victor Margolin, »Stand Up for Democracy«, 2017, online abrufbar unter: <http://www.democracy-design.org/open-letter-stand-up-democracy/> (letzter Zugriff: 24.10.2019).

3 <http://www.democracy-design.org/about/> (letzter Zugriff: 24.10.2019).

4 Das Akronym steht für: Design for Social Innovation and Sustainability. <https://www.desisnetwork.org/> (letzter Zugriff: 24.10.2019)

5 <https://www.aiga.org/design-for-democracy> (letzter Zugriff: 24.10.2019).

gern verständlicher gemacht werden. Zusätzlicher Motivator der Initiative war der als »Butterfly Ballot« bekannt gewordene Stimmzettel, der in der Präsidentschaftswahl 2000 im Palm Beach County in Florida zum ersten und letzten Mal Verwendung fand und ein negatives Beispiel der direkten Auswirkung des Designs auf die Demokratie war. Die Wahlüberwachung hatte diesen neugestaltet und die Namen der Kandidaten auf zwei Seiten verteilt – daher der Name Butterfly Ballot. Zum einen führte das doppelseitige Layout dazu, dass 19.000 Stimmen ungültig waren, da zweimal ein Loch durchgestanzt worden war. Doch nicht nur die »overvotes« waren ein Problem. Das Layout war so angelegt, dass die Namen der Kandidaten in ihrer Reihenfolge von Seite zu Seite sprangen. Der Name des ersten Kandidaten stand auf der linken Seite, der des zweiten auf der rechten und so weiter. Das Layout und diese Reihenfolge der Namen konnten als irreführend wahrgenommen werden, insbesondere wenn man sich lediglich auf die linke Seite und den Namen an der zweiten Position, den des demokratischen Präsidentschaftskandidaten Al Gore, konzentrierte. Obwohl dieser in der Liste auf der linken Seite des Stimmzettels an zweiter Stelle stand, musste, um für den demokratischen Kandidaten eine Stimme abzugeben, das dritte Loch des Stimmzettels durchgestanzt werden. Das Layout führte dazu, dass der Kandidat der Reformpartei, für den das zweite Loch vorgesehen war, erheblich mehr Stimmen als erwartet erhielt und nach Neuauszählungen und Rechtsstreits bis zum Supreme Court George W. Bush die Wahl in Florida mit 537 Stimmen Vorsprung gewann sowie schließlich die 25 Stimmen des Electoral Colleges erhielt. Hiermit gewann er die Präsidentschaftswahl mit 6 Stimmen Vorsprung.<sup>6</sup> In Reaktion hierauf entwickelte die Design for Democracy Initiative Leitfäden für die bessere Gestaltung von Stimmzetteln, um so den demokratischen Prozess zu optimieren und demokratische Desaster dieser Art zukünftig zu vermeiden.

Die zwei kurz angerissenen Beispiele einer Idee demokratischen Designs vereint, dass sie eine politische Dimension des Designs bestimmen und von Gestaltenden einfordern, ihr gerecht zu werden. Dass Design eine wesentliche Rolle in demokratischen Gesellschaften spielt und dass es seinem Wesen nach etwas mit der Demokratie zu schaffen hat, steht für diejenigen fest, die

6 Eine Studie kommt zu dem Schluss, dass dieser Stimmzettel Al Gore die Wahl kostete. Vgl. Jonathan N. Wand, Kenneth W. Shotts et al., »The Butterfly Did It. The Aberrant Vote for Buchanan in Palm Beach County, Florida«, in: *American Political Science Review* 95 (4/2001), S. 793–810.



diese Forderungen nach der Anerkennung einer politischen Dimension des Designs artikulieren. Die exemplarisch herangezogenen Designinitiativen zur Demokratieförderung verweisen in ihrem Verständnis der Beziehung zwischen dem Design und der Demokratie jedoch auf eine bestimmte Vorstellung dieser Dimension sowie einer bestimmten demokratiefördernden Rolle des Designs, welche dieses auf seine funktionalen, strukturierenden und ermöglichenden Kapazitäten beschränkt. Design sei demnach per se nicht demokratisch, kann die Demokratie aber verbessern. Hierdurch würde es demokratisches Design. Dieses demokratische Design gestalte im Sinne der Initiativen politische Prozesse effizienter und transparenter, ermögliche als neutrale Plattform Partizipation an den Institutionen und in Gestalt des partizipativen Designs fördere es per se die Bürger\*innenbeteiligung, den öffentlichen Diskurs und die Akzeptanz eines gesellschaftlichen Konsenses. Zum einen offenbart sich hierbei ein bestimmtes Verständnis von Design, das dieses auf seine funktionalen Aspekte festlegt: Design ist die Gestaltung von Zweckvollem und Nützlichem in möglichst klarer, der Funktion der Dinge angemessener Form. Design sei ein weitgehend neutrales Problemlösungsunterfangen. Insbesondere die Design for Democracy Initiative der AIGA betont das Gebot der Neutralität der Gestaltenden beim Designen der Demokratie, welche sich in der Gestaltung zu zeigen habe, die lediglich Prozesse optimiere. Ihr Einfluss habe unauffällig im Hintergrund zu verbleiben.<sup>7</sup> Zum anderen veranschaulichen diese Beschreibungen ein Verständnis der Demokratie als gleichsam funktionales Gefüge von Institutionen und klar definierten Möglichkeiten der Partizipation – der Stimmabgabe bei der Wahl –, das auf einem grundlegenden Konsens über diese Institutionen und die Möglichkeiten der Partizipation aufbaut. Demokratie bedeute, dass möglichst viele Bürgerinnen und Bürger an der Wahl partizipierten, die die demokratische Macht und Politik legitimiert. Allein die Optimierung der Prozesse durch Design fördere bereits die Demokratie. Funktionales Design führt zu einer funktionalen Demokratie.

Beide Verständnisse – des Designs sowie der Demokratie – und auch die Konzipierung ihrer Beziehungen zueinander greifen jedoch zu kurz. Zudem sind beide keine Antworten auf die Frage, ob Design an sich bereits als Design demokratisch ist, sondern beantworten andere Fragen der Prozessoptimierung. Für ein besseres Verständnis dieser Beziehung, die einen anderen

7 Vgl. Marcia Lausen, *Design for Democracy. Ballot and Election Design*, Chicago, London 2007, S. 13.

Begriff demokratischen Designs voraussetzt, dem wiederum ein anderes Verständnis von Demokratie zugrunde liegt, will ich einen Vorschlag ausarbeiten. Eine genaue Untersuchung der Wechselwirkung des Designs zur Demokratie ist hier die Grundlage. Dabei wird diese Idee demokratischen Designs auch aus der ganz praktischen Perspektive eines Grafikdesigners motiviert. Der Impuls für diese Auseinandersetzung ist von der Überzeugung gefärbt, dass es zwischen Momenten der Freiheit im Design, demokratischer Politik, einer demokratischen Existenz sowie einer demokratischen Kultur der Freiheit wichtige Wechselwirkungen geben muss. Diese erschließen erst die politische Dimension des Designs. Die Wechselwirkung zwischen einer demokratischen Gesellschaft und ihrem Design ergibt sich jedoch nicht nur aus der oberflächlichen Prozessoptimierung. Im Folgenden wird es um die Bestimmung dieser grundlegenden Wechselwirkungen gehen. Dabei unterscheidet sich mein Verständnis einer politischen Dimension des Designs insofern von einer funktionalen Betrachtung, als dass ich diese tiefer im Design verorte als in seiner Anwendung auf demokratische Prozesse und der Möglichkeit, am Design dieser Prozesse partizipativ teilhaben zu können.

Somit wird es im Nachfolgenden nicht um die Herausforderungen und Fallstricke partizipativen Designs gehen, obwohl dies naheliegend für eine Beziehung zwischen dem Design und einer demokratischen Gesellschaft erscheint. Auch die Designinitiativen zur Demokratieoptimierung nennen dies explizit. Vielmehr gehe ich davon aus, dass sich im Design grundlegend eine partizipative Ebene finden lässt, solange man gewillt ist, die vermeintlich rein passive Rolle der Benutzenden und Betrachtenden von Design zu überdenken. Es stellt sich mir zudem die Frage, warum Partizipation im Sinne partizipativen Designs automatisch die Emanzipation der Partizipierenden bedeuten sollte. Hingegen müssten Designerinnen und Designer selbst hinterfragen, weshalb die Nutzenden ihrer Produkte und die Betrachterinnen und Betrachter ihrer Arbeiten im Designprozess als passiv vorgestellt werden, wenn Gestaltende es doch selbst sind, die als erste eine Haltung zu den Dingen einnehmen, die sie als verbesserungswürdig identifizieren, folglich aktiv Stellung zu ihnen beziehen, um ihr Urteil kundzutun. Ebenso wenig wird eine politisch-ökonomische Dimension des Designs im Fokus dieser Auseinandersetzung stehen, die dennoch ein wichtiger Impuls der Moderne war und auch heute noch in IKEAs Slogan des »Democratic Design«, also einem weiteren

Vorschlag für ein Design der Demokratie, weiter wirkt.<sup>8</sup> So stellt das schwedische Unternehmen jedes Jahr auf den »Democratic Design Days« seine neuesten Produktentwicklungen vor, die sich durch eine Balance aus Erschwinglichkeit und Nachhaltigkeit auszeichnen würden.

Eine dritte, ganz andere Antwort auf die Frage, ob Design demokratisch sei, die ebenfalls auf einer anderen Ebene als der Prozessoptimierung ansetzt, formulierte indes der Gestalter und Designtheoretiker Gui Bonsiepe in einem Vortrag aus dem Jahr 2005 mit dem Titel »Design and Democracy«. Diese unterscheidet sich in einem bestimmten Punkt von den zuvor beschriebenen Ansätzen, die den Fokus lediglich auf die »various ways in which design might improve democracy«<sup>9</sup> legten. Der wesentliche Unterschied ist, dass Bonsiepe eine rein formale Definition der Demokratie zurückweist, die diese auf ihre Institutionen reduziere: »democracy involves more than the formal right to vote.«<sup>10</sup> Ebenso wenig ließe sich durch eine Betrachtung der formalen Institutionen der Demokratie etwas über die Rolle des Designs in dieser aussagen. In Bonsiepes gestalterischem Demokratieverständnis ginge es in demokratisch regierten Gesellschaften um die Möglichkeit der Partizipation über die Wahl hinaus, wodurch Bürgerinnen und Bürger zu demokratischen Subjekten würden. Dies eröffnete ihnen Räume der Selbstbestimmung.<sup>11</sup> »Design humanism« sei im Gegensatz zur Gestaltung von Wahlkabinen und Stimmzetteln die Strategie der Betätigung eines demokratisch motivierten Designs, durch welches emanzipatorische Vorschläge in Form von materiellen und symbolischen Artefakten gestaltet werden könnten.<sup>12</sup> Bei diesem emanzipatorischen Anspruch an das Design, den es in der Demokratie verwirklichen soll, bezieht sich Bonsiepe direkt auf die Moderne und explizit auf die Aufklärung in vollem Bewusstsein, dass diese

8 Vgl. IKEA, *IKEA Democratic Design*, Hofheim-Wallau 2018.

9 Das Zitat stammt aus einem Bericht der offiziellen englischen Design Kommission, der diese Verbesserungsmöglichkeiten als Untersuchungsgegenstand hatte. Vgl. John Howell, Richard Simmons, Design Commission (Hg.), *Designing Democracy. How designers are changing democratic spaces and processes*, London 2015, S. 8. Online abrufbar unter: [https://www.policyconnect.org.uk/apdig/sites/site\\_apdig/files/report/497/fieldreportdownload/designingdemocracyinquiry.pdf](https://www.policyconnect.org.uk/apdig/sites/site_apdig/files/report/497/fieldreportdownload/designingdemocracyinquiry.pdf) (letzter Zugriff: 24.10.2019).

10 Gui Bonsiepe, »Design and Democracy«, in: *Design Issues*, Volume 22 (2/2006), S. 27-34, hier: S. 29.

11 Vgl. ebd.

12 Vgl. ebd., S. 30.

Ideale durch die Postmoderne und das Ende der großen Erzählungen in die Kritik geraten seien.<sup>13</sup> Nichtsdestotrotz müssten Designer gerade am utopischen Moment der Moderne, am »Good Design Movement«<sup>14</sup> und an einer Idee des Designs als intelligenter Problemlösung<sup>15</sup> festhalten, wenn sie die Welt anders und neu gestalten wollten.

Soweit unterscheiden sich die Vorschläge der demokratischen Rolle des Designs insofern, als dass Bonsiepe Design nicht alleine auf die formalen und institutionellen Aspekte der Demokratie anwenden möchte, um diese zu optimieren, sondern von einer substanzielleren Rolle des Designs in der Demokratie ausgeht, welche er als Form der Selbstregierung ebenfalls nicht auf ihre formalen Institutionen reduziert wissen möchte. Der entscheidende Unterschied zu den tendenziell funktional- oder anwendungsorientierten Vorschlägen der Verbesserung von Demokratie durch Design wird jedoch bei der Benennung einer bestimmten Dimension des Designs deutlich, die Bonsiepe als wesentlich für ein demokratisches Verständnis des Designs identifiziert: eine ästhetische Dimension des Designs. Jene ästhetische Dimension des Designs bestimme dessen Bedeutung in einer Demokratie. Allerdings sei diese Dimension eine äußerst ambivalent. Nach Bonsiepe sei sie sowohl die Domäne der Freiheit und des Spiels im Design als auch einer eigenen Verfallsform, die es im neoliberalen Markt mit einem falschen Verständnis von Freiheit als reine Mode oder Marketing annehme. Vor dem Horizont demokratischer Teilhabe eröffne das Ästhetische im Design als Gestaltung von Zwecken und von deren Erscheinungen (»appearances«) gleichzeitig mit Autonomie und Freiheit auch das problematische Feld der Manipulation, der Verhaltenssteuerung und der fremdbestimmten Heteronomie.<sup>16</sup> Gegen den Konsumismus und diese beeinflussende Heteronomie, gegen den postmodernen Verfall des Designs zum »styling«<sup>17</sup>, zur flüchtigen Mode, zum Ephemeren oder zum vermeintlich rein formalen ästhetischen Spiel, müssten Gestaltende als »strategist[s]

13 In Jean-François Lyotard benennt Bonsiepe auch den Urheber der Aussage vom Ende der großen Erzählungen. Vgl. Jean-François Lyotard, *Das postmoderne Wissen. Ein Bericht*, Hg. von Peter Engelmann, Wien 2015.

14 Gui Bonsiepe, »Design and Democracy«, S. 28.

15 Im englischen Original: »intelligent problem solving«. Vgl. ebd.

16 Vgl. ebd., S. 31.

17 Ebd., S. 28.

of appearances«<sup>18</sup> ihren Einsatz für die Demokratie und tatsächliche Freiheit im guten Design behaupten, was Bonsiepe allerdings nicht weiter ausführt.

Mit Gui Bonsiepe will ich postulieren, dass Designs an sich bereits eine grundlegende Politizität besitzt, die im Wesentlichen damit zusammenhängt, dass die grundlegend politische Dimension des Designs eine ästhetische ist. Jedoch unterbricht Bonsiepes Warnung vor den Ambivalenzen des Ästhetischen sowie die Verpflichtung des Designs auf die Utopien der Moderne die Suche nach einer Antwort vorschnell. Eine entscheidende Differenz zu seiner Bestimmung demokratischen Designs, die mich auch seine Antwort in Teilen verwerfen lässt, deutet sich an. Obwohl er eine ästhetische Dimension anerkennt, versucht er ein Design der richtig verstandenen Freiheit letztgültig gegen die Ambivalenzen des Ästhetischen abzuschirmen. In seiner Zurückweisung der Postmoderne, die er als reaktionäre Kapitulation vor der Heteronomie versteht, will er das Design auf die Utopien der Gestaltungsmoderne verpflichten, durch gutes sowie humanistisches Design die Welt ganzheitlich und modern zu verbessern. Hierbei wird von ihm das Ästhetische des Designs an das bereits feststehende Gute des Designs gebunden. Trotz seiner berechtigten Warnung vor den Ambivalenzen, die sich durch die Freiheit des Ästhetischen ergeben würden, will ich Bonsiepes Verweis auf die entscheidende Rolle des Ästhetischen in der Beziehung des Designs zur Demokratie ernster nehmen als seine zurückweisende Kritik, die lediglich alte Vorurteile und vergangene Ideen guter Gestaltung auf die Gegenwart überträgt. Eine auf dem Fundament eines letztgültigen Guten erstarrte Autonomie, die sämtliche äußere Einflüsse abschirmen möchte, ist letztlich keine mehr. Im Design zeigt sich meiner Einschätzung nach hingegen die grundlegende Offenheit für eine Neubestimmung, deren Ausgangspunkt notwendigerweise heteronome Einflüsse sind. Gleichzeitig, so wird sich zeigen, muss ich bei meiner eigenen Verteidigung der Ästhetisierung des Designs Bonsiepes Warnungen ebenso ernst nehmen, um die potenzielle Gestaltbarkeit, die sich im Design zeigt, nicht in Beliebigkeit erschaffen zu lassen. Sie würde somit Teil eines im Design altbekannten Problems anstatt zum Teil seiner Lösung.

Nach dieser Betrachtung alternativer Antworten bedarf ein weiterer Begriff in meiner Fragestellung einer kurzen Einordnung, um die Richtung der

18 Ebd., S. 31.

Frage besser nachvollziehen zu können. In den möglichen Vorschlägen einer Wechselwirkung des Designs zur Demokratie wurde bereits angerissen, was das Adjektiv demokratisch im Zusammenhang mit dem Design bedeuten könnte – oder vielmehr was nicht. Das Verständnis einer Überschneidung der ästhetischen und der politischen Dimension des Designs wird hingegen von einem ganz bestimmten Verständnis der Demokratie und einer demokratischen Kultur der Freiheit getragen: Von der »Dialektik demokratischer Existenz«, wie sie Juliane Rebentisch in *Die Kunst der Freiheit* beschreibt. In dieser verteidigt Rebentisch »die ästhetische, differentielle Logik der Demokratie – und zwar in ethischer wie politischer Hinsicht.«<sup>19</sup> Denn die Demokratie ist nach ihr die Regierungsform, in der demokratische Freiheit nicht nur diejenige der politischen Institutionen und Verfahren meint, sondern in ihrem ästhetisch-politischen Sinn vielmehr »die Lebensführung im ganzen betrifft.«<sup>20</sup> In ihrer »Apologie der Ästhetisierung«<sup>21</sup> hebt Rebentisch hervor, dass der ästhetischen Transformierbarkeit von Ethik und Politik, der Infragestellung und Veränderung jeweiliger Bestimmung des Guten sowie der jeweiligen Ausgestaltung der Demokratie selbst; dass dieser ästhetischen Transformierbarkeit ein »ethisch-politisches Recht«<sup>22</sup> zukommt, was in einer Demokratie dieser Möglichkeit der Transformation »einen Vorrang vor jeder inhaltlichen Bestimmung«<sup>23</sup> einräumt. In Rebentischs Worten: »Eine Demokratie, die sich gegen die ästhetisierende Transformation ihres ethisch-politischen Selbstverständnisses immunisiert hätte, wäre keine mehr.«<sup>24</sup>

Indem ich Juliane Rebentischs Bestimmung demokratischer Freiheit, in der sich das Ästhetische mit dem Ethischen und Politischen verschränkt, meiner Frage nach einer ästhetisch-politischen Dimension des Designs zugrunde lege, wird die Differenz zu Gui Bonsiepes Bestimmung des demokratischen Designs deutlich. Obwohl ich viele seiner Warnungen teile, verlagert sich die Verhandlung der politischen Dimension des Designs dennoch auf jene grundsätzliche Ebene, die Bonsiepe als Fundament guten Designs bereits geklärt

19 Juliane Rebentisch, *Die Kunst der Freiheit. Zur Dialektik demokratischer Existenz*, Frankfurt/M 2012, S. 374.

20 Ebd., S 16.

21 Ebd., S. 11.

22 Ebd.

23 Ebd., S. 21.

24 Ebd., S. 374.

wissen will. Dies führt mich nun zu einer vorläufigen Antwort auf die Frage, ob Design demokratisch ist, und zur Grundthese dieser Auseinandersetzung. Design ist nicht lediglich ein Werkzeug, um durch kontinuierliches Re-Design die Optimierung – auch der Demokratie – herbeizuführen. In seinem Zug als Optimierungs- und Verbesserungsvorschlag, als die Erscheinung (»appearance«) einer bestimmten Interpretation eines Zweckzusammenhangs, die stets als ein potenziell auch anders gestaltbarer Vorschlag gesehen werden muss, zeigt sich durch Design eine grundlegende und unabschließbare Verbesserungswürdigkeit von allem, was durch Design gestaltet werden kann. Dem Design kommt qua Design eine politische Bedeutung zu, die von seiner ästhetischen Dimension nicht zu trennen ist. Dadurch, dass Design sich in seinem aktuellen Gestaltetsein konkretisiert, das die Besonderheit der jeweiligen Interpretation präsent hält, verweist es implizit auf seine potenzielle Gestaltbarkeit, die es an allen designten Dingen markiert. Durch Design schreibt sich ein Bewusstsein für die Kontingenz des gestalteten Status quo, für die Nicht-Notwendigkeit der aktuellen Ausgestaltung unserer Lebenswelt, in eben diese ein. Diese Gestaltbarkeit erstreckte sich noch auf die sozial-normativen Zwecke, die uns in ihrer vermeintlichen Unabänderbarkeit wie eine zweite Natur erscheinen müssen. Hierin, in seinem Verweis auf eine potenzielle Gestaltbarkeit, zeigt sich ein demokratischer Zug aller Gestaltung. Dies ist die grundlegende These dieser Arbeit, die im Nachfolgenden ausgeführt werden soll. In der Auseinandersetzung mit dieser Ambivalenz des Ästhetischen, seiner Beziehung zum jeweiligen Guten des Designs sowie der Rolle, die Design durch diese Ambivalenz in einer demokratischen Gesellschaft spielt, ist die Richtung der Arbeit benannt.

Völlig falsch war die Fährte der Erschwinglichkeit von Produkten, wie sie IKEA heute noch vorschlägt, für eine Untersuchung der Wechselwirkung zwischen dem Design und der Demokratie allerdings nicht. Vielmehr führt diese auf den modernen Ursprung des Designs, insbesondere des industriellen Produktdesigns, sowie zugleich auf den Ursprung einiger gestalterischer Grundprobleme zurück, denen sich meine Untersuchung als erstes zuwenden muss. Zwar werde ich im Nachfolgenden, wenn ich von Design spreche, alles Design als etwas Wesentliches innerhalb unterschiedlicher Designdisziplinen meinen, jedoch kommt dem industriellen Produktdesign eine besondere Rolle in der Designgeschichte zu. Im ersten von sechs aufeinander aufbauenden Kapiteln dieser Arbeit soll es um die Herausbildung eben jener modernen Bewegung

und ihres »demokratischen Funktionalismus«<sup>25</sup> gehen, die der Designhistoriker Nikolaus Pevsner in seinem Standardwerk der Designgeschichte *Pioneers of Modern Design* nachzeichnete und deren Linienverlauf entlang von kanonischen Gestalterpersönlichkeiten – erweitert durch eigene Ergänzungen – ich grob folgen möchte.<sup>26</sup> Es ist eben dieses moderne Design eines demokratischen Funktionalismus, von William Morris und der Arts and Crafts Bewegung bis hin zu Pevsners persönlichen Freund, dem Gründer des Bauhauses, Walter Gropius, dem sich Gui Bonsiepe in seinem Verständnis demokratischen Designs immer noch verpflichtet fühlt. In seiner Argumentation offenbart sich der Hinweis, der mich die Gestalterpersönlichkeiten und nicht die konkreten Objekte des modernen Designs ins Zentrum dieses Linienverlaufs und meiner Untersuchung stellen lässt: Es ist die utopische Vision einer Gesellschaft, die mit der Gestaltung alltäglicher Dinge verknüpft wurde, die diesen demokratischen Funktionalismus auf faszinierende Art prägte. Die Ergründung dieser designspezifischen Perspektive sowie ihrer Probleme wird Inhalt des ersten Teils sein. Hierbei wird sich zeigen, dass die ästhetisch-politische Dimension des Designs »die Lösung eines oft diskutierten Problems« ist, wie der Philosoph Jacques Rancière es in »Die Fläche des Designs« darlegt.<sup>27</sup> So stünden die Kritiker von Industrie und oberflächlicher Werbung immer wieder vor der Herausforderung, »die Persönlichkeitsspaltung [ihrer] Schöpfer« erklären zu müssen, die eben jene kritisierten Tätigkeiten »unter das Zeichen einer geistigen Mission« stellten, nämlich »der Gesellschaft in der rationalen Form des Arbeitsprozesses, der hergestellten Produkte und des Designs eine geistige Einheit [zu] geben.«<sup>28</sup> In der Vorstellung der Gestaltbarkeit dieser geistigen Einheit und der Perspektive der Gestaltenden auf diese wird seit Beginn die Wechselwirkung des Designs zur Demokratie verhandelt. Die Problematik dieser Perspektive wird als Fazit verdeutlichen, woran dieser demokratische Funktionalismus krankte.

25 Diesen Begriff verwendet Gert Selle für die Gestaltung der 1920er-Jahre. Ich möchte die Entwicklung des Begriffs jedoch auf die frühe Gestaltungsmoderne ausdehnen. Vgl. Gert Selle, *Geschichte des Designs in Deutschland*, aktualisierte und erw. Neuausg., Frankfurt/M., New York 2007, S. 175.

26 Vgl. Nikolaus Pevsner, *Pioneers of Modern Design. From William Morris to Walter Gropius*, New York 1949.

27 Vgl. Jacques Rancière, »Die Fläche des Designs«, in: ders., *Politik der Bilder*, Zürich, Berlin 2005, S.107–125, hier S. 116.

28 Ebd., S. 117.



Denn die Widersprüche dieser Perspektive lassen sich nur lösen, wenn man einen anderen Begriff des Designs als die modernen Gestalter voraussetzt, der die Verschränkung einer ästhetischen mit einer politischen Dimension des Designs ernst nimmt, wie Rancière vorschlägt.<sup>29</sup> Die Herausarbeitung eines solchen Begriffes ausgehend von der Analyse der Widersprüche der Moderne wird den zentralen Hauptteil bilden, welcher sich über drei Kapitel (2-4) erstreckt. Zunächst wird sich im dem Rätsel der Funktion zu stellen sein, die immerhin das anspruchsvolle Gute ausmachen sollte, das sich im Design eines demokratischen Funktionalismus zu verwirklichen hatte. Die Unterordnung der Form unter die Funktion, wie es ein populärer Design-Slogan fordert, wird jedoch spätestens in der Krise des Funktionalismus in den späten 1960er-Jahren fraglich, die genauer betrachtet werden muss. Als Feindbild guter, funktionalistischer Gestaltung kristallisiert sich in dieser Krise das auch von Bonsiepe zurückgewiesene Styling heraus, das in den Augen der Kritikerinnen und Kritiker in seiner Oberflächlichkeit jede funktionale Bestimmung übergeht. Die Wahl, vor die Gestaltende durch die Krise des Funktionalismus gestellt wurden – ehrliches Design oder oberflächliches Styling –, war jedoch eine falsche, wie sich zeigen wird. Das Rätsel der Funktion wird sich vielmehr nur dadurch enträtseln lassen, dass man die beiden Gegenpole von Form und Funktion in einem neuen Verhältnis zueinander denkt, welche dieses Rätsel nicht zur Verlegenheit des Designs, sondern zu seiner beständigen Aufgabe macht.

Weil der Form gegenüber der Funktion eine andere Rolle eingeräumt werden muss, als dies der Funktionalismus für sie vorgesehen hatte, schließt sich an das Kapitel zum Rätsel der Funktion eine genauere Beschreibung einer gewissen Freiheit der Form in einem weiteren Kapitel an. Genau diese Freiheit der Form wird die Grundlage einer eigenen Designästhetik bilden, die in diesem Kapitel ausgearbeitet wird. Diese Designästhetik enthält zwei Stufen, von denen die erste auf einem potenziell immer auffälligen Überschuss der Form über jede funktionale Bestimmung hinaus gründet. Im Überschuss der Form, im besonderen Gestaltetsein, in seinen subtilen Details und Eigenheiten, verweist das Design auf seine potenzielle Gestaltbarkeit. Auf einer zweiten Stufe, die sicherlich am Rand der Designdisziplin operiert, wird über diesen Überschuss selbst das Verhältnis von Funktion in Form im Design thematisieren, sodass hierbei das Gestaltbare jeder sozialen Zweckmäßigkeit zutage tritt und auf die Grundbedingungen des Designs reflektiert werden kann.

29 Vgl. ebd., S. 124.

Im dritten Teil der Grundlegung eines neuen Designbegriffs und vierten Kapitel des Buches muss nach der Neubestimmung des Verhältnisses von Form und Funktion eine klassisch-moderne Grundannahme im Lichte dieses anderen Designbegriffes überprüft werden. So ging die Moderne noch davon aus, dass die wesentliche Leistung des Designs darin bestünde, Probleme zu lösen. Diese Annahme findet sich auch in den Vorschlägen zur Optimierung der Demokratie wieder, die Margolin und Manzini unterbreiten. Jedoch fußt diese Vorstellung wesentlich auf der angenommenen Neutralität und einer altruistischen Einstellung aller Gestaltenden, die selbst in ihrer Anwendung auf die konkrete Politik eine apolitische Haltung wäre. Entgegen dieser angenommenen Neutralität müssen neue Bewertungskriterien und ein neues Bewusstsein für die Verantwortung der Gestaltenden gefunden werden, die das Problemlösungsparadigma der Moderne fragwürdig werden lassen. Somit wird in diesem Kapitel der neue Designbegriff in einen gesellschaftlichen Kontext gerückt werden. Zudem werden in diesem Kapitel die politischen Implikationen bestimmter Designverständnisse und -auffassungen deutlich zutage treten.

Nachdem der Form und mit ihr dem Ästhetischen eine entscheidende Rolle für das Design gegeben wurde, muss ich mich im fünften Kapitel den Verfallstendenzen jener durch Bonsiepe benannten Ambivalenz des Ästhetischen ebenso stellen wie den Vorstellungen und Rhetoriken eines sozialtechnologischen Designs, die beide je auf ihre eigene Art einen demokratischen Anspruch an die politisch-ästhetische Dimension der Gestaltung durchkreuzen. Den beiden Verfallstendenzen des Designs jeweils zu einem der beiden Pole der Gestaltung, der Form oder der Funktion, sollen durch den Begriff der Postdemokratie, der ebenso einen Verfall der Demokratie beschreibt, eine schärfere Kontur gegeben werden. Diese Schärfe in der Kontur wird sich unterdessen vor allem darin zeigen, dass beide Verfallstendenzen keine harmlosen Randphänomene eines rein am kapitalistischen Profit orientierten Designs sind, sondern in ihnen ein Verständnis der Wechselwirkung des Designs zur Demokratie auf eine entscheidende Probe gestellt wird.

Im abschließenden und letzten Kapitel soll endlich jener Anspruch eines »Design of Democracy« eingeholt werden und der neue Designbegriff seinen politiktheoretischen Einsatz erfahren. Hierzu müssen zunächst die jüngeren Forderungen nach einer Repolitisierung des Designs genauer betrachtet werden, die eigene Vorschläge eines demokratischen Designs artikulieren. Gui Bonsiepes Vorwurf einer rein formalen Betrachtung der Demokratie unwissentlich aufgreifend, kritisiert der amerikanische Designtheoretiker Carl DiSalvo just jenes Design als unpolitisch, dass lediglich auf die Prozesse und

Institutionen der Demokratie angewendet werden würde. Seinen eigenen Vorschlag demokratischen Designs verknüpft er mit dem radikalen Demokratieverständnis des agonistischen Pluralismus von Chantal Mouffe. Mit diesem unterscheidet er zwischen einem unpolitischen Design der Politik und einem agonistisch-adversarialen Design des Politischen. Obwohl ich DiSalvos Motivation in einer Bestimmung demokratischen Designs teile, gilt es, seine Annahme eines generell apolitischen Designs als ein Gegenüber tatsächlich politischen Designs zu überprüfen. Denn gerade dort, wo Design sich apolitisch gibt, werden häufig Machtbeziehungen verschleiert. Die Herausforderung dieses abschließenden Teils wird das generelle Ziel dieser Arbeit sein: Einen Begriff demokratischen Designs zu entwickeln, mit dem sich die grundlegende Politizität allen Designs aufzeigen lässt, die sich nicht erst in der Anwendung auf politische Inhalte oder in einer bestimmten politischen Frontstellung ergeben muss. Hierbei werde ich wiederum auf Jacques Rancières demokratietheoretische Unterscheidung des Politischen von der Politik zurückgreifen, welche dieser eigenwillig als das Wechselverhältnis von der Politik, dem politischen Impuls einer Demonstration beispielsweise, zu der Polizei, einer sich selbst erhalten wollenden Ordnung einer bestimmten Aufteilung des Sinnlichen, bezeichnet. Die entscheidende Frage dieses abschließenden Teils wird sein, auf welcher Seite sich ein Design verorten lässt, dessen grundlegende ästhetisch-politische Dimension es zu verteidigen gilt.

Nicht zuletzt wird somit neben der Frage, ob Design demokratisch ist, eine weitere Frage die nachfolgenden Überlegungen bestimmen. Denn im impliziten Verweis auf eine grundlegende Gestaltbarkeit kehrt die normative Frage nach dem guten Design, nun jedoch anti-essenzialistisch gewendet, zurück. Um diesen beiden Frage auf den Grund zu gehen, muss jenes Good Design Movement, von dem Bonsiepe spricht, eben jener von drei Revolutionen geprägter moderne Ursprung des Designs sowie sein Designbegriff genauer betrachtet werden. Hiermit beginnt diese Auseinandersetzung.





# 1 Von der Gestaltbarkeit der Welt

## 1.1 Design in der Gesellschaft

Noch bevor die Frage nach dem demokratischen Sein des Designs angegangen werden kann, muss eine andere, grundlegende Frage beantwortet werden: Was ist Design? Präziser: Was meine ich genau, wenn ich von Design sprechen werde? Denn diesem Begriff lässt sich eine gewisse Flexibilität und Dehnbarkeit nachsagen. Immer dann, wenn man glaubt, ihn durch eine abschließende Definition festnageln zu können, entwischt er einem aus dem zu engen, abgesteckten Rahmen. Zuweilen scheint es, dass das Austesten der eigenen disziplinären Grenzen und das Ausloten der Möglichkeit der Gestaltung signifikanter Bestandteil des Designs selbst sind. Wenn jedoch alles Design wäre, dann ließe sich nichts mehr von ihm unterscheiden. Dann wäre nichts Design. So kann im Rahmen dieser Auseinandersetzung mit dem Design ein Klärungsversuch nicht umgangen werden. Diese Annäherung an den Begriff beginnt in diesem ersten Teil mit den frühen und ersten Designverständnissen der Moderne. In dieser einführenden Auseinandersetzung durch die Untersuchung der Herausbildung der modernen Designdisziplin, ihrer Designbegriffe und ihrer Perspektiven soll beim Nachzeichnen ihrer Entwicklung und Veränderung die Genealogie einiger Grundbestimmung des Designs ersichtlich werden, die schließlich einen Begriff des Designs deutlicher werden lassen. Denn sicherlich ist der Designbegriff genauso wie die Praxis des Designs historischen und technologischen Veränderungen unterworfen und kann sich seiner Abhän-

gigkeit vom geschichtlichen Kontext durch keine Definition und Festlegung entziehen. Design ist eine historisch situierte Tätigkeit und ihre Ergebnisse sind stets Zeugen einer Zeit. Sogar Objekte der Gestaltungsmoderne, deren gestalterischer Geltungsanspruch zum Ende des vergangenen Jahrtausends noch universal und zeitlos anmuten musste und um die es im Nachfolgenden gehen wird, sieht man nur wenige Jahre bis Jahrzehnte später ihre geschichtliche Zugehörigkeit zu einer Epoche an. Designte Dinge sind immer auch die Ideen einer Zeit in ganz eigene materielle Form gebracht.<sup>1</sup>

Gleichzeitig ererbt das Design eine spezifische Grundausrichtung von seinem historischen Ursprung, die sich trotz aller Veränderungen fortsetzt und um die es in diesem ersten Teil gehen wird. Um der Wechselwirkung des Designs zur Demokratie auf den Grund zu kommen und dabei ein eigenes Verständnis einer politischen Dimension des Designs zu entwickeln, muss konsequenterweise zunächst ein Blick auf die Anfänge des Designs und jene mit dieser Zeit korrespondierenden Vorstellungen der Rolle des Designs in der Gesellschaft geworfen werden. In einer kritischen Auseinandersetzung mit der Gestaltungsmoderne, oder vielmehr mit verschiedenen Gestaltungsmodernen, sollen diese zentralen begrifflichen Stellungen im Design rekonstruieren sowie herausgearbeitet. Diese besondere Grundausrichtung des Designs, deren Genealogie ich aus seinem historischen Ursprung herleiten möchte, ist dessen unhintergehbare Ausrichtung auf die Zwecke. Klammert man diese aus, hat man es aus guten Gründen nicht mehr mit Design zu tun. Etwas wird designt, um eine Funktion zu erfüllen oder ein Bedürfnis zu stillen. Dies, so wird sich in der Auseinandersetzung mit der Moderne zeigen, ist indes keine so einfache Feststellung, wie sie zunächst anmuten mag. Über die Zweckmäßigkeit eröffnet sich eine weitere Perspektivierung des Designs, die insbesondere für die Gestaltungsmoderne eine entscheidende Rolle spielte: Durch die Zwecke steht das Design in einer Beziehung zur Gesellschaft und zu einer gestaltbaren Welt als deren materielle Grundlage. Diese wechselseitige Beziehung gilt es anhand der visionären Selbstbilder moderner Gestalter klarer herauszuarbeiten.

Design ist als Praxis unweigerlich mit der jeweiligen Gesellschaft verflochten, für die es gestaltet. Das heißt, Design ist als Gestaltung von Mitteln zur Erfüllung von Zwecken immer auf die Gesellschaft und die Welt dieser Zwecke bezogen, in der es sich selbst verortet und auf deren Verbesserung es abzielt. Der

1 »Design ist die eigene Frage in Gestalt.« Florian Arnold, *Logik des Entwerfens*, S. 32.

Philosoph Slavoj Žižek exemplifiziert diese Verortung am Beispiel des Lokus, des designten Ortes der Notdurft. So zeige sich in der jeweiligen Toilettenform der drei zentralen europäischen Nationen – Deutschland, Frankreich und England – deren jeweilige Ideologie in all ihrer Widersprüchlichkeit.<sup>2</sup> Während in französischen Toiletten der Abfluss im hinteren Teil des Beckens liegt, sodass die Exkremamente sofort verschwinden, seien die deutschen Toiletten deren genaues Gegenteil. Der Stuhl fällt auf eine Ablage und kann noch inspiziert werden. Die englischen Toiletten hingegen seien schließlich bereits mit Wasser gefüllt, sodass das Geschäft in diesem schwimmen könnte. Diese drei Toilettenarten korrespondierten nun mit der Ideologie des Landes: Frankreich stehe für radikale Politik, die sich der Probleme revolutionär entledige, England hingegen sei liberal, utilitaristisch und ökonomisch orientiert, und Deutschland sei schließlich das Land der tiefgründigen Metaphysik und Poesie; im Grunde konservativ.

Dies reicht noch über die einzelne Toilette hinaus und betrifft deren gesamten Zweckzusammenhang. Um sich dies vor Augen zu führen, muss man nicht notwendigerweise ans stille Örtchen gehen. So gibt es keine Schreibtische ohne einen Schreibtischstuhl sowie Schreibutensilien, kein Kleiderschrank ohne Kleiderbügel, Kleiderstange und selbstverständlich die aufzubewahrenden Kleider. Die zu gestaltenden Zwecke des Designs sind in ein Ensemble von Zweckzusammenhängen eingelassen, die nicht ohne Weiteres unabhängig voneinander oder von der Welt, die sie geformt hat, gedacht werden können. Diese Zusammenhänge bestehen immer auch aus sozialen Praktiken, die von den Werkzeugen bestimmt werden, die sie ermöglichen. Design wirkt also formend mit auf die Gesellschaft ein.<sup>3</sup> Gleichzeitig ist es als Praxis sowie auch die Perspektive des Gestalters oder der Gestalterin von

2 Vgl. Slavoj Žižek, »The Seven Veils of Fantasy (1997)«, in: Jeffrey Bardzell, Shaowen Bardzell, Mark Blythe (Hg.), *Critical Theory and Interaction Design*, Cambridge, Mass., London 2018, S. 37-41.

3 Norbert Elias analysierte den Gebrauch von Messer, Löffel und Gabel und ebenso die höfische Gesellschaft. Vgl. Norbert Elias, *Über den Prozess der Zivilisation. Soziogenetische und psychogenetische Untersuchungen. 1. Band. Wandlung des Verhaltens in den weltlichen Oberschichten des Abendlandes*, Suhrkamp 1977, und ders., *Die höfische Gesellschaft. Untersuchungen zur Soziologie des Königtums und der höfischen Aristokratie*, Frankfurt/M 1983. Auch Émile Durkheims Analyse der besonderen Funktionen religiöser Gegenstände, wie das Totem, und wie diese sich in die Neuzeit übertragen liefern die ersten Anhaltspunkte für eine soziologische Betrachtung der gestalteten Umwelt. Vgl. Émile Durkheim, *Die elementaren Formen des religiösen Lebens*, Frankfurt/M 1981. Für eine ausführlichere Betrachtung der Verflechtung des Designs zur Gesellschaft vgl. Stephan Moebius, Sophia Prinz (Hg.), *Das Design der Gesellschaft. Zur Kulturosoziologie des Designs*, Bielefeld 2012.



Gesellschaft geformt. Design produziert mit gesellschaftlichen Formen neue Formen von Gesellschaft. Es befindet sich in einem wechselseitigen Verhältnis der »Produktion und Konsumtion« zur Gesellschaft.<sup>4</sup> Design ist somit zwar auch ein Beruf, darüber hinaus aber auch eine »Attitude«, eine Einstellung und Haltung zu dieser Gestaltbarkeit der Lebenswelt, »which allows projects to be seen not in isolation but in reationship«, wie es der Bauhausmeister Laszlo Moholy-Nagy formulierte.<sup>5</sup>

So trivial und allgemein die These des gesellschaftlichen Bezugs des Designs über dessen Zweckgebundenheit zunächst anmuten mag, so ist sie in meinen Augen eine Grundlage dessen, was gelingendes Design – und insbesondere »gutes Design« – ausmacht. Bekommt man jedoch nicht nur diese Grundausrichtung, sondern auch deren konzeptionelle Weiterentwicklung als immer wieder offene und auch kontroverse Neuaushandlung dessen in den Blick, was Design sein kann, erhält dieser positive und praktische Bezug zur Gesellschaft eine ganz eigene, besondere Bedeutung und Dynamik. Denn es ist gerade eine bestimmte Vorstellung sowie gestalterische Artikulation einer Gesellschaft, die das Selbstverständnis der Gestaltungsmoderne in ihrem historischen Kontext prägte und sich in diesem ausdrückte. An der argumentativen Konstellation entfaltet sich das selbst zugeschriebene Potenzial der Designdisziplin. Trotz aller Unterschiede artikuliert sich in den Selbstverständnissen moderner Gestalter die feste Überzeugung, Zweckvolles und mit diesem zugleich die Gesellschaft zu gestalten. Designer und Designerinnen betrachten die Welt und mit ihr die Gesellschaft aus der Perspektive ihrer Gestaltbarkeit.<sup>6</sup> Aber was für eine Perspektive ist das? Auf welche Welt blicken sie? Und wie verorten sie ihre eigene Position? Die gesellschaftliche Rolle des Designs steht von Anfang an im Zentrum der Disziplin. Wenn wir auch heute im sogenannten Anthropozän feststellen können: »Es gibt keine Welt mehr jenseits des Designs. Unsere Welt ist Design.«<sup>7</sup> Und darüber hinaus heute sogar feststellen: »Dasein

4 Vgl. John Walker, *Designgeschichte. Perspektiven einer wissenschaftlichen Disziplin*, München 1992, S. 86.

5 László Moholy-Nagy, *Vision in Motion*, Chicago 1947, S. 42.

6 Dieses ist die abgewandelte Version eines Zitates des Gestalters und Designtheoretikers Gui Bonsiepe. Im Original lautete es: »Der Entwerfer beobachtet die Welt aus der Perspektive der Entwerfbarkeit.« Gui Bonsiepe, »Von der Praxisorientierung zur Entwurfsorientierung oder: Die Dialektik von Entwerfen und Entwurfsforschung«, In: Siwss Design Network (Hg.), *Erstes Design Forschungssymposium*, Zürich 2004, S. 14-25, hier: S. 16.

7 Nick Axel, Beatriz Colomina, Nikolaus Hirsch, Anton Vidokle, Mark Wigley, »Introduction« in: Axel, Colomina u.a. (Hg.), *Superhumanity. Design of the Self*, Minneapolis 2018, S. 9.

ist Design«;<sup>8</sup> so gab es einen Augenblick in der Geschichte, an dem dies noch nicht der Fall war. Es gab den Augenblick, in dem sich die Perspektive hierauf mit ihren weitreichenden Folgen zum ersten Mal eröffnete. Genau dies Eröffnung einer neuen Perspektive auf die Welt kennzeichnete die Gestaltungsmoderne und jene neue Herausforderung, die aus dieser neuen Perspektive und aus unumgänglichen blinden Flecken erwachsen.

## 1.2 Eine Disziplin kristallisiert sich heraus

Die Bedingung der Möglichkeit des modernen Designs war die industrielle, serielle Fertigungsweise der industriellen Produktion und die damit verbundene Verbreitung und Vermarktung der entworfenen und vielfältigen Gegenstände im globalen Maßstab. Die Gretchenfrage, ob zuerst die Bedingungen geschaffen werden mussten, oder ob das moderne Bewusstsein als Grundlage der Vorstellbarkeit dieser Perspektive zuerst vorhanden war, kann hier nicht geklärt werden. Mit dieser Frage ließe sich eine Designtradition selbstverständlich viel weiter durch die Geschichte rekonstruieren.<sup>9</sup> An dieser Stelle interessiert mich jedoch die materiellen Bedingungen, die tatsächliche und nicht hypothetische Möglichkeit der Durchgestaltung der Welt. Durch diese neue Realität wurden entscheidende Akzentuierung des modernen Gestaltungsbewusstseins provoziert. Deren Voraussetzung ist die historisch sich zu einem bestimmten Zeitpunkt entfaltende industrielle Revolution in Europa. Für diese war England den anderen Ländern des Kontinents um einen Schritt voraus. Hierin soll deshalb diese Untersuchung zuerst führen.

Das frühe Design dieser industriellen Revolution steht für die Abkehr vom klassischen Kunsthandwerk hin zu einer spezialisierten Gestaltung, die sich notwendigerweise in der genauen Planung vor der Produktion abspielte. Die bereits 1759 gegründete Porzellanfabrik von Josiah Wedgwood gilt als eine

<sup>8</sup> Diese Schlagwort geht auf Henk Oosterling zurück. Zitiert nach: Bruno Latour, »Ein vorsichtiger Prometheus? Einige Schritte hin zu einer Philosophie des Designs, unter besonderer Berücksichtigung von Peter Sloterdijk«, in: Marc Jongen et al., *Die Vermessung des Ungeheuren. Philosophie nach Peter Sloterdijk*, München 2010, S. 356-373, hier S. 364.

<sup>9</sup> Insbesondere in Verbindung mit der Architekturtheorie lässt sich für das Entwurfsbewusstsein eine Tradition bis hin zu Vitruv rekonstruieren. Vgl. Florian Arnold, *Logik des Entwerfens*.

der ersten Manufaktur industrieller Skalierung der Welt. Wedgwood engagierte Künstler, um durch die Zeichnung von seriell auf die Keramikobjekte gedruckten Mustern dem Geschmack der Konsument\*innen zu entsprechen und etwas zu betreiben, was man heute als Branding beschreiben könnte.<sup>10</sup> Gleichzeitig waren die verzierten Porzellanprodukte durch die serielle Fertigungsweise für eine breitere Bevölkerungsschicht erschwinglich geworden. Diese ersten Anwendungen von Design in einem ›muster-gültigen‹ Sinne als serielle Dekoration von Porzellanwaren waren allerdings nur der Beginn einer neuartigen Weise, die Dinge und mit ihnen die Gesellschaft zu produzieren.

Die Abkehr vom Kunsthandwerk bedeutete keineswegs dessen Ende. Dieses existiert auch heute noch und hat weiterhin Einfluss auf die Designdisziplin. Neben der Architektur war das Kunsthandwerk bestimmend für die Herausbildung der modernen Designdisziplin.<sup>11</sup> Trotz umfangreicher Gemeinsamkeiten lässt sich ein eindeutiger Unterschied feststellen. Die spezielle Perspektive des Designs auf die Welt und Gesellschaft als gestaltbare Entitäten teilt das Kunsthandwerk nicht. Der Schritt der Entwurfstätigkeit in die Abstraktion und Vervielfältigung kennzeichnet den Übergang in die moderne, planende Gestaltung sowie die Produktion nach Standards und Typen. Obwohl die gedankliche Konzeption auch bei der Umsetzung kunsthandwerklicher Produkte wichtig war und durchaus auch bei der Handarbeit nach Bauanleitung und Muster produziert wurde, nimmt sie für die Gestaltung durch die Vorgabe der massenhaften Produktion der Gegenstände eine zentrale Bedeutung an. Modernes Design zeichnete sich folglich vor allem durch die Verschränkung von abstrakter, entwerfender Planung und industrieller Fertigung sowie den Übergang zur Massenproduktion aus, was zur Folge hatte, dass ein Großteil der Arbeit des Gestalters vor der tatsächlichen Produktion der Dinge stattfand, ja teilweise sogar arbeitsteilig komplett von ihr getrennt war. Das klassische Handwerk steht für die Werkeinheit; die moderne Gestaltung forderte aufgrund der Arbeitsteilung ein höheres Maß an Planung und Abstraktion und somit eine andere Perspektive. Die Ergebnisse des modernen Designs mussten prinzipiell wiederholbar sein, während die Arbeit des Kunsthandwerkes auf Einzelstück abzielte, deren Qualität außer Frage stand, deren Reichweite jedoch nicht mit der des industriell gefertigten Designs konkurrieren konnte.

<sup>10</sup> Vgl. Alex Newson, Eleanor Suggett, Deyan Sudjic, *Designer Maker User*, London 2016, S. 214.

<sup>11</sup> Für diesen Punkt der Entwicklung der Designtheorie als Zwischenraum und Schnittstelle vgl. Alexandra Midal, *Design by Accident. For a New History of Design*, Berlin 2019.

Dieser Übergang von der ganzheitlichen Handarbeit des Kunsthandwerkes zur mit der Kopfarbeit verschränkten, spezialisierten Tätigkeit gilt den meisten als Indiz für den Übergang vom Handwerk zur modernen Gestaltung, dem Design.

So sehr der Begriff Design in den verschiedenen Sprachen, aus denen sein Ursprung abgeleitet werden soll, in seiner Bedeutung changiert,<sup>12</sup> so sind sich doch auffällig viele Designtheoretiker\*innen darüber einig, dass der Beginn der industriellen Revolution ausschlaggebend für die Herausbildung der modernen Gestaltungsdisziplinen war.<sup>13</sup> Noch überraschender als die Einigkeit über den Ursprungszeitraum ist allerdings, dass von den meistens nicht nur diese grobe Epoche, sondern häufig ein ganz bestimmtes Ereignis genannt wird, dessen Schlüsselrolle für die Initiation der Gestaltungsdisziplin beinahe mythologischen Charakter annimmt: Die erste Weltausstellung in London, die am 1. Mai 1851 eröffnet wurde. Diese wird nicht nur als eine der ersten bedeutenden – weil internationalen<sup>14</sup> – Ausstellung industrieller Produktgestaltung angesehen, die sich vorbildlich an ein breites Publikum richtete, sondern auch – aus den verschiedensten Gründen – immer wieder als Geburtsstunde

12 Nach dem *Oxford Dictionary* etablierte sich der Begriff des Designs 1588 als Bezeichnung für »einen von einem Menschen erdachten Plan oder Schema, von etwas, was realisiert werden soll, ein erster zeichnerischer Entwurf für ein Kunstwerk oder ein Objekt der angewandten Kunst.« Der Ursprung des Designs im französischen Wort »Dessin« verweist hingegen auf die Zeichnung von dekorativen Mustern besonders im Bereich der Mode, wofür dieses Wort auch heute noch verwendet wird. Hier stehen sich nun Oberflächlichkeit und technische Konstruktion gegenüber: Es beginnt das Drama von Form und Funktion. Vgl. Bernhard E. Bürdek, *Design. Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung*, 4., überarb. Aufl., Basel, Berlin, Boston 2015, S. 12.

13 »Gleichwohl lässt sich erst seit der Mitte des 19. Jahrhunderts, dem Zeitalter der industriellen Revolution, von Industrial Design im heutigen Sinne sprechen.« Bernhard E. Bürdek, *Design*, S. 18. Und auch Gert Selle bescheinigt, dass man »eine deutliche Grenze zwischen vorindustriellen und industriellen Produktkulturen und Gestaltungstätigkeiten ziehen« müsse. »Denn erst hier«, so Selle weiter, »präzisiert sich das Berufsbild des Designers, beginnt die moderne Produktionsweise eine neue und eigene Ästhetik zu entfalten und verändert sich das Verhalten gegenüber der Objektwelt.« Gert Selle, *Geschichte des Designs in Deutschland*, S. 16.

14 Von 1844 bis 1849 hatte es bereits eine Reihe von Industrieausstellungen in Paris gegeben, die sich allerdings auf die französischen Produkte fokussierten und keine internationale Beteiligung erlaubten. Diese Ausstellungen können als direkter Anstoß für die Londoner Weltausstellung angesehen werden. Auch in England gab es vor der Weltausstellung bereits kleinere Schauen mustergültiger Produktgestaltung. Die globale Perspektive und Vergleichbarkeit, welche die Weltausstellung ja implizierte, eröffnete sich aber erst im größeren Maßstab.

des modernen (Industrie-)Designs genannt.<sup>15</sup> Zum einen gilt der Crystal Palace selbst, das Gebäude in dem die *Great Exhibition of the Works of Industry of All Nations* stattfand, als Inbegriff und »Prototyp der industriellen Produktionsweise des 19. Jahrhunderts.«<sup>16</sup> Viele Motive der Moderne finden sich in seiner Gestaltung wieder. Die von Joseph Paxton erdachte und vom Ingenieurbüro Fox umgesetzte Struktur bestand ganz aus Glas und Gusseisen. Zwei Materialien, die zu dieser Zeit noch ungewöhnlich waren, aber bald die gesamte Moderne Architektur bestimmen sollten. Die einzelnen Teile wurden dezentral gefertigt und erst im Hyde Park innerhalb von nur einem einzigen Jahr zusammengesetzt, wo sie für die relativ kurze Zeit von nur vier Monaten standen, um anschließend demontiert und an anderer Stelle wieder aufgebaut zu werden. Die Form des Gebäudes folgte aus der Größe der Glasplatten. Es war ein modulares, effizientes und kostengünstig produziertes System an der Schnittstelle von Architektur und Produktdesign, das einfach zusammengesetzt und erweitert werden konnte. Die gigantischen Ausstellungshallen schlossen die Bäume des Hyde Park mit ein – eine Metapher für den Triumph des Menschen über die Natur. Gleichzeitig entstanden der Kristallpalast und seine Ausstellungsarchitektur aus der Tradition des Gewächshausbaues: Einem öffentlichen Ort, an dem sich die gleichberechtigten Bürgerinnen und Bürger sämtlicher Bevölkerungsschichten einer demokratischen Gesellschaft flänierend begegnen konnten.

Doch nicht nur das gläserne Gebäude an sich wird als Kristallisationspunkt der modernen Gestaltungsdisziplin herausgestellt. Als weiteres wichtiges Merkmal wird die Intention, die hinter der Ausstellung stand und die antizipierte Wirkung, die sie auf das Publikum haben sollte, als Zeichen eines Grundimpulses moderner Gestaltung im Unterschied zum Kunsthandwerk angesehen. Der Gestalter, Sozial- und Designreformer Sir Henry Cole, der die Weltausstellung im Namen der Royal Society for the Encouragement of Arts, Manufactures and Commerce und unter der Schirmherrschaft von Prinz Albert organisierte, wollte vor allem die neuen Errungenschaften und Möglichkeiten der Produktion aufzeigen, die dank des vornehmlich britischen Unternehmer- sowie Erfindungsgeistes, einem zu diesem Zeitpunkt noch unreflektierten Imperi-

15 Die zentrale Rolle, die diese Ausstellung für die Designdisziplin spielte, wird unter anderen von folgenden Autoren betont: Bernhard E. Bürdek, *Design*; Thomas Hauffe, *Geschichte des Designs*, Köln 2014; Claudia Maries, *Theorien des Designs zur Einführung*, Hamburg 2014, und schließlich Alex Newson et al., *Designer Maker User*, London 2016.

16 Bernhard E. Bürdek, *Design*, S. 19.

alismus sowie dem Etablieren von Standards in der industriellen Produktion der westlichen Welt in Aussicht gestellt werden konnten. Durch den internationalen Vergleich der verschiedenen Produkte sollte gelernt und wichtige, weiterführende Erkenntnisse gewonnen werden. Die Weiterentwicklung der industriellen Welt war in Sir Coles Augen in dieser Ausstellung an ihrem bisherigen Höhepunkt angelangt und zusammengefasst worden. Die Ausstellung war dennoch nicht als Fachausstellung konzipiert, sondern sollte ein breites Publikum ansprechen, welches sich dank des gesellschaftlichen Wandels, den die industrielle Revolution ebenfalls hervorgebracht hatte, die Produkte im Bereich der Möbelgestaltung (die Stühle der Firma Thonet), der Schusswaffen (beispielsweise der Colt Navy Revolver), aber auch erste Haushaltsapparate (die Singer Nähmaschine) tatsächlich leisten konnte, die neben den neuesten Erfindungen der Technik wie beispielsweise dem Telegrafen oder einem frühen Vorläufer des Faxgerätes präsentiert wurden.<sup>17</sup> Zusätzlich sah vor allem Cole den erzieherischen Anspruch in Geschmacks- sowie Gestaltungsfragen und verortete die Aufgabe des Gestalters in der Erzeugung von größeren, funktionalen Ding- und Bedeutungszusammenhängen.<sup>18</sup>

Doch nicht die Weltausstellung an sich soll hier als Ausgangspunkt eines modernen Gestaltungsbewusstseins betrachtet werden, sondern vielmehr die harsche Kritik an ihren Versäumnissen. So formierte sich der Widerstand gegen scheinbar blinde und willkürliche Ausformungen industrieller Produktionsweisen, die dem Anspruch dieser neuen Technologien und ihrer Breitenwirkung nicht gerecht wurden. Man sollte diese Kritik an der Weltausstellung nicht dahingehend falsch verstehen, dass gegen die Industrie und Technik generell protestiert wurde – jedenfalls nicht ausschließlich. Der technologische Fortschritt wurde von den meisten Gestaltenden begrüßt und gerade als Herausforderung an die neue Art der Gestaltung angesehen. Vielmehr wurde bemängelt, dass die industrielle Produktion noch hinter ihren eigentlichen Möglichkeiten und im vergangenen Stil des Historismus zurückblieb.

17 Vgl. Bernhard E. Bürdek, *Design*, S. 21.

18 Dieser erzieherische Anspruch Coles war auch Motivation für die Herausgabe des *Journal of Design*. Vgl. Gillian Naylor, *The Arts and Crafts Movement. A Study of Its Sources, Ideals and Influence on Design Theory*, Cambridge Massachusetts 1971, S. 19.

Auch wenn die Schau insgesamt großen Anklang bei einem breiten Publikum fand,<sup>19</sup> so wurde doch die formal-ästhetischen Qualitäten der industriell gefertigten Produkte, ihr »verworrenes Formengemisch« und die »kindische Tändelei«, von Fachleuten wie Gottfried Semper beanstandet.<sup>20</sup> Der im Londoner Exil lebende deutsche Architekt, der selbst mit der Ausgestaltung von Teilen der Weltausstellung betraut worden war,<sup>21</sup> galt als ein Befürworter der neuen industriellen Produktionsweise und den Versprechungen des freien Marktes, welches er als gleichbedeutend mit Fortschritt und Freiheit überhaupt ansah. Dies durfte er in England in voller Blüte erleben.<sup>22</sup> Die kapitalistisch industrielle Produktionsweise würde nach Semper diese bürgerliche Freiheit hervorbringen, da sie die »lokalen Färbungen« einschmelze und einen kosmopolitischen Stil entstehen lassen würde.<sup>23</sup> So wurde weniger ein Widerstand gegen die Technik von Semper formuliert, als vielmehr die fehlende Einheit von Ästhetik und Technik bemängelt. Denn insbesondere die formalen Qualitäten der industriell überornamentierten Produkte enttäuschte Semper, wollte er doch in den Produkten seiner Zeit auf der Höhe der Technik ihren kulturellen und gesellschaftlichen Zustand, einen großen »neuen Gedanken«<sup>24</sup> sowie »das Gepräge strenger Notwendigkeit und geistiger Freiheit« ablesen, wodurch sie nach ihm zum »allgemeinverständliche[n] Ausdruck einer wahren Idee« würden, »die in ihnen historisch fortleben«.<sup>25</sup> Diese hatten sich in den produktionstechnischen Errungenschaften der Technik und Wissenschaft bereits durchgesetzt. In den modernen Dingen einer modernen Welt

19 Die Ausstellung wurde im Zeitraum von circa 6 Monaten von knapp 6 Millionen Menschen besucht. Man kann also durchaus von einer Massenveranstaltung sprechen. Vgl. Winifred Kretschmer, *Geschichte der Weltausstellungen*, Frankfurt/M, New York 1999.

20 Gottfried Semper, *Wissenschaft, Industrie und Kunst und andere Schriften über Architektur, Kunsthandwerk und Kunstunterricht*, ausgew. U. red. Von Hans M. Wingler, Mainz und Berlin 1966, S. 32.

21 Interessanterweise waren die meisten der Kritiker selbst an der Konzeption der Ausstellung beteiligt. Zum Beispiel: Owen Jones, der diese 1853 in *Lectures on the Results of the Great Exhibition* reflektierte oder Mathew Digby Wyatt, der ebenfalls 1853 einen Bericht verfasste. Vgl. hierzu Gillian Naylor, *The Arts and Crafts Movement*, S. 20-22.

22 Semper war aufgrund seiner Aktivitäten während der Revolution in Dresden um 48/49 ins Exil unter anderem auch nach England gegangen, da er in Deutschland Steckbrieflich gesucht wurde.

23 Vgl. Gottfried Semper, *Wissenschaft, Industrie und Kunst*, S. 40.

24 Gottfried Semper, »Die vier Elemente der Baukunst«, in: Heinz Quitsch, *Gottfried Semper - praktische Ästhetik und politischer Kampf*, Braunschweig, Wiesbaden, 1981, S. 119-228, hier: S. 227.

25 Gottfried Semper, *Wissenschaft, Industrie und Kunst*, S. 33.

sollten sich konsequenterweise auch die modernen Ideen zeigen. Die vielen industriell gefertigten Ornamente imitierten jedoch weiterhin historische Konventionen vergangener Epochen und waren nicht dazu imstande, einen gemeinsamen, einheitlichen und vor allem angemessenen, fortschrittlichen Stil in ihrer Form und Gestaltung hervorzubringen. Dieser einheitliche, kosmopolitische und zweckmäßige Stil war aber für Semper von entscheidender Bedeutung und Ausdruck eines Fortschrittes der Freiheit in der Gesellschaft.

Sowohl die herausragende Stellung der Kunst des antiken Griechenlands als auch die gigantischen, »kosmopolitischen« Bauprojekte des Römischen Reiches führte er auf einen gemeinsamen Ursprung zurück: das Streben nach Freiheit in dieser Zeit der Antike, welches sich in der ebenfalls freiheitlichen Architektur niederschlug.<sup>26</sup> Des Weiteren war er von der Existenz bestimmter Grundtypen und Urmotive überzeugt, die sich durch die gesamte Architekturgeschichte zogen und auch in dieser neuen Zeit aktualisiert und nicht ausstaffiert werden mussten.<sup>27</sup> Semper sah im englischen Kapitalismus nicht ein Hindernis, sondern gerade einen Motor der Kultur. Dieser würde die Gesellschaft bald über die schlechte gestalterische Qualität der Produkte der Weltausstellung hinaus bringen. In seinem Bericht über die Schau, den er in *Wissenschaft, Industrie und Kunst* festhielt, bemängelt Semper zwar den Einfluss der »Spekulation«<sup>28</sup> auf den künstlerischen Ausdruck seiner Zeit, sah aber kein Widerspruch zwischen der kapitalistischen industriellen Produktionsweise und der Möglichkeit einer Steigerung des ästhetischen Niveaus sowie einer bürgerlichen Lebensweise für eine breite Bevölkerungsschicht. Dieses gesamtgesellschaftliche Projekt einer »systematischen Reform« bedurfte jedoch der richtigen Anleitung durch einen »zweckmäßigen und möglichst allgemeinen Volksunterricht des Geschmackes« durch Sammlungen, Vorträge und Werkstatt-Ateliers.<sup>29</sup> Sempers demokratische Ambitionen der allgemeinen Geschmackshebung und seine Haltung als »bürgerlicher Demokrat«<sup>30</sup> sind mit seinem Designverständnis verwoben.<sup>31</sup> Nur die öffentliche Meinung des

26 Vgl. Gottfried Semper, *Kleine Schriften*, Hrsg. von Manfred und Hans Semper, Berlin 1884, S. 422.

27 Vgl. Heinz Quitzsch, *Gottfried Semper. Praktische Ästhetik und politischer Kampf*, Braunschweig, Wiesbaden 1981, S. 59.

28 Gottfried Semper, *Wissenschaft, Industrie und Kunst*, S. 31.

29 Ebd. S. 62.

30 Heinz Quitzsch, *Gottfried Semper*, S. 25.

31 Ebd., insbesondere S. 41.



Volkes habe über den Geschmack zu entscheiden und für dieses Urteil müsse es richtig ausgebildet werden.<sup>32</sup> Über dies hatte er bereits vor der Revolution in Deutschland 1848 mit unter anderem Richard Wagner in den Montagsgesellschaften debattiert.<sup>33</sup>

Tatsächlich veranlasste die Weltausstellung auch Semper dazu, sich in seinen theoretischen Arbeiten über die Architektur hinaus intensiver mit der Produktgestaltung, Fragen des richtigen Stils und der Geschmacksbildung zu befassen. Dies geschah nicht nur aus einer Laune heraus. Vielmehr war Semper durch die Erfahrung der formal-ästhetisch minderwertigen Produkte zu der Überzeugung gekommen, dass zum einen die zusammenhängende alltägliche Dingwelt genauso wie die Architektur einen erheblichen Einfluss auf die Gesellschaft hat, und das zum anderen im Stil dieser Gestaltung sich auf angemessene und zweckmäßige Art und Weise ein einheitlicher und aufgeklärter Zeitgeist, der neue große Geist dieser Gesellschaft, widerspiegeln sollte. Zu Sempers technikaffinen und optimistischen Haltung zum Kapitalismus gab es jedoch gewichtige Gegenstimmen, die nicht nur die Produkte der Weltausstellung, sondern die gesamte kapitalistische Produktions- und Arbeitsweise des frühmodernen Industriedesigns kritisierten. Diese Linie der Kritik neben Sempers formal-ästhetischer reichte tiefer in die gesellschaftlichen Zusammenhänge bis in die Produktion hinein. Annette Geiger sieht in dieser zweiten Kritik einen ästhetischen Widerstand gegen die Technik, oder vielmehr die industrielle Produktion, den eigentlichen Ursprung des Designs schlechthin, die eine genialistische Gegenposition zu Sempers technologischen sowie zivilisatorischen Fortschrittsglauben formulierte.<sup>34</sup>

32 Vgl. Gottfried Semper, *Wissenschaft, Industrie und Kunst*, S. 86.

33 Vgl. ebd., S. 18f.

34 Nach Geiger sei der Beginn der Designgeschichte weniger der Anfang der industriellen Revolution, als vielmehr der »ästhetische Widerstand« gegen diese gewesen: »Seit wann gibt es eigentlich Design? Allzu häufig wird Design als Folge der Industrialisierung gedeutet [...]. Demgegenüber möchte ich ein Geschichtsmodell vorschlagen, das just das Gegenteil, nämlich den ästhetischen Widerstand gegen die Industrialisierung und Rationalisierung, zum zentralen Motiv des Designs erhebt.« Annette Geiger, *Andersmöglichsein. Zur Ästhetik des Designs*, Bielefeld 2018, S.15.

### 1.3 Zurück in die Zukunft – Moderne als Reform

Den Anstoß, den die berühmte Reformbewegung der Arts and Crafts an der industriellen Produktion überhaupt nahm, wollte folglich die Vermittlungsleistung zwischen künstlerischem Genie und technologischen Ingenieur zurück auf die Seite der authentischen Kreativität verschieben, der die kühle Rationalität der Maschine feindlich gegenüberstand.<sup>35</sup> Der Kunsthistoriker und Sozialreformer John Ruskin war weniger ein Gegner des Ornamentes als vielmehr ein Feind der industriellen, maschinellen und arbeitsteiligen Produktionsweise überhaupt.<sup>36</sup> Der Kritiker und Verfechter des englischen, gotischen Kunsthandwerkes wendete sich in den Jahren nach der Weltausstellung überwiegend sozialen und politischen Problemstellungen zu, die einen großen Einfluss auf den bekennenden Sozialisten und jüngeren Gestalter William Morris und die von ihm mitbegründete Arts and Crafts Bewegung ausübten.<sup>37</sup> William Morris hatte als junger Mann selbst die Weltausstellung in London besucht und seinen Eindruck der historisierenden industriellen Produktgestaltung mit »wonderfully ugly«<sup>38</sup> zusammengefasst.

Gillian Naylor betont in *The Arts and Crafts Movement* ebenfalls die Rolle, die der regelrechte Schock der großen Weltausstellung, diese Flut an industriellen Produkten, gesammelt und präsentiert in einer kristallinen Arche, für die Entstehung der Arts and Crafts Bewegung hatte.<sup>39</sup> Ruskin, der zuvor schon (christliche) Moral und Gestaltung in der Kunst und der Architektur in Verbindung gebracht hatte, legte durch seine Kritik an der Weltaus-

35 Vgl. Florian Arnold, *Logik des Entwerfens*, S. 223f.

36 Er ließ seine Bücher sogar per Pferdefuhrwerk von den Druckereien ausliefern. Vgl. hierzu Gert Selle, *Jugendstil und Kunstindustrie. Zur Ökonomie und Ästhetik des Kunstgewerbes um 1900*, Ravensburg 1974, S. 46. Um Florian Arnolds Punkt des genialistischen Designverständnisses noch einmal darzulegen, lässt dieses Zitat von Ruskin keine Fragen offen: »Drawing may be taught by tutors, but Design only by Heaven; and to every scholar who thinks to sell his inspiration [to make money by designing for manufacture], Heaven refuses his help.« Zitiert nach: Gillian Naylor, *The Arts and Crafts Movement*, S. 22.

37 Bei der Verbindung dieser beiden dürfen deren Unterschiede nicht unerwähnt bleiben. So unterhielt der überzeugte Sozialist Morris eine eigene Produktions- und Einrichtungs-firma, die Lohnarbeiter anstellte und unter anderem auch Tapeten herstellte. Vgl. Gillian Naylor, *The Arts and Crafts Movement*, S. 104-105.

38 Nachgewiesen bei Jeffrey A. Auerbach, *The Great Exhibition of 1851. A Nation on Display*, New Haven 1999, S. 113.

39 Vgl. Gillian Naylor, *The Arts and Crafts Movement*, S. 20.

stellung und sein gesellschaftliches Engagement für fairere Arbeitsbedingungen hierfür den ersten Grundstein. So kritisierte Ruskin die degradierenden und entfremdenden Elemente industrieller Produktionsweisen, die keinerlei Fehler und Makel erlaubten, welche gerade Ausdruck eines individuellen und menschlichen Charakters seien. Die vollkommene Erscheinungsweise der industriellen Produkte der Londoner Weltausstellung hingegen sei eindeutiges Zeichen von »Sklaverei«. Jeder Mensch, der als Arbeiter keine Fehler machen dürfen, wäre nach Ruskin »nur eine Maschine, ein lebendes Werkzeug.«<sup>40</sup> Ruskin verweist hier bereits auf die zentralen Anliegen der Arts and Crafts Bewegung und deren Feindbild: die maschinelle, arbeitsteilige, entindividualisierte Produktion. Die wesentlichen sozialkritischen Punkte, die durch eine Abgrenzung zur Weltausstellung durch Ruskin und in dessen Folge Morris formuliert wurden, sollen kurz zusammengefasst werden.

Beginnend mit der Kritik der Weltausstellung forderte die Bewegung eine Rückbesinnung auf die Individualität und Würde der kunsthandwerklichen Produktion und deren menschlichen Ausdruck. Bei dieser ersten Gestaltungsreform ging es nicht alleine um eine nostalgisch-romantische Verklärung einer vorangegangenen Epoche, sondern um die Etablierung von moralischen Standards in der Produktion von Alltagsgegenständen sowie den lebensweltlichen Zusammenhang, in den diese Produktion und ihre Produkte eingebettet waren. Design war für die Arts and Crafts Bewegung die Gestaltung holistischer Lebensformen.<sup>41</sup> Die Ausbeutung und die daraus folgende Sinnentleerung der Arbeit sowie die Entfremdung als wesentlicher und unvermeidlicher Motor der industriellen, kapitalistischen Produktionsweise waren zentrale Kritikpunkte. Dies mache die Arbeiter zu »Dienern von Maschinen«<sup>42</sup> und hielte sie in der Unterdrückung. Das Ziel des Kunsthandwerks war es hingegen, »die Arbeit glücklich zu machen und die Erholung fruchtbar«.<sup>43</sup> Die Reform der Gestaltung zielte ganz eindeutig auch auf die Reform der sozialen Verhältnisse ab: »I don't want art for a few, any more than education for a few, or freedom

40 John Ruskin, »Die Steine von Venedig: Das Wesen der Gotik«, in: Volker Fischer, Anne Hamilton (Hg.), *Theorien der Gestaltung. Grundlagentexte zum Design*, Band 1, Frankfurt/M 1999, S. 10-12, hier: S. 11.

41 Vgl. Gerhard Schweppenhäuser, *Designtheorie*, Wiesbaden 2016, S. 3f.

42 William Morris, »Die Ziele der Kunst«, in: Fischer, Hamilton (Hg.), *Theorien der Gestaltung*, S. 12-21, hier: S. 17.

43 Ebd., S. 16

for a few«<sup>44</sup>, so Morris. In *Die Ziele der Kunst* betont er dies ebenfalls, wenn er die Befreiung der Gesellschaft, eine Veränderung der Arbeit und im Wesentlichen Chancengleichheit für alle gesellschaftlichen Klassen fordert.<sup>45</sup> Die industrielle und maschinelle Produktion unter kapitalistischen Bedingungen wurde vor allem für das Fehlen eines individuellen Ausdrucks, eines sinnstiftenden Momentes in der Arbeit sowie für die Degradierung des einfachen (Hand-)Arbeiters unter den intellektuell planenden »Designer« als Folge des arbeitsteiligen Produktionsprozesses kritisiert.

Die Bewegung adressierte im Angesicht des sich voll entfaltenden Industriekapitalismus in England die soziale Frage. Durch ihr Design verfolgte sie die utopische Vision einer sozialistischen Gesellschaft, welche hinter die industrielle Produktion zurück in eine besser Zukunft finden sollte.<sup>46</sup> Ihr Konzept des »Craftsman« sollte den einfachen Handarbeiter nicht nur vom sozialen Abstieg sowie vor der Ausbeutung bewahren, sondern ihnen auch die Möglichkeit geben, durch den eigenen und selbst organisierten »Workshop« aufzusteigen. Gleichzeitig sollte Handarbeit und deren Verbindung mit dem Intellekt in allen Bevölkerungsschichten aufgewertet werden. Nicht zu unterschätzen ist die Vorstellung der Arbeit als Verwirklichung eines menschlichen Tatendranges und essenziellen Ausdrucks, welche die Bewegung als zentral für ein gelingendes und würdevolles Leben verstand. Für Arts and Crafts war ein Verständnis des Zusammenwirkens von Gestaltung, Produktion, Produktionsweise und Gesellschaft die entscheidende Grundbedingung. Hierzu beschreibt Morris die Rolle der Kunst und meint auch das Design:

Kunst ist nämlich, entweder in ihrem Überfluß oder in ihrer Dürre, in ihrer Ehrlichkeit oder in ihrer Holheit, der Ausdruck der Gesellschaft, in der sie auftritt, und muss es sein.<sup>47</sup>

44 William Morris, »The Lesser Arts«, in: Arthur Leslie Morton (Hg.), *Political Writings of William Morris*, London 1984, S. 31-56, hier: S. 42.

45 Vgl. William Morris, »Die Ziele der Kunst«, S.21

46 Dieser Vision gab William Morris in seinen *News from Nowhere* eine literarische Form. In diesem schläft die Hauptfigur nach einem Treffen der Socialist League ein und erwacht in einer Zukunft, in der die Gesellschaft auf Gemeinbesitz und demokratischen Kontrolle über die Aufteilung der Produktionsmittel basiert. Es gibt kein Privatbesitz, kein Geld, keine Scheidung, keine Gerichte und keine Gefängnisse mehr. Die Menschen leben im Einklang mit der Natur und von daher auch im Einklang mit sich selbst und ihrer Arbeit. Vgl. William Morris, *Kunde von Nirgendwo. Eine Utopie der vollendeten kommunistischen Gesellschaft und Kultur aus dem Jahre 1890*, Köln 1974.

47 William Morris, »Die Ziele der Kunst« (1887), S. 15.

Viele Gedanken der Bewegungen, wie beispielsweise der Fokus auf die Werkstätten und die handwerkliche Tätigkeit als Grundlage allen Schaffens, die Beherrschung verschiedenster Techniken sowie die sozialistische Gesinnung sollten später auch von Walter Gropius bei der Konzeption des Bauhauses und dessen Lehrplan wieder aufgegriffen werden, zu dem wir noch kommen.<sup>48</sup> Die englische Bewegung hingegen konnte durch ihre handwerkliche Produktion selbst nie den gesamtgesellschaftlichen Einfluss gewinnen, den sie sich erhofft hatte. Am Ende mussten die Reformer, insbesondere Morris, mehr oder weniger widerwillig hinnehmen, dass die Maschinen Bestandteil des Arbeitsprozesses des Designs – auch ihres eigenen – geworden waren.<sup>49</sup>

## 1.4 Eine neue Perspektive

Was verbindet nun den Klassizisten Semper, der doch gerade durch sein Festhalten an den Urformen als früher Verfechter eines typisierenden Industriedesigns gelten kann, mit dem sozialistischen Gotik-Fan Morris und der individualistischen Arts and Crafts Bewegung über ihre gemeinsame Kritik an den zur Schau gestellten Produkten der Weltausstellung hinaus?<sup>50</sup> Woraus leiteten sie die von der Schau provozierte, sich regelrecht aufdrängende Aufgabe einer neu- und andersartigen Gestaltung der alltäglichen Dingwelt ab? Oberflächlich betrachtet wollte der eine im Rahmen der bestehenden bürgerlichen Verhältnisse durch zivilisatorischen Fortschritt auf eine bessere, rationale Zukunft im kosmopolitischen Stil hinarbeiten. Die anderen wollten in eine bessere, ganz-

48 Nikolaus Pevsner geht soweit, zwischen William Morris und Walter Gropius das »Modern Movement« aufzuspannen und diesen historischen Verlauf als Einheit einer Entwicklung zu fassen. »[T]he assertion on which the present work is based [is] that the phase between Morris and Gropius is an historical unit. Morris laid the foundation of the modern style; with Gropius its character was ultimately determined.« Nikolaus Pevsner, *Pioneers of Modern Design*, S. 39.

49 Vgl. Gillian Naylor, *The Arts and Crafts Movement*, S. 8.

50 Florian Arnold greift diese beiden kanonischen Designpositionen ebenso heraus, um an ihnen eben jene zwei Richtungen fest zu machen, die in zwei unterschiedlichen Entwurfsverständnissen gründen: »Folglich lässt sich das Selbstverständnis des Gestalters nach den zwei entgegengesetzten Richtungen des individualisierenden Kunsthandwerks im Sinne Morris' und des typisierenden Industriedesigns im Sinne Semper's auch ausgehend von zwei Entwurfsverständnissen [...] erfassen.« Florian Arnold, *Logik des Entwurfs*, S. 225f.

heitliche Vergangenheit mit individuell menschlichem Ausdruck zurückkehren. Beide verfolgten Bewegungen entlang eines entgegengesetzten Zeitstrahls, der sie in eine je auf andere Art und Weise aufgeklärte neue Zukunft führen sollte.

Doch die Argumente dieser angestrebten Bewegung in gegensätzliche Richtung sind nicht so verschieden, wie deren entgegengesetzten zeitliche Ausrichtung vermuten lassen könnte. Genau an diesen Argumenten, die nicht nur diese zwei Positionen teilten, sondern die generell nach der Weltausstellung zu einem Thema wurden, lässt sich der Übergang der kunsthandwerklichen Gestaltung in die moderne Gestaltungshaltung und eine veränderte Selbstwahrnehmung der Gestalter und Gestalterinnen ablesen. Der Übergang wird nicht ausschließlich an der modernen Produktionsweise oder dem industriellen Designprozess selbst ersichtlich, sondern an der Haltung zu ihnen, ihren Produkten und deren zentrale Rolle in der Ausformung der Gesellschaft. Die industrielle Revolution hatte bestimmte Aspekte und Vorstellungen potenziert und deren Möglichkeit einem breiteren Publikum eröffnet. Die Weltausstellung als Großereignis kann als der Zeitpunkt betrachtet werden, als diese bisher unsichtbaren Bereiche und unerkannten Potenziale der Gestaltung sowie deren Wirkung auf ein breites Publikum – die Masse – endgültig ins Bewusstsein der Gestaltenden gerückt worden waren. Dies markierte den Anfang einer Disziplin, die sich von nun an immer wieder neu anhand ihres Verhältnisses zur und ihres wahrgenommenen Einflusses auf Gesellschaft sowohl prospektiv zu definieren als auch retrospektiv zu rechtfertigen hatte.<sup>51</sup>

Drei Wesenszüge der Moderne sollen an dieser Haltung veranschaulicht werden. Zunächst lässt sich an der Kritik der Ausstellung der Stellenwert ablesen, den die Kritiker der Gestaltung von Alltagsprodukten beimaßen. Eindeutig war, dass diese nicht nur die Werkzeuge im Hintergrund des Alltages, sondern wesentlicher Ausdruck bestimmter Vorstellungen sein mussten. Wären diese nicht von großem Belang gewesen, so gäbe es nichts, worüber man sich bei der Gestaltung von alltäglichen, scheinbar unbedeutenden Produkten

51 Der Bezug auf Gesellschaft ist für das Design also so wesentlich, dass er wie selbstverständlich und meistens unbewusst erfolgt, da im Design gesellschaftliche Zwecke gestaltet werden. Auch wenn vieles im Designprozess aus bloßem Zufall, aus Improvisation und Spiel entsteht, so kommt kein Designer und keine Designerin darum herum, die Designentscheidungen mit mehr als dem bloßen Zufall oder dem individuellen Geschmack zu rechtfertigen. Deshalb zeigt sich genau in diesen Rechtfertigungen sowie in den Selbstverständnissen der Gestaltenden am deutlichsten der Gesellschaftliche Bezug ihrer Gestaltung.

aus dem privaten Bereich hätte streiten müssen. Die einvernehmlichen Reaktionen lassen aber auf anderes schließen. In der Weltausstellung offenbarte sich eine Welt der Möglichkeiten; aber vor allem eine Welt der verschenkten Möglichkeiten. Jeder industriell gefertigte Schnörkel war eine vergebene Chance, durch Gestaltung eine Veränderung und Alternative zum Gegebenen herbeizuführen und betrieb lediglich einen »Maskeradenaufwand« sowie eine »Mummifizierung« der eigentlichen Nützlichkeit der Produkte.<sup>52</sup> Dies zementierte den verbesserungswürdigen Status quo. All diese Produkte waren durch die industrielle Massenproduktion zum ersten Mal nicht mehr nur Produkte für reiche Einzelpersonen oder bestimmte Bevölkerungsschichten, die direkt vom handwerklichen Produzenten zu den Benutzer\*innen übergingen, sondern Produkte für die gesamte, in den Augen der Gestalter klassenlosen Gesellschaft.

Genau in die Mitte zwischen Produktion und Konsumption schob sich der Designer oder die Designerin mit ihren Werturteilen und Aspirationen.<sup>53</sup> Den Anstoß, den die Reformer an den ausgestellten Produkten nahmen, war nicht bloß deren oberflächliche Gestaltung, sondern der gesamtgesellschaftliche Zusammenhang: Sowohl der Zustand der Gesellschaft, der sich in den Produkten und ihrer Produktionsweise widerspiegelte, wie es sowohl Semper als auch Morris betonten, als auch der Einfluss und die Wirkung, welche die produktionstechnische und formal-ästhetische Dimension der Gestaltung auf die Gesellschaft haben würde. Dieses Verhältnis der Gestaltung zur Gesellschaft war der Grund, der eine solch kritische Reaktion auf die Weltausstellung provozieren konnte. Es waren die Weltausstellungen, welche die Reichweite dieses Einflusses und dessen negative Folgen in all ihrem Umfang ostentativ zur Schau stellten. Das Bewusstwerden über diese Wirkung, welche die Gestaltung auf die Gesellschaft haben würde, was sich in den Reaktionen und den darauf folgenden Reformbewegungen zeigte, ist das erste Wesensmerkmal moderner Gestaltung sowie ihr ausschlaggebender Impuls und zeichnet den Moment der Genese dieser neuen Perspektive auf die Gestaltbarkeit der Welt aus. Durch die industriellen Produktionsweisen waren dieses Verständnis und dieses Bewusstsein um den Einfluss noch um ein Vielfaches verstärkt worden.

52 So bezeichnete Hermann Muthesius 1902 das maschinell gefertigte Ornament. Hermann Muthesius, »Die moderne Umbildung unserer ästhetischen Anschauungen« (1902), in: Fischer, Hamilton (Hg.), *Theorien der Gestaltung*, S. 99-112, hier: S. 103.

53 Vgl. hierzu das Kapitel »What is Design?« in: Alex Newson, Eleanor Suggett, Deyan Sudjic, *Designer Maker User*, S. 11-25.

Im Falle der Arts and Crafts Bewegung führt dies Beobachtung zu einer augenscheinlich paradoxen Behauptung: In der Forderung einer Rückbesinnung aufs Handwerk vollzog sich die Abkehr vom selben. Diese Aussage ist aber nur dann paradox, wenn man den Horizont dieser Rückbesinnung außer Acht lässt. Denn unter den Vorzeichen der industriellen Revolution und ihrer Produktionsweisen ist die Rückbesinnung auf handwerkliche sowie individuelle Produktionsweisen als kritische Auseinandersetzung mit den Folgen der Veränderungen, die eben jene Revolution hervorgerufen hatte, durch das Medium der Gestaltung natürlich etwas völlig anderes als das ursprüngliche Handwerk selbst. Gleichzeitig zeigt sich in der Arts and Crafts Bewegung, dass dieser gesellschaftsformende Impuls nicht nur an die Produktionsweise, sondern auch immer an Fragen des Stils geknüpft war.

Im Einfordern von produktionstechnischen Standards offenbarte sich das Bewusstsein über die Auswirkungen, welche die Gestaltung auf die Gesellschaft hatte. Die Gestalter erkannten hier die Rolle, die sie in der Gesellschaft spielen könnten. Doch ihre Kritik richtete sich nicht bloß gegen die Produktionsweise, sondern auch gegen die Form der Gestaltung und hierbei insbesondere gegen das unangemessene, überflüssige Ornament. Genau dieser Streit verdeutlicht die moderne Überzeugung, dass man den moralischen Zustand einer Gesellschaft an der Gestaltung ihrer Produkte ablesen könne. Die Verschränkung von Funktionalität, angemessener Form und Moral ist der zweite Wesenszug moderner Gestaltung. Gut war, was auch in seiner äußeren Erscheinung einem inneren Zweck entsprach. Die unmittelbare Folge dieser Einsicht war der fortwährende Versuch der Bewertung von guter Gestaltung anhand von Grundkategorien: Der Versuch, die Essenz der Gestaltung und mit ihr gleichzeitig der gesamten Gesellschaft zu definieren und ihr eine neue, angemessene und zweckmäßige Form zu geben. Für die Arts and Crafts Bewegung war es das holistische Menschenbild, das sich bis auf die Dingwelt hin ausbreiten musste und den individuellen Ausdruck über die technische Perfektion stellte. Schlussendlich zielte diese Gestaltungsform – jedenfalls in ihrer Rhetorik – auf die Verwirklichung einer sozialistischen Utopie ab. Für Semper war es der große, aufgeklärte Gedanke, der sich wie in den Wissenschaften und in der Technik auch in einem aufrichtigen und kosmopolitischen Gestaltungsstil der Alltagswelt offenbaren sollte und vom Fortschrittsglauben bestimmt war.

Während sich die Qualität guten Kunsthandwerkes in seiner Kunstfertigkeit erwies, also im individuellen und geschickten Ausdruck der Handarbeit, konnte dies für das Design als maschinell gefertigtes Massenprodukt nicht



mehr gelten. Das maschinell gefertigte Ornament wurde als Mangelerscheinung, als Maskerade, als falsche Täuschung und nicht als individuelle Ausschmückung empfunden. Durch den Anspruch auf allgemeingültige Nützlichkeit und das Abzielen auf die Gesellschaft als Ganzes konnte das Gute des Designs nicht alleine mit seiner Kunstfertigkeit begründet werden. In der Verwirklichung von gutem Design musste sich dessen Nützlichkeit sowie diese Perspektive auf Gesellschaft widerspiegeln, die von Prinzipien angeleitet sein sollte. Diese mussten als Wesen guter Gestaltung verallgemeinerbar sein. Diese Prinzipien folgten dabei in ihren Grundzügen einer utilitaristischen Moralvorstellung: Gut ist, was nützlich ist oder dem Zweck der Sache diene. Alles, was über diese Nützlichkeit und die Zweckmäßigkeit hinaus ging, schoss über das Ziel der Verwirklichung des Guten hinaus und war diesem fremd. Gutes Design musste folglich auch in der Form angemessen, zweckmäßig und nützlich sein. Somit lag der Vorstellung von guter sowie nützlicher Gestaltung jeweils die korrespondierende Vorstellung einer optimal funktionierenden und guten Gesellschaft zugrunde, welche von der guten Gestaltung aus der bestehenden Gesellschaft heraus erst hervorgebracht werden sollte, die aber gleichzeitig das maßgebliche Muster der Gestaltung sowie deren Referenzrahmen und Interpretationssystem war. Diese ausdrücklich moralische Vorstellung eines Bild der zukünftigen Gesellschaft, das sich sowohl in der Erfüllung der gesellschaftlichen hervorgebrachten Zwecke als auch in den angemessenen Formen vermittelte und anhand dessen sich die Gestaltung deuten ließ, ist Teil dieses zweiten Merkmals der Verschränkung von Moral und moderner Gestaltung, deren Perspektive auf die Welt durch die Gestaltung immer auf die Zukunft dieses Bildes ausgerichtet war.

Bevor ich zum dritten und letzten Merkmal komme, sollen die beiden vorherigen Punkte noch einmal kurz zusammengefasst werden: (1) Als erstes Merkmal moderner Gestaltung ist das Bewusstsein für den Einfluss und die Wirkung, welche das Design von alltäglichen Produkten auf die Gesellschaft haben würde, zu nennen. Bei der Gestaltung von Zwecken wird auch immer die Gesellschaft, welche diese Zwecke hervorbrachte, mitgestaltet. In der ausdrücklich massenhaften und vermeintlich klassenlosen, repräsentationsbefreiten Gestaltung wurden zunehmend moralische und soziale Fragen verhandelt und das Einrichten von allgemeinen Standards für die Produktion gefordert. Diese neue Perspektive auf die Welt eröffnete das moderne Design.

Dem zugrunde lag (2) ein bestimmtes Verständnis von der richtigen und angemessenen Gestaltung und eine jeweils entsprechende moralische Vorstel-

lung von einer besseren Gesellschaft. Gute Gestaltung hatte immer etwas gesellschaftlich Gutes zu verwirklichen. Diese Fundierung des Designs in einer moralischen Vorstellung ist das zweite wichtige Merkmal. Dies offenbarte sich insbesondere am Streit um die Angemessenheit und Zweckmäßigkeit der Form der Produkte, der sich speziell an der Über-Ornamentierung und Imitation des Historismus entzündete. Das Ornament wurde hierbei nicht nur als Schmuck oder Dekoration verstanden, sondern als moralisches Abfallprodukt einer vergangenen Gesellschaft, welches es in allen Bereich zu beseitigen galt. Die Gestaltung musste dem Wesen dieser besseren Gesellschaft entsprechen und sollte die Zwecke nicht durch überflüssigen Dekor verdecken, der nichts zur Verwirklichung des angestrebten Guten beitragen konnte. Im gleichen Zuge mit dieser Abstraktion erweiterte sich das Blickfeld und die Gestaltung wurde nicht mehr nur als die Gestaltung einzelner Produkte, sondern als die Gestaltung gesamter Zusammenhänge – vom Besteck über die Tapete – als die Gestaltung der Welt als Ganzes wahrgenommen. Dies lässt sich ebenfalls auf die industrielle Produktionsweise zurückführen. Die Möglichkeit der Durchgestaltung der Welt wurde erst durch die technische und industrielle Realisierbarkeit in Aussicht gestellt.

Aus dem Bewusstwerden des Einflusses und der Vorstellung der moralisch adäquaten Erfassbarkeit von Gesellschaft im Design ergibt sich schließlich der dritte Zug der Moderne, durch den die Rhetorik der Gestaltbarkeit von Welt ihre volle Bedeutung entfaltet: Die Hoffnung, durch die Gestaltung einer nützlichen sowie zusammenhängenden Dingwelt direkten, umfassenden und erzieherischen Einfluss auf die Gesellschaft nehmen und sie so schlussendlich auch verbessern, optimieren und emanzipieren zu können. Entscheidend ist die teleologische Struktur dieser Hoffnung, die sich auf das jeweilige Gute der Gesellschaft ausrichtet, die zu erreichen sich die gute Gestaltung vorgenommen hatte. Das vorweggenommene Gute dieser Gesellschaft definierte auch das Gute der Gestaltung. Die explizit normative Dimension dieser neuen Perspektive der Gestaltung und der antizipierte Einfluss auf die Gesellschaft waren es, welche die Gestaltungsfragen immer auch zu ganzheitlichen und moralischen Entscheidungen werden ließen, die durch eine Reform der Gestaltung von alltäglichen Produkten eine Reform und Erneuerung der Gesellschaft als Ganzes herbeiführen sollten. Gepaart mit einem Humanismus der Gestalter und der wenigen Gestalterinnen ist die teleologische Ausrichtung der modernen Gestaltung auf ein normativ verfasstes Gut die wesentliche Perspektive der Moderne, durch welche sie auf die zu gestaltende Welt als gestaltbare Welt blickte.

Die Grundstruktur dieser modernen Perspektive, die auch als eine Definition des Designs verstanden werden kann – *Design ist auf Gesellschaft bezogen, weil im Design antizipativ gesellschaftliche Zwecke gestaltet werden* –, soll nun in verschiedenen Facetten als Teil dieser kristallinen Struktur nachgegangen werden. Welche moralischen Ziele glaubten die Gestalter der Moderne bezwecken zu können? Wie fassten sie ihre Rolle in der vermeintlich als Ganzes erkennbaren Gesellschaft auf und vor allem wie begründeten sie diese zentrale Position des Designs bei der Verwirklichung dieser besseren Zukunft? Welche Prinzipien wurden der Gestaltung hierbei zugrunde gelegt und auf welche Art spiegelten sich diese in einem Bild der Gesellschaft wider? Ein besonderes Augenmerk soll an dieser Stelle auf der Art und Weise liegen, wie sich die Gestaltung der Dinge ihrem Zweck unterordnen sollte, was schlussendlich auch die Perspektive moderner Gestaltung in dem reduktionistischen Gestaltungsprinzip von »form follows function«<sup>54</sup> zusammenfasst, die auf den amerikanischen Architekten Louis Sullivan zurückgeht. Denn bei genauerer Betrachtung haben wir es bei dieser essenzialistischen Bestimmung des Funktionalismus mit nicht weniger als der prinzipiellen Festlegung zu tun, dass sich die ästhetische Transformierbarkeit der Dinge ihrer ethischen Bestimmung durch die Funktion unterzuordnen habe.

## 1.5 Das erste Weltprodukt

Durch einen kurzen Exkurs soll die tatsächliche Relevanz industriell gefertigter Massenprodukte und damit auch die Rechtfertigung für diese Perspektive exemplifiziert werden. Hierbei wird ein designerter Gegenstand im Fokus stehen. Jede und jeder, der oder die jemals ein Caféhaus betreten hat, hat mit großer Wahrscheinlichkeit schon einmal auf diesem Stuhl gesessen, den viele als das erste Weltprodukt bezeichnen. Und selbst wenn man nicht auf ihm Platz genommen hat, ist sein Bild aus dem kulturellen Gedächtnis der Moderne nicht wegzudenken. Charlie Chaplin sitzt in einem seiner Sketche, der in einem Café spielt, auf eben jenem Stuhl, und als Liza Minelli in *Cabaret* (1972)

54 Vgl. Louis H. Sullivan, »Das große Bürogebäude, künstlerisch betrachtet«, in: Sherman Paul, *Louis H. Sullivan, ein amerikanischer Architekt und Denker*, Basel, Berlin u. a. 1963, S. 144-149, hier S. 148.

»mein Herr« aufführt, rekeln sich die Tänzerinnen im Hintergrund auf ihm. Der Bugholzstuhl *Nr. 14*, der vom Tischler und Unternehmer Michael Thonet designt wurde und von der Firma Thonet immer noch vertrieben wird, war zwar nicht selber Teil der ersten Weltausstellung, da er erst 1859 in Produktion ging, er hätte es mit seinem Status als erstes Massenprodukt der Welt neben den anderen, ausgestellten Produkten der Firma Thonet aber sehr wohl sein können. Das geniale an diesem »Vater aller Designerstühle«<sup>55</sup> war dessen Reduktion auf möglichst wenige Teile (6), die sich kompakt verpacken und durch Schrauben (10) sowie Muttern (2) leicht zusammenfügen ließen. Zusätzlich besaß er eine neue, moderne, geschwungene Formsprache, die sich aus der Biegsamkeit des Materials Buchenholz ableitete, welches durch den Einsatz von Wasserdampf und Stahlformen auch von ungelerten Arbeitern in Form gebogen werden konnte.<sup>56</sup> Nicht nur das Produkt, sondern auch der Produktionsprozess, welchen Thonet durch viele Experimente und Tests entwickelte, sind Teil der Faszination für diesen Stuhl. Aus einer kritischen Perspektive wird das Biegen durch Wasserdampf und geschmeidig machende Chemikalien als Unterwerfung des Materials unter den Gestaltungswillen des Ingenieurs interpretiert.<sup>57</sup> Andererseits lässt sich dieser Gestaltungsprozess aber auch als Verhandlung von Funktion und Material verstehen, in welcher die Grenzen eben jenes Materials sowie die Grenzen, die sich aus selbigen für die Funktion ergeben, ausgetestet und eben nicht bis zum Biegen und Brechen überspannt werden. So oder so war dieses rein technisch unkomplizierte Verfahren äußerst effizient in der massenhaften Produktion der Bugholzmöbel. Deren Leichtigkeit begründete Thonets Erfolg. Die Einzelteile für 36 Stühle konnten auf einmal in einer Box von nur einem Kubikmeter verpackt und transportiert werden (Abb. 01). Der *Stuhl Nr. 14* entwickelte sich zu einem Verkaufsschlager und Begründete den Erfolg der Firma Thonet. Bis 1930 hatte die Firma der Gebrüder Thonet 50 Millionen Exemplare verkauft.<sup>58</sup>

55 Thomas Hauffe, *Geschichte des Designs*, Köln 2014, S. 38.

56 Vgl. hierzu: Alex Newson et al., *Designer Maker User*, S. 215.

57 »Während bei den Schichtholztechniken immer noch gewisse Rücksichten auf das natürliche Material-verhalten genommen werden mussten, wird der Naturstoff nun in einer typisch industriellen Weise zum beliebig verformbaren Rohstoff; ihm wird schlicht Gewalt angetan.« Gert Selle, *Geschichte des Designs in Deutschland*, S. 54.

58 Dies bedeutet rein statistisch, dass damals von 100 Menschen auf der Erde ungefähr 3 einen Thonet *Stuhl Nr. 14* hätten besitzen können.



Abb. 01: Transportkiste für den Versand, Thonet GmbH, Frankenberg (D).

Der *Stuhl Nr. 14* besticht neben den anderen Entwürfen Thonets bis heute durch seine Schlichtheit. Die einfache, ornamentlose, geschwungene Formgebung ergab sich aus einem technischen Vorgang heraus, welcher die besonderen Eigenschaften des ausgewählten Materials berücksichtigte und doch gleichzeitig deren Möglichkeiten erweiterte. Der Stuhl verdichtet damit auch die neuen Ansprüche an die Effizienz und Schnelligkeit der Produktion seiner Zeit. Sämtliche Aspekte der Gestaltung sind auf diesen Vorgang ausgerichtet. Form und Material wurden soweit reduziert und vereinfacht, bis keine Verbesserung mehr möglich war. Die Sitzfläche aus Rohrgeflecht entspringt dem Kontext des Kaffeehausstuhls: Sie sollte weich sowie stabil und dabei gleichzeitig einfach von übergeschwappten Kaffee zu reinigen sein, der sich im besten Fall sein Weg durch die Löcher des Geflechts bahnte. Trotz dieses Gestaltungsansatzes, der sich nicht anders als funktional beschreiben lässt, kann man der Form nicht ihre selbstgenügsame Schönheit absprechen. Selbst wenn man in ihm ein erstes »anonymes Produkt der Zeit« sehen kann, zu dessen veränderten Produktionsweise gleich »eine veränderte Haltung, ein neues Bewusstsein mit entworfen und mitgeliefert«<sup>59</sup> wird, das sich der Schnellig-

59 Gert Selle, *Geschichte des Designs in Deutschland*, S. 52.

keit, Elastizität und Kurzweiligkeit der modernen Zeit durch die Leichtigkeit des Möbels anpassen würde, so möchte ich an dieser Stelle und im Kontext der Demokratisierungsbestrebungen der Gestaltungsmodernen eine andere Perspektive auf diesen Stuhl stark machen.

Denn es ist nicht nur die einfache Formensprache, welche den Erfolg dieses Stuhles ausmachte. Es ist eine demokratische Perspektive auf das Design von alltäglichen Objekten, die ihm den Rang als erstes Weltprodukt verleiht. Oder anders gewendet, diene jene Formensprache nicht nur dazu, die technischen Anforderungen dieser Zeit zu erfüllen, sondern sie gibt in ihrer Schlichtheit gleichzeitig auch einen gestalterischen Ausblick auf die Erfüllung der sozialen und demokratischen Forderung dieser Zeit. Der Thonetstuhl ist damals wie heute ein erschwinglicher Stuhl, ökonomisch sowie formal-ästhetisch für jeden und für jede gestaltet. Unabhängig von Klasse oder Rang sitzen wir alle gleich auf einem Stuhl, der dazu entworfen wurde, dass jeder auf ihm sitzen kann. Selbst Kaiser Franz Joseph soll sich vor seinem Schreibtisch in seiner Sommervilla in Bad Ischl auf einem *Stuhl Nr. 14* niedergelassen haben.<sup>60</sup> Doch er ist nicht nur eine vergegenständlichte Annahme demokratischer Gleichheit im Design, sondern durch seinen Einsatz in öffentlichen Cafés und Kaffeehäusern sowie den Salons, den »Institutionen der Öffentlichkeit«<sup>61</sup>, wie Jürgen Habermas sie nennt, entzieht er sich – soweit das eben geht – als Designobjekt der Betrachtung rein aus der Perspektive seines Besitzes und konstruierte unbestreitbar über lange Zeit ein Bild der sitzenden, im Caféhaus diskutierenden Öffentlichkeit. Obwohl der Stuhl selbstverständlich immer noch im Besitz einer bestimmten Person war, ist es gerade sein halböffentlicher Charakter, der mit diesem Stuhl verbunden wird. Er ist in einer hitzigen Debatte leicht zu verrücken, es können problemlos weitere Stühle herbeigetragen werden und er lässt sich außerdem besonders leicht beiseiteschieben. Ebenso sind aufgrund seines gleichsam ökonomisch geringen Gewichts Schäden einer überhitzten Debatte leichter zu verkraften. Genau mit derselben Leichtigkeit können wir auf ihm sitzen und unseren Platz besetzen, ohne den Stuhl gleichzeitig besitzen zu müssen. In den Kaffeehäusern und Salons instituti-

60 Karl Mang, »Erzeugnisse der Shaker und das Thonet'sche Bugholzmöbel«, in: Die Neue Sammlung München (Hg.), *Die verborgene Vernunft. Funktionale Gestaltung im 19. Jahrhundert*, Ausst. Kat. München 1971, S. 24.

61 Jürgen Habermas, *Strukturwandel der Öffentlichkeit. Untersuchungen zu einer Kategorie der bürgerlichen Gesellschaft*, Frankfurt/M. 2001, S. 90-106, insbesondere S. 92.

onalisiert sich eine Idee des Publikums von ebenbürtigen Privatleuten.<sup>62</sup> Als Mobiliar dieser frühen Institutionen einer Öffentlichkeit war der *Stuhl Nr. 14* wesentlicher Teil von diesen.

Ob Michael Thonet diese Perspektive vor Augen hatte, als er diesen Stuhl und dessen Produktionsverfahren entwarf, kann an dieser Stelle nicht beantwortet werden. Doch die Intention der Gestaltenden, der Marken, der Design-teams ist nicht alleine ausschlaggebend für die Bedeutung eines Produktes. Erst in der Aneignung durch eine Öffentlichkeit, die sich nicht notwendigerweise ausschließlich im Konsum vollzieht, erweist sich die Allgemeingültigkeit ihres Designs. Und ebenso kann sie auch wieder im geschichtlichen Prozess aus dem Licht der Öffentlichkeit verschwinden und verloren gehen, sodass an dem jeweiligen Design nur noch die historische Distanz den allgemeingültigen Zeitgeist einer Epoche aufscheinen lässt. Dem Thonetstuhl hingegen ist bisher geglückt, was so vielen designten Dingen vor und nach ihm nicht gelungen war. Durch Re-Designs, Neuinterpretationen in anderem Material und einen regelrechten Kult, der um eines der ersten wirklichen Weltprodukte entstanden ist, trifft man ihn auch heute noch und nicht nur in den Starbucks-Kaffeehäusern einer globalisierten Welt an. Dieses Beispiel eines doch sehr klassischen Designs sollte vor Augen führen, was die Perspektive der Gestaltbarkeit der Welt damals schon bedeutete.

## 1.6 Eine Frage des guten Geschmacks

Kommen wir zur treibenden Kraft hinter der Weltausstellung, Sir Cole, zurück. Nach der Londoner Weltausstellung war er maßgeblich an der Gründung des Victoria and Albert Kunstgewerbemuseums<sup>63</sup> beteiligt, welches nur ein Jahr nach der Schau als Museum of Manufacturers mit Cole als dessen erster Direktor eröffnete. Zahlreiche Exponate der Weltausstellung gingen in den Fundus des Museums über. Die Herausbildung eines durch Prinzipien an-

62 Vgl. ebd., S.97.

63 Zunächst wurde das Museum unter dem Namen Museum of Manufactures bekannt, später dann in South Kensington Museum umbenannt, bevor es dann 1857 offiziell von der Königin eröffnet wurde. Das Victoria and Albert Museum ist das größte Kunstgewerbemuseum der Welt. Aus diesem ging dann 1989 wiederum das Londoner Design Museum hervor, welches 2011 sein eigenes Gebäude erhielt.

geleiteten englischen Stils und dessen Vermittlung durch Erziehung zieht sich wie ein roter Faden durch Sir Henry Coles Leben und Schaffen.<sup>64</sup>

Sein regelrechter Kreuzzug für ein öffentliches Interesse an gutem Design manifestierte sich bereits vor der ersten Weltausstellung in dem von Cole herausgegebenen *Journal of Design*,<sup>65</sup> welches durch eine »politics of its own«<sup>66</sup> Produzenten durch das regelmäßige Zeigen von Beispielen befähigen wollte, zwischen gutem und schlechtem Design unterscheiden zu können. Das gleiche Ziel verfolgte seine Ausstellung von Schaukästen, die er im Marlborough-Haus in London, dem kurzzeitigen Sitz des Kunstgewerbemuseums, kuratiert hatte.<sup>67</sup> Diese Ausstellung besaß eine konzeptionelle Eigenheit. So war in einem Teil selbstverständlich vorbildhafte Beispiele des besten Designs zu sehen, die sowohl den englischen Produzenten als auch einer breiten Öffentlichkeit zeigen sollten, was gute Gestaltung war. Sir Cole glaubte wie sein Kollege Semper an dieses Mittel der demokratischen Geschmackserziehung; Geschmack als allgemeines Element eines vernunftgeleiteten, gelingenden Lebens und nicht als bloßes Distinktionsmittel der Klassen. Für ihn war Geschmackserziehung auch kein elitäres Instrumentarium, sondern eine Sache der aufgeklärten Öffentlichkeit. Hierbei spielte das richtige, der industriellen Produktionsweise angemessene Ornament eine entscheidende Rolle. Dieses musste sich nach Sir Cole aus dem Gebrauch und den Kontext des jeweiligen Gegenstandes ergeben. So sollte die schmückende Gestaltung gemusterte Teppiche sich mimetisch den Dingen angleichen, auf denen man auch in der Natur tatsächlich laufen würde. Die Flächigkeit der gestalteten Motive war dabei von besonderer Bedeutung.<sup>68</sup> Die Kuriosität der Ausstellung war allerdings ein Raum, der (zur Hälfte) dem schlechten Design, den »Examples of False Principles in De-

64 Sir Henry Cole wurde selbst unter dem Pseudonym Felix Summerly gestalterisch tätig, unter welchem er Kin-derbücher illustrierte und ein mit einem Preis ausgezeichnetes weißes Porzellan-Teeservice mit dem Kopf eines Löwen als Kannentülle gestaltete. Diese Auszeichnung soll es auch gewesen sein, die sein Interesse für die Qualität von Produktgestaltung vollends entfachte. Vgl. Gillian Naylor, *The Arts and Crafts Movement*, S.19.

65 Erklärtes Ziel der Publikation war es, die Produzenten zu motivieren, mit Gestaltern zusammen zu arbeiten und neue Standards zu etablieren, die gutes von schlechtem Design zu unterscheiden helfen sollten. Es sollte um Reformen geworben werden, die eben genau jenes gute Design hervorbringen würden. Die Publikation verwandte als erste das Wort »design« in seiner heutigen Bedeutung. Vgl. Alexandra Midal, *Design by Accident*, S. 102, sowie Vgl. Gillian Naylor, *The Arts and Crafts Movement*, S.19.

66 Ebd.

67 Vgl. Alex Newson, et al., *Designer Maker User*, S. 67.

68 Vgl. ebd., S.71



coration«, gewidmet war. Auch hier war das Ornament Anlass aller Erregung, diesmal natürlich das falsche, weil dem Nutzen des Dinges nicht angemessen oder gar im Widerspruch zu diesem. Seine Kritiker nannten diesen Teil der Ausstellung »die Kammer des Schreckens« und zu Sir Coles Entsetzen schien sich das Publikum besonders für diesen Teil der Ausstellung zu interessieren, dessen Beispiele von schlechtem Geschmack die meiste Aufmerksamkeit auf sich zogen: »This room appears to excite far greater interest than many objects of high excellence.«<sup>69</sup> Dass im Geschmacksurteil ein Moment der Freiheit liegt und dass dieses sich nicht so einfach lenken, einüben und erziehen lässt, musste Sir Cole seinen Kritikern zugestehen. Dennoch rechtfertigte er seinen festen Glauben an die Gestaltbarkeit des Geschmacks selbst und die daraus folgenden Bestrebungen der Design- und Geschmackserziehung der englischen Gesellschaft durch die am Allgemeinwohl orientierten Gestalter: »I think that to act upon the principle of ›every one to his taste‹ would be as mischievous as ›everyone to his morals‹.«<sup>70</sup>

Dabei ist diese Ausstellung schlechten Geschmacks von Sir Henry Cole kein Einzelfall. Neben dem Geschmackserzieher Ferdinand Avenarius und der von ihm 1910 gegründeten Zeitschrift *Der Kunstwart*, die großen Einfluss auf die bürgerliche Geschmacksbildung hatte,<sup>71</sup> oder aber die legendären geschmackspädagogischen Werkbundkisten des deutschen Werkbundes, die in den 1950er-Jahren mit Musterbeispielen der guten Gestaltung der guten Form befüllt waren,<sup>72</sup> will ich eine weitere Ausstellung eines Kunstgewerbemuseums, die selbstverständlich ebenso einen geschmackspädagogischen Auftrag hatten, herausgreifen. Gut ein halbes Jahrhundert nach der Ausstellung im Marlborough-Haus in London eröffnete Gustav E. Pazaurek die Abteilung der »Geschmacksverirrungen« im Landes-Gewerbe-Museum Stuttgart. Diese Ansammlung des schlechten Geschmacks unterteilte er in vier Hauptkategorien: Materialfehler, Konstruktionsfehler, Dekorfehler und Kitsch.<sup>73</sup> Unter diesen versammelten sich weitere Unterkategorien, wie beispielsweise »Material-Pimpeleien«, »Dekor-Burtalität«, »Unzweckmäßigkeit / Tücke des Objekts«,

69 Ebd., S.69

70 Ebd., S.71

71 Vgl. Gert Selle, *Geschichte des Designs in Deutschland*, S. 115.

72 Vgl. ebd., S. 367.

73 Vgl. Werkbundarchiv - Museum der Dinge, Imke Volkers (Hg.), *Böse Dinge. Eine Enzyklopädie des Ungeschmacks*, Berlin 2013.

»Billige Originalität« oder »Proportionsabsonderlichkeiten«.74 Schlechter Geschmack oder schlechte Gestaltung waren nicht bloß Fehler. Beide seien nach Pazaurek tatsächlich »Verbrechen und Vergehen«.75 Erneut drückt sich die Überschneidung einer Designästhetik mit normativen, moralischen Vorstellungen des Guten aus. Die Schönheit von Designobjekten hing von der Angemessenheit der Gestaltung hinsichtlich ihrer Zwecke ab, sollte mit diesen in einem Verhältnis stehen und lässt sich als funktionale Schönheit klassifizieren.76 In einer schwachen Auslegung dieser funktionalen Schönheit, wie sie noch für die Angemessenheit des richtigen Ornaments gilt, musste die Schönheit der sinnlich wahrnehmbaren Form der Dinge, die zudem moralisch aufgeladen wurde, in Korrespondenz zu ihrer zu ergründenden Funktion stehen, diese hervorkehren und ausdrücken.77 Alles, was darüber hinaus ging, war ein zu viel, sogar schädlich. Aber warum eigentlich? Der gute Geschmack enthielt unverkennbar eine moralische Dimension, die es genauer zu ergründen gilt.

Die Moralisierung funktionaler Schönheit widerspricht der Definition eines reinen Geschmacksurteils von Immanuel Kant, wie er es in seiner *Kritik der Urteilskraft* vorbringt.78 Denn nach Kant sind Geschmacksurteile subjektive Urteile, die ausgelöst von sinnlichen Eindrücken getroffen werden; sie sind also nicht der Vernunft nach logisch, auch nicht moralisch, sondern ästhetisch. Dennoch erheben sie für sich den Anspruch, zumindest verallgemeinerbar zu sein. Dies verdankt das Geschmacksurteil nach Kant seiner besonderen Leistung, im kontemplativen Moment des ästhetischen Wohlgefallens unsere Einbildungskraft mit unserem Verstandesvermögen in ein wechselseitiges sowie begrifflich unbestimmtes Spiel zu versetzen, aus welchem sich diese ästhetische Lust speist. Hierdurch ist das Geschmacksurteil nach Kant wiederum ein gemeinschaftlicher, kulturstiftender Sinn – der »sensus communis aes-

74 Ebd. S. 66-67.

75 Ebd., S. 183.

76 Für eine genauere Auseinandersetzung mit dieser Tradition in der philosophischen Ästhetik und ihrer Implikationen für das Design vgl. Allen Carson, Glenn Parsons, *Functional Beauty*, Oxford 2008.

77 Für die schwache Auslegung funktionaler Schönheit, wie sie gegen Ende des 18. und zu Beginn des 19. Jahrhunderts häufiger in der Philosophie anzutreffen sei, führen Carson und Parsons beispielhaft David Hume an. Vgl. ebd. S. 8-9.

78 Vgl. Immanuel Kant, *Kritik der Urteilskraft und naturphilosophische Schriften*, Band 2, hg. Von Wilhelm Weischedel, Frankfurt/M 1974.

theticus«<sup>79</sup> –, da wir in unserem subjektiven Privatteil davon ausgehen, dass andere dies Lust werden nachvollziehen können. Dennoch, dies muss mit Kant betont werden, handelt es sich hierbei um ein freies Spiel interesselosen Wohlgefallens, das es nicht auf eine Schönheit der Zweckmäßigkeit und Vollkommenheit eines Gegenstandes, seine Angemessenheit für die Zweckerfüllung, ja noch nicht einmal auf die Qualitäten eines Gegenstandes festlegen lässt, sondern alleine in der Erfahrung dieser Lust gründet.<sup>80</sup> Für eine Designästhetik mit Kant ließe sich lediglich dessen Beschreibung anhängender Schönheit fruchtbar machen, in der durch die Zweckmäßigkeit eines Objektes das Geschmacksurteil gewissermaßen durch die rationalen Zwecke als dienende Schönheit eingeschränkt ist.<sup>81</sup>

Steht Kant auch insbesondere für die Trennung der Schönheit von Konzepten der Zweckmäßigkeit und somit für die Exklusion von Gebrauchsgegenständen aus dem Feld der Ästhetik, so lassen sich in einer bestimmten kritischen Lesart seines Geschmacksurteils als Vermögen dennoch Restriktionen oder vielmehr bestimmte Bedingungen für das freie Spiel der Einbildungskraft entdecken, die auch dieses moralisieren.<sup>82</sup> Denn wenn Kant schreibt, dass »[d]as Schöne [...] das Symbol des Sittlichguten [ist]«<sup>83</sup>, so könnte man daraus ablesen, dass das freie Geschmacksurteil Zwecks seiner Verallgemeinerbarkeit in der Geschmackserziehung notwendigerweise durch die Moral angeleitet werden muss.<sup>84</sup>

79 Ebd., S. 391.

80 Vgl. für eine Zusammenfassung: Stefan Majetschak, *Ästhetik zur Einführung*, Hamburg 2007.

81 Vgl. Allen Carson, Glenn Parsons, *Functional Beauty*, S. 22.

82 Christoph Menke weist in seiner Untersuchung der Kraft als Grundbegriff ästhetischer Anthropologie auf diese subtile Selbstwidersprüchlichkeit Kants in der Geschmacksfrage hin. Kant wolle nach Menke »den Kuchen essen und behalten«, indem er den Geschmack mit dem Verstand parallelisiert und schlussendlich doch wieder in der Moral gründet. Vgl. Christoph Menke, *Kraft. Ein Grundbegriff ästhetischer Anthropologie*, Frankfurt/M 2008, S. 93f.

83 Immanuel Kant, *Kritik der Urteilkraft*, S. 461.

84 Die Kultivierung der guten Geschmacksurteile bewertet Kant als die Grundlage einer aufgeklärten Gesellschaft. So leuchtet es für ihn auch ein, dass die »Propädeutik«, also der Vorbereitungsunterricht für das richtige Geschmacksurteil eines feinsinnigen Menschen – kürzer: die Geschmackserziehung –, »die Entwicklung sittlicher Ideen und die Kultur des moralischen Gefühls sei; da, nur wenn mit diesem die Sinnlichkeit in Einstimmung gebracht wird, der echte Geschmack eine bestimmte unveränderliche Form annehmen kann.« Ebd., S. 462ff.

Eine gewisse »moralitätsaffine«<sup>85</sup> Grundierung ließe sich nicht übersehen. Diese kursorische Lesart des ästhetischen Geschmacksurteils führt sicherlich weg von Kants Intention, lässt sich aber trefflich auf die »moralitätsaffine« Gestaltungsmoderne und deren Wunsch nach Geschmackserziehung übertragen, die hier von Interesse sind. Deren guter Geschmack funktionaler Schönheit dient der normierenden Disziplinierung aufgeklärter, bürgerlicher Subjekte, deren sinnliche Wahrnehmung auch noch im Einklang mit den Vorstellungen einer guten Gesellschaft stehen sollten. Ein Geschmacksurteil in diesem Sinne war ein Urteil über die Angemessenheit der Ausgestaltung eines Gegenstandes, die als besondere Erscheinung und Fall einer allgemeinen Regel einer moralischen Zweckmäßigkeit bewertet werden musste, durch deren Befolgen sich dann sogleich die geschmackshebende und aufklärerische Wirkung vorausplanen ließe. Weniger als freies Spiel als vielmehr als Spiegelung schöner und angenehmer Sittlichkeit wurde der gute Geschmack verstanden. In der Parallelisierung von moralischen Zwecken und Gestaltungsästhetik wurde auch die Gestaltung »zu guter Letzt eingespannt in das Projekt einer Moralisierung der Erscheinungswelt.«<sup>86</sup> Geschmacksverirrungen waren nicht bloß ein individueller Irrtum, der auf einem noch nicht voll ausgebildeten Vermögen guten Geschmacks beruhte, sondern zugleich Verbrechen, Zersetzung der Sitten, boshaft (»mischievous«) und moralisch verwerflich. Moderne, aufgeklärte Gestalterinnen und Gestalter mussten ihre Designs in einem verallgemeinerbaren Sittlichen gründen, das sich objektiv von ihnen bestimmen lassen musste, um die Welt nach den Prinzipien der Aufklärung zu gestalten. Aufgeklärte Bürger\*innen hatten sich als Konsument\*innen an den vorbildlichen Produkten zu orientieren, um durch die Kultivierung ihres subjektiven guten Geschmacks zu modernen Menschen einer neuen Zeit zu werden. So beinhaltet die Gestaltbarkeit der Welt eine moralische Vorstellung davon, wie eine gute Welt, eine bessere Welt und ihre Subjekte aussehen müssten. Hierin zeigt sich indes eine Tendenz zur Totalisierung dieser Gestaltbarkeit, die es in ihrer Verlängerung auf die Einrichtung einer ganzheitlichen, gestalteten Welt abgesehen hat. Dieser Tendenz der ästhetisch-moralischen Gestaltung sämtlicher Lebensbereiche liegt ein Streben nach Vereinheitlichung und Ganzheit-

85 Stefan Majetschak, »Die Schönen Dinge zeigen an, dass der Mensch in die Welt passe«. Metaphysische Implikationen in Kants Begriff der Schönheit, in: Heinz Eidam, Frank Hermenau, Draïton de Souza (Hg.), *Metaphysik und Hermeneutik*, Kassel 2004, S. 215-224, hier: S. 217.

86 Florian Arnold, *Logik des Entwerfens*, S. 162.

lichkeit zugrunde, welches die Gestaltungsmoderne insgesamt antrieb. Dieses lässt sich zeithistorisch einordnen.

## 1.7 Die Suche nach Ganzheit

Die Ansprüche der verschiedenen Reformbewegungen der frühen Gestaltungsmoderne eint trotz aller Unterschiede dieses: Die Überzeugung, dass die Gestaltbarkeit der gemeinsam geteilten Welt nach Prinzipien, die sich in allen Aspekten dieser guten und aufgeklärten Gestaltung zu zeigen hatten, potenziell möglich und moralisch wünschenswert ist. Als die Verwirklichung der Aufklärung in der Dingwelt waren diese Prinzipien an einem Bild des ganzheitlichen Menschen als sinnliches, vernunftbegabtes und sittsames Wesen, dessen Anlagen auf die richtige Art ausgebildet werden mussten, ausgerichtet. Alle Aspekte des Lebens sowie alle Teile einer Gesellschaft mussten durch dieselben rationalen Prinzipien angeleitet zueinander passen, um am Ende in einer angestrebten, neuen Einheit und Ganzheit aufzugehen, in der mehr verwirklicht wird als nur die Ansammlung all ihrer Teile.

*Die Suche nach Ganzheit*, wie sie Anne Harrington in der Arbeit mit diesem Namen beschreibt, kann nach ihr als ein gesamtgesellschaftlicher, diskursiver Antrieb in Europa zum Ende des 19. Jahrhunderts angesehen werden.<sup>87</sup> Dieser Suche ging der gefühlte Verlust dieser menschlichen Ganzheit durch die Mechanisierung und Rationalisierung, die »Entzauberung der Welt«<sup>88</sup> und eine daraus resultierende Fragmentierung voraus, den sie als Grundmythos der Moderne definiert. Harrington beschreibt einzelne Facetten, die ein besseres Licht auf diesen Zeitgeist werfen können sowie die Parallelen zur Perspektive der Gestaltungsmoderne verdeutlichen: die Konzeptualisierung der Geschichte als wahrnehmbaren Fortschritt und der Zukunft als offener Möglichkeitsraum, enorme gesellschaftliche Umwälzungen, die fortschreitende Rationalisierung und Industrialisierung der Arbeitswelt und schließlich in Deutschland auch

<sup>87</sup> Vgl. Anne Harrington, *Die Suche nach Ganzheit. Die Geschichte biologisch-psychologischer Ganzheitslehren: Vom Kaiserreich bis zur New-Age-Bewegung*, Reinbeck bei Hamburg 2002, S. 11-29.

<sup>88</sup> Harrington leitet ihre Arbeit mit dem Vortrag von Max Weber ein, in welchem er diese Formulierung verwendet: Max Weber, *Gesamtausgabe*, Abt. 1 Schriften und Reden, Bd. 17 Wissenschaft als Beruf 197/19, Tübingen 1992, S. 60.

die Gründung eines rein formal geeinten Kaiserreichs aus zuvor unabhängigen und unterschiedlichen Ländern: »[Ä]ußere Vereinigung ohne eine innere einheitliche Vision.«<sup>89</sup> All dies ließ das Gefühl für eine kritische Zeit des chaotisch anmutenden Umbruchs entstehen, welche nach den richtigen und angemessenen Lösungen für die Potenziale einer im Kommen begriffenen Zukunft verlangte. Dieser als krisenhaft wahrgenommene Moment veranlasste diejenigen, welche sich im Wissen um den Ursprung der fehlgeleiteten sowie krisenhaften Situation wähten, einen alternativen Weg zur Auflösung der Krise zu forcieren: Das Anlaufnehmen in einer verloren geglaubten Vergangenheit, auf welches der gigantische Sprung nach vorne in die Zukunft folgen sollte.

Die starke Bildlichkeit von absoluten Gegensätzen prägte diese Auseinandersetzungen der Zeit.<sup>90</sup> So wurde beispielsweise in Ferdinand Tönnies soziologischer Arbeit *Gemeinschaft und Gesellschaft* der arbeitsteiligen und unnatürlichen Gesellschaft die organische und natürliche Gemeinschaft gegenseitiger »Bejahung« gegenübergestellt.<sup>91</sup> Dass die moderne, individualistische sowie mechanische Gesellschaft als Verfallsform einer ganzheitlichen Gemeinschaft verstanden wird, lässt sich hier nicht übersehen. Die Lebensreformen proklamierten ebenso ein Zurück zur verlorenen sowie ursprünglichen Natur, welche das Gegenteil der Zivilisation war. Und die sogenannten »Wissenschaften von Geist und Leben« setzten dem mechanischen Bild des Menschen ein vitalistisches entgegen, welches den Menschen als ganzheitliches Wesen in seiner Umwelt zu begreifen versuchte.<sup>92</sup> Zu ihnen zählte auch die »Gestalttheorie«, die dem Chaos der Welt die von Goethe inspirierte Entelechie der Gestalt<sup>93</sup> als ein »kosmisches Prinzip«<sup>94</sup> einer Formung nach dem Wesen in unterschiedlichen wissenschaftlichen, künstlerischen und politischen Feldern entgegensetzte.<sup>95</sup>

Jede dieser einzelnen Gegenüberstellungen hätte eine eigene Analyse nötig, was hier aber von den Fragen der Gestaltung wegführen würden. Einend war für diese Verabsolutierungen das bereits aus der Arts and Crafts bekannte

89 Ebd., S. 60.

90 Vgl. ebd., S. 16-17.

91 Vgl. Ferdinand Tönnies, *Gemeinschaft & Gesellschaft. Grundbegriffe der reinen Soziologie*, Darmstadt 1991.

92 Vgl. Anne Harrington, *Die Suche nach Ganzheit*, S.31f.

93 Bei Goethe ist dieser Begriff explizit ganzheitlich aufgeladen und wurde teilweise als Übersetzung der Idee bei Platon entwickelt. Vgl. hierzu: Karheinz Brack (Hg.), *Ästhetische Grundbegriffe. Historisches Wörterbuch in sieben Bänden*, Bd. 2, Stuttgart 2001, S. 823f.

94 Anne Harrington, *Die Suche nach Ganzheit*, S. 208.

95 Vgl. ebd., S. 197f.

Feindbild der Maschine und ihre instrumentelle Arbeitsweise,<sup>96</sup> selbst wenn sich das jeweils Vernünftige oft widersprüchlich auf die jeweiligen Gegenüberstellungen verteilte.<sup>97</sup> Gleichzeitig ging es darum, eine durch arbeitsteilige Prozesse entfremdete und zerstückelte Erfahrungswelt wieder in einer neuen Fülle zu erfahren. Diese Bestrebungen verbindet die Suche nach einem Sinn, nach einer sinnstiftenden Ordnung, welche sich der Kontingenz geschichtlicher Entwicklung und der Bedeutungslosigkeit eines rein wissenschaftlichen Menschenbildes gegenüberstellte. Diesen galt es nicht nur in der eigenen Freizeit, sondern eben ganzheitlich in der Gesellschaft zu verwirklichen. Dass sich dieser ganzheitliche Sinn menschlicher Gesellschaft auf solch widersprüchliche Art und Weise in den jeweiligen Feldern artikuliert, verdeutlicht die bedauerlicherweise ausbleibende Einsicht in die Pluralität und Widersprüchlichkeit gesamtgesellschaftlicher und menschlicher Sinnsuche, die sich aus der Pluralität der menschlichen Existenz ergibt.

## 1.8 Demokratischer Funktionalismus

Wie passen nun die frühe Gestaltungsmoderne mit der beschriebenen Suche nach Ganzheit in ihren Bemühungen um eine bessere Zukunft zusammen? Aus der Distanz betrachtet ließen sich bereits hier mit einigem Argwohn die kulturindustriellen Mängel und Unzulänglichkeiten der Designdisziplin beschreiben. Demnach wäre ganzheitliches Design lediglich die ideologische Verpackung einer entfremdeten, maschinellen Massenproduktion für eine nach Ganzheitlichkeit strebenden und Bedeutung suchenden bürgerlichen Konsumentenschicht. Design hätte der Kritik folgend den kulturellen Schock abfangen müssen, welchen die Disziplinierung und Rationalisierung der instrumentellen Vernunft allen Bereichen des neuen modernen Lebens abverlangte und deren Formen sie auch den Objekten des Alltags aus Kostengründen auf-

<sup>96</sup> Vgl. ebd., S. 11f.

<sup>97</sup> »Während der größte Feind der Ganzheit die Maschine war, war der Feind der Gestalt das Chaos [...]. Selbstverständlich unterschieden sich diese beiden Feinde voneinander: Mit der Maschine wurde eine Art unnatürlicher Pseudo-Ordnung assoziiert, die aus einer bloßen Ansammlung von Atomen bestand, während das Chaos die reine Nicht-Ordnung repräsentierte. Doch trotz dieses Unterschiedes wurde beiden dieselbe Tendenz zugeschrieben, alles in bedeutungslose Fragmente aufzulösen.« Ebd., S. 199.

drückte.<sup>98</sup> Die Blütezeit des jungen Plakates und mit ihm selbstverständlich die Reklame<sup>99</sup> wären ein Indikator dafür, dass Design ab jetzt versöhnt scheidende Warenästhetik produzieren musste, die sich über die einzelnen Objekte hinaus in den öffentlichen Raum erstreckte und in den Konsument\*innen neue Wünsche und künstliche Bedürfnisse wecken sollte.

Nur würden die modernen Gestalter die Reduktion ihrer Rolle in der Gesellschaft auf die eines Handlangers der Industrie und des Marktes zurückweisen – berechtigterweise, wie ich meine. Denn ihre Ambition war nichts weniger als die Gestaltung der neuen, modernen Gesellschaft. Selbst wenn man die Kritik der Warenästhetik ernst nimmt, lassen sich die Zwecke des Designs immer noch als konstitutiv für die ganzheitliche Gestaltung einer Gesellschaft auslegen. Auch als (angemessene) Oberflächengestaltung wäre Design Sinn- sucher in den Formen, der Identitätsstiftende Anschein einer versöhnten Welt des »Entschädigungsdesign[s]«<sup>100</sup> und die Produktion von gnadenlos unterschätzter alltäglicher Schönheit zur Aneignung durch jeden und jede, welche nicht einfach dem Zufall und dem Chaos überlassen wird, sondern sich auch an der Oberfläche durch ordnende Gestaltung ergibt. So laufen die Sinnsuche der Lebensreformer, der Wissenschaft von Geist und Leben sowie die Sinnerzeugung durch Gestaltung zusammen. Jedenfalls speist sich ihr Antrieb aus der gleichen Quelle. Denn hierhin wurzelten die Prinzipien der frühen Gestaltungsmoderne: Schönheit war nicht mehr repräsentatives, elitäres Beiwerk exklusiver Luxusgüter, sondern schon auf der Oberfläche alltäglicher Dinge, in ihrer Form, musste sich ihr innerstes Wesen enthüllen und ihr Sinn und Zweck erkennbar sein. Selbst wenn Design die Dinge nur oberflächlich ausschmücken und verhüllen würde, um die ansonsten bedeutungslose Mechanik hinter den alltäglichen Werkzeugen zu verbergen, so würde es aus der Perspektive einer ganzheitlichen Gestaltung der Welt dennoch eine sinnstiftende Tätigkeit sein, welche das bedeutungslose mechanische Räderwerk in den Sinnzusammenhang der Gesellschaft überführt, seinen innersten Zweck in der Form in funktionaler Schönheit nach außen kehrt und verständlich macht. Gut ein halbes Jahrhundert vor Louis Sullivan bemerkte der amerikanische Bildhauer Horatio Greenough, dass es nichts weiter brauche als den »Gebrauch gesunden Menschenverstandes«, um zu erkennen, dass man einfach »das Wort

98 Vgl. Gert Selle, *Ideologie und Utopie des Design. Zur gesellschaftlichen Theorie der industriellen Formgebung*, Köln 1973.

99 Vgl. Gert Selle, *Jugendstil und Kunstindustrie*, S. 56f.

100 Gert Selle, *Geschichte des Designs in Deutschland*, S. 68.



Schönheit durch den Begriff ›Wesensgemäßheit‹ zu ersetzen habe, um damit nichts weiter zu benennen, als die Anpassung der Form an die Funktion.«<sup>101</sup>

Es war die feste Überzeugung der modernen Gestalter, dass sich ein Prinzip der Angemessenheit und Zweckmäßigkeit der Funktion auf alles gleich anwenden lassen müsste und dass es nur »gesunden Menschenverstand« sowie den kompatiblen guten Geschmack bräuchte, um die angemessene Gestalt der Dinge zu erkennen. Guter, durch Prinzipien angeleiteter Geschmack war nicht mehr nur Ausdruck individuellen Wohlgefallens, sondern die Manifestation einer allgemeinen Sittlichkeit in der Welt, die sich in der Ganzheitlichkeit der Gestaltung des Alltags durchsetzen musste. Zweckmäßigkeit war nicht mehr nur nützlich, sondern entsprach dem innersten, unverhüllten Wesen der Dinge, die vom aristokratischen, repräsentativen Ballast befreit wurden. Die angemessene Gestalt verwirklichte dieses Wesen und war somit einzig legitime Auslöserin eines allgemein gesellschaftlichen Wohlgefallens – in sämtlichen Bereichen der gestalt- und formbaren Welt. Eine »Demokratisierung der produktkulturellen Werte«<sup>102</sup> war das Fundament einer ganzheitlichen Neu- und Durchgestaltung der Gesellschaft im Sinne eines »demokratischen Funktionalismus«<sup>103</sup>, wie Gert Selle ihn treffend benennt. Auch wenn er sich hierbei explizit auf die moderne Gestaltung der 1920er-Jahre bezieht, hatte sich die Gestaltungsmoderne in ihrer frühen Reformphase diesen demokratischen Funktionalismus in ihren Selbstbeschreibungen bereits zur Aufgabe gemacht. Eine Aufgabe, welche die Gestaltenden nicht alleine verfolgten.

Die gesellschaftliche Erziehung und Disziplinierung zu einem sittlichen Subjekt guten Geschmacks, die »Pflicht zur Aneignung der ›höheren‹ Kultur durch alle«<sup>104</sup>, war zu einer nationalen Aufgabe der gesamtgesellschaftlichen Erziehung geworden, von der sich selbstverständlich auch marktwirtschaftliche Vorteile für die nationale Produktion versprochen wurde. Neben Sir Henry Coles Unternehmungen in England reihen sich auf dem Kontinent weitere Weltausstellungen sowie die gehäufte Gründungen von Kunstgewerbeschulen, Ämtern für Industrie und Handel sowie von Kunstgewerbemuseen als

101 Hier zitiert nach: Wend Fischer, »Die verborgene Vernunft. Funktionale Gestaltung im 19. Jahrhundert« in: Die Neue Sammlung München (Hg.), *Die verborgene Vernunft. Funktionale Gestaltung im 19. Jahrhundert*, Ausst. Kat. München 1971, S. 9.

102 Gert Selle, *Geschichte des Designs in Deutschland*, S. 72.

103 Ebd. S. 175.

104 Ebd. S. 72.

dauerhafte Musterausstellung, welche sich am englischen Vorbild orientierten, in die jeweils nationalen Bestrebungen um die »Hebung des Geschmacks«<sup>105</sup> ein. Deutschland, welches bei bisherigen Weltausstellungen stets schlecht abgeschnitten hatte, musste hier besonders Aufholen und seine Bestrebungen bündeln. Der Umfang dieser selbstverständlich ganzheitlichen Geschmackserziehung kann gar nicht unterschätzt werden, obwohl sich ihre Auswirkungen nur langsam in der alltäglichen Gestaltung durchzusetzen begannen.

Die »Demokratisierung der produktkulturellen Werte« lässt sich insbesondere in der angeleiteten Ausgestaltung des Wohnraums als prominentestes oder sichtbarstes Feld des Designs nachverfolgen. In dieser überschneiden sich alle Motive der Geschmackserziehung, der demokratischen Gleichheit, der bürgerlichen Moral und des Gestaltungswillens. So irrt man, wenn man die Wohnung in der sich herausbildenden Industriegesellschaft einzig als privaten Rückzugsraum definiert. Gerade in der Moderne verlaufen die Grenzen zwischen privatem und öffentlichen Raum in der Wohnung komplizierter als bloß zwischen dem Salon und dem Schlafzimmer. Der eigene Wohnraum bietet die Fläche zur totalen gestalterischen Durchdringung und Projektionsfläche für demokratisch-bürgerliche Tugenden; vom Biedermeier bis hin zum Historismus des 19. Jahrhunderts,<sup>106</sup> aber erst recht mit dem Einsetzen des reformierenden Jugendstils zu Beginn des 20. Jahrhunderts in Deutschland.<sup>107</sup> Während die Stadtplanung und arbeitsteilige industrielle Produktion als Aufgabe des Designs dem Architekturtheoretiker Mark Wigley nach selbst den »explosiven« expandieren und totalen Charakter der Gestaltbarkeit von Welt aufzeige, welche sich praktisch auf alles Erstrecken kann, verdeutliche die Innenraumgestaltung der Wohnung dessen »implosive« Verdichtung und Vervollkommnung in

105 So Verankert im § 1 der Gründungsstatuten des k.k. Österreichischen Museums für Kunst und Industrie, zitiert nach; Kathrin Pokorny-Nagel, »Zur Gründungsgeschichte des k.k. Österreichischen Museums für Kunst und Industrie«, in: Peter Noever (Hg.), *Kunst und Industrie. Die Anfänge des Museums für Angewandte Kunst in Wien*, Wien 2000, S. 52ff.

106 Vgl. hierzu den Abschnitt »Die Lehre der Leere: Vom Interieur zum Selbstbild« bei Annette Geiger, *Andersmöglichsein*, S. 144–155.

107 Der Deutsche Jugendstil war maßgeblich von der Englischen Arts and Crafts Bewegung beeinflusst worden. Allerdings galt die Bewunderung eher der Formsprache als dem sozial-utopischen politischen Programm einer Reform der gesamten Arbeitswelt. Vgl. Gert Selle, *Geschichte des Designs in Deutschland*, S. 92ff.

absoluter Konzentration.<sup>108</sup> Die Innenarchitektur des »Hyper-Interior« wird zu einem Gesamtkunstwerk, in dem sich die Vision des Gestalters auf jedes Detail und jede Oberfläche ausbreitet. Jedes Möbel, jede Tapete, jeder Teppich, jeder Türknauf, jede Halterung für eine Glühbirne, das Besteck und die passenden Klamotten werden hierzu gestaltet.<sup>109</sup> Gleichzeitig wird die Wohnung durch die neuen gestalterischen Herausforderungen der Technik und der Zugängen der zentralen Energieversorgung zum Gegenstand industrieller Produktionsweisen, deren Neuartigkeit nach einer angemessenen Integration oder zu mindestens der geschickten Verdeckung der technischen Komponenten von beispielsweise elektrischem Licht verlangt. Die »Elektrifizierung« der Wohnung lässt sich rückblickend als ein erster Schritt der Vernetzung der privaten Sphäre der Wohnung mit industriellen Infrastrukturen begreifen, die nunmehr auch das Verhältnis zwischen Produzenten, Produkten und Gebraucher\*innen als eine neue Aufgabe der Gestaltung zu verstehen gibt.<sup>110</sup>

Private Selbstverwirklichung und künstlerische Bereicherung des eigenen Lebens durch »Wohnkunst« fallen hierbei mit öffentlichen Vorstellungen von bürgerlichen Tugenden und Rationalisierungsprozessen zusammen. Die Suche nach Anleitung bei der künstlerischen und sittlichen Erhöhung der eigenen Lebensweise in einer angemessenen Einrichtung und das Bestreben, durch »ästhetische Erziehung« eine moralisch einheitliche, bürgerliche »Konsumentenmasse«<sup>111</sup> herauszubilden, die vornehmlich an den nationalen Produkten eines neuen technischen Komforts interessiert sein sollte, kulminierten neben den Weltausstellungen in den sogenannten Wohnkunstausstellungen der großen Kaufhäuser wie Harrods in London, der Bon Marché in Paris und Wertheim in Berlin. Die Berliner Wohnkunstausstellung eröffnete mit dem Anspruch: »Fürsprecher an vielerlei Menschegeist zu sein des Verlangens nach künstlerischer Umgestaltung und Erhöhung unserer Lebensform.«<sup>112</sup> Die ausstellenden Künstler, die Gestalter der einzelnen Räume, seien »Führer und Erzieher des Volkssinnes« gewesen.<sup>113</sup> Zur Eröffnung einer sol-

108 Vgl. Mark Wigley, »Whatever Happened to Total Design?« in: *Harvard Design Magazine* Issue 5 (1998), online abrufbar unter: [harvarddesignmagazine.org/issues/5/whatever-happened-to-total-design](http://harvarddesignmagazine.org/issues/5/whatever-happened-to-total-design) (letzter Zugriff: 20.08.18).

109 Ebd.

110 Vgl. Florian Arnold, *Logik des Entwerfens*, S. 348.

111 Gert Selle, *Geschichte des Designs in Deutschland*, S. 86.

112 Curt Stoeving, »A. Wertheim – Neue Wohnräume, Neues Kunstgewerbe dem Hause Eigen, nach Entwürfen von Künstlern«, in: *Deutsche Kunst und Dekoration* 16 (1905), S. 643.

113 Ebd.

chen Wohnkunstausstellung wurden im *Kunstwart* von Avenarius die Zehn Gebote zur Wohnungseinrichtung veröffentlicht. »Richte dich zweckmäßig ein!«, »Zeige in deiner Wohnung deinen Geist!« oder »Fürchte dich nicht vor Farbe!«, sind Beispiele. Der scharfe Ton verwies auf die zivile »Konsumenten Pflicht« qualitativ hochwertige, nationale Ware zu kaufen.<sup>114</sup> Die Moralisierung des Konsums und die Notwendigkeit zur Geschmackserziehung begleiteten die Jahrhundertwende. Das pädagogische Potenzial zur vorbildlichen »Hebung« des Geschmackes – der Ausbildung des guten Geschmacks als Vermögen – und der Vorbildcharakter dieser gut ausgestatteten, von Künstlern durchgestalteten Raumentsembles von industriell gefertigten Massenprodukten war insoweit akzeptiert, als dass der Schritt von den Musterschauen der Weltausstellungen in die kommerziellen Kaufhäuser und damit schlussendlich auch in die eigenen vier Wände als weitere Öffnung und Erweiterung schlüssig erschien und anerkannt wurde.<sup>115</sup>

Das große Interesse an der Gestaltung des eigenen Heimes als Ort der Selbstverwirklichung und Erneuerung traf ebenfalls auf ein politisches Interesse des Ministeriums für Handel und Gewerbe am Lebensstil der Bürger sowie der Qualität der lokalen Produktion, welche durch die Herausbildung der Kunstgewerbeschulen gesteigert werden sollte. Gleichzeitig bestand das Bestreben, die eigene Wirtschaft durch die Erziehung der Konsument\*innen zu Käufer\*innen von Produkten, die nicht nur im Reich produziert worden waren, sondern mit deutschen Tugenden versehen wurden, zu stärken und so die Expansion des Deutschen Reiches sowohl imperialistisch nach außen als auch im Inneren voranzutreiben.<sup>116</sup> Sieht man von den wirtschaftlichen und imperialistischen Motiven ab, enthält die Demokratisierung der Konsumgüter dennoch im Kern diesen egalitären Zug: einen »demokratischen Funktionalismus«, der die Bestrebungen der Gestaltungsmoderne insgesamt zusammenfasst. Auch Louis Sullivan, der frühe Wortgeber des Funktionalismus, will in der Funktion nichts weniger als den Geist der Demokratie erkannt haben, der seinen Aus-

114 Vgl. Ferdinand Avenarius, »Zehn Gebote zur Wohnungseinrichtung«, in: *Der Kunstwart. Rundschau über alle Gebiete des Schöne*, Monatshefte für Kunst, Literatur und Leben, Ausgabe 13 (1/1900). Online Abrufbar unter: [https://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/kunstwart13\\_1/0353](https://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/kunstwart13_1/0353) (letzter Zugriff: 06.11.2019).

115 Vgl. John V. Maciuika, »A collision of worlds – Art and Commerce in the Age of Henry van de Velde« in: Carsten Ruhl, Chris Dähne, Rixt Hoekstra (Hg.), *The Death and Life of the Total Work of Art. Henry van de Velde and the legacy of a Modern Concept*, Berlin 2015, S. 48.

116 Vgl. ebd., S. 58.

druck in organisierter sozialer Form sucht.<sup>117</sup> Allein sie mache die Architektur und eben auch das Design zu einer lebendigen Kunst der Staatsbürger\*innen.<sup>118</sup>

## 1.9 Den Zwecken angemessen

Ich will auf die konkrete Perspektive der Gestalter und Reformer zurückkommen, um die es bei dieser Betrachtung des komplizierten Wechselverhältnisses von Design und Gesellschaft gehen soll. Einer der einrichtenden Künstler einer dieser Wohnensembles der Wohnkunstausstellungen, auf den sich auch Jacques Ranière in seiner Analyse des modernen Problems bezieht,<sup>119</sup> war der architektonische Autodidakt, Maler, Typograf und Designer Peter Behrens. Dieser war ab 1899 in der Darmstädter Künstlerkolonie Mathildenhöhe tätig, bevor er als Direktor an die Düsseldorfer Kunstgewerbeschule berufen wurde. Zu dieser Berufung als Rektor schreibt Behrens an seinen Kollegen Hermann Muthesius, welcher als Geheimrat im preußischen Ministerium für die Reform der Kunstgewerbeschulen verantwortlich war, dass er sich freue, endlich direkt dem staatlichen Interesse dienen und die »Sehnsucht nach einer Kultur« in der Regierung und Bevölkerung besser erfüllen zu können.<sup>120</sup>

Neben der Mathildenhöhe ist sein Name untrennbar mit jenem Unternehmen verbunden, dessen Gestaltung er in allen Bereichen maßgeblich beeinflusste: die Allgemeine Elektrizitäts-Gesellschaft, kurz AEG. Behrens war der erste deutsche Industriedesigner, der als »künstlerischer Beirat« neben der Produktpalette auch das Firmenlogo entwarf und damit das optische Erscheinungsbild von den Druck-Erzeugnissen über das Design der Produkte bis hin zu der Architektur der Fabrik- und Verwaltungsbauten sowie der Geschäfte und selbst der Arbeiterwohnungen ganzheitlich durchgestaltete und dem Unternehmen damit zu einer bis dahin noch nicht bekannten visuell einheitlichen Identität, einer Corporate Identity, verhalf. Im Gegensatz zur Künstlersiedlung auf der Mathildenhöhe waren die Produkte der AEG nun tatsächlich

117 »[T]hat the spirit of democracy is a function seeking expression in organized social form.« Louis H. Sullivan, *Kindergarten Chats and Other Writings*, New York 1947, S. 99.

118 »[...] an art that will live because it will be of the people, for the people, and by the people.«, ebd. S. 213.

119 Vgl. Jacques Rancière, »Die Fläche des Designs«.

120 John V. Maciuka, »A collision of worlds«, S. 58.

industriell gefertigte Massenware. In dem Artikel »Kunst und Technik« im Berliner Tageblatt vom 29. August 1907 erklärte Behrens seine Tätigkeit für das Unternehmen und den Anspruch auf emanzipatorische Beeinflussung der Gesellschaft, welchen er hiermit verband:

Durch die Massenherstellung von Gebrauchsgegenständen, die einer ästhetisch verfeinerten Anordnung entsprächen, würde nicht alleine dem künstlerisch empfindenden Menschen eine Wohltat erweisen, sondern Geschmack und Anstand in die weitesten Schichten der ganzen Bevölkerung getragen.<sup>121</sup>

In Geschmack und Anstand treffen sich moderne Ästhetik und bürgerliche Moral. Behrens betont hier auch die Suche nach grundlegenden Typen, die als »Extrakt aus dem vorhandenen guten Geschmack der Zeit« gezogen werden sollen und in ihrem »einheitlichen Formausdruck« einen neuen Stil als Ausdruck der »gesamte[n] Geistesäußerungen einer Epoche« der industriellen Produktion begründen können.<sup>122</sup> »Der einheitliche, nicht aber der besondere oder gar der absonderliche Charakter ist das Ausschlaggebende.«<sup>123</sup> Außerdem sei dieser Stil auch »keine Angelegenheit der Ästhetik, sondern des sittlichen Erkennens.«<sup>124</sup> Hier wird in Behrens Schaffen ein Wendepunkt erkennbar und der individuelle Ausdruck seiner Jugendstilphase durch die Vereinheitlichung und zweckmäßige Sachlichkeit abgelöst. Die Ausrichtung der eigenen Wirksamkeit am Allgemeinen einer Harmonisierung der ganzen Kultur nach den Prinzipien der Sachlichkeit rückt für den modernen Gestalter aus der Perspektive eines Großkonzerns aus dem Bereich des Wünschenswerten in den des Möglichen. An seinen eigenen Entwürfen ist deutlich zu erkennen, wie sich seine Herangehensweise als ganzheitlicher Jugendstilgestalter von der des formgebenden Industriedesigners unterscheidet. Der gute und sittliche Geschmack erhält in der industriellen Produktion in der Aushandlung der eigenen Gestaltungsspielräume, der Kooperation mit Ingenieuren und den Vorgaben der ökonomischen Warenproduktion langsam die Züge der modernen Sachlichkeit. Behrens ist hier nur ein Beispiel für die generell beginnende zweite Reformwelle, die sich

121 Peter Behrens, »Kunst und Technik« (1910), in: Fischer, Hamilton (Hg.), *Theorien der Gestaltung*, S 21-30, hier: S. 29.

122 Vgl. Ebd., S. 23.

123 Ebd.

124 Peter Behrens, »Stil?« (1922), in: Fischer, Hamilton (Hg.), *Theorien der Gestaltung*, S. 120-124, hier: S. 123.

quasi als »Fortsetzung«<sup>125</sup> die Perspektive zwar mit der Arts and Crafts Bewegung und dem von ihr inspirierten, deutschen Jugendstil teilte, in der die Form im Sinne funktionaler Schönheit aber viel sachlich und industrieller wurde.

Hatte sich die kapitalistische Rationalisierung endgültig durchgesetzt? War diese neue sachliche Form der Geniestreich des Gestalters und die bewusste Entscheidung des Unternehmens? Schließlich hätte man in einem weiteren Arbeitsschritt ohne Mühe Verzierung hinzufügen können. Oder war es am Ende doch die Vorgabe der effizienten maschinellen Produktion, die nach der Form verlangte und im Nachhinein gerechtfertigt werden musste?<sup>126</sup> Das Ausbalancieren der sachlichen und ornamentalen Herangehensweisen sowie das Wechselspiel und der andauernde Widerstreit zwischen der angemessenen Form und dem Zweck blieb weiterhin bestimmend für die sich technisierende Gestaltungsmoderne. So auch für den 1907 von Behrens, Muthesisus<sup>127</sup>, weiteren Gestaltern sowie Industriellen und Politikern gegründete Deutsche Werkbund, welcher hier als prominentestes deutsches Beispiel des facettenreichen Anspruchs auf pädagogische und gesellschaftsformende Wirkung des modernen Designs seit der Arts and Crafts Bewegung nicht übergangen werden kann, zumal seine Werkbundkisten bereits angesprochen wurden. Dieser Bund erklärte die sachliche, den Zwecken angemessene Form zum Maßstab. Im Werkbund als Interessenverband von Gestaltern, Industriellen, mittelständischer Unternehmer, Werkstattinhaber, Künstler, Publizisten, Politiker und Pädagogen traf die totale Gestaltung auf die Geschmackserziehung und gewann rasch an gesellschaftlichem Einfluss. Die Vereinigung funktionierte hier wie eine Klammer für widerstreitende Positionen und Erwartungshaltungen. Der Bund erhob den Anspruch, »vom Sofakissen bis zum Städtebau«<sup>128</sup> in Gestaltungsfragen vorbildhaft und erzieherisch mitzuwirken. Beim Gründungstreffen wurde das Ziel der »Wiedereroberung harmonischer Kul-

125 Gert Selle, *Geschichte des Designs in Deutschland*, S. 123.

126 Knapp 100 Jahre später stellt die Geschichte Designer\*innen erneut vor diese Frage: Wählt ein Designer oder eine Designerin bewusst einen digitalen Look oder bestimmt die Rechenleistung des Computers sowie die Parameter des Grafikprogrammes die Optik der 3D Renderings?

127 Muthesisus wird häufig als Vater des Werkbundes benannt. Vgl. Julius Poesner, *Anfänge des Funktionalismus. Von Arts and Crafts zum Deutschen Werkbund*, Berlin 1964, S. 111.

128 Hermann Muthesisus, »Wo stehen wir?«, in: *I. Jahrbuch des deutschen Werkbundes*, Jena 1912, S. 16.

tur«<sup>129</sup> durch Zweck- und Materialgerechtigkeit gesetzt. In einem Jahrbuch des Bundes heißt es weiter:

Der Zweck des Bundes ist die Veredelung der gewerblichen Arbeit im Zusammenwirken von Kunst, Industrie und Handwerk durch Erziehung, Propaganda und geschlossene Stellungnahme in einschlägigen Fragen.<sup>130</sup>

Diese Veredelung der industriellen Produkte wurde auch als eine »durchgeistigte Form«<sup>131</sup> aufgefasst, wobei deren Prinzipien eine »geistige Verwandtschaft« mit »soziale[n] und wirtschaftliche[n] Organisationstendenz[en]«<sup>132</sup> bescheinigt wurde. Die Öffentlichkeitsarbeit des Werkbundes durch Ausstellungen, eigene Museen und bebilderten Veröffentlichung, die beinahe wie Warenkataloge wirkten, in denen auch Kriegsschiffe und Waffen abgedruckt wurden, zeigt den Anspruch auf Einflussnahme an, den der Verein erhob. »Ziel war es, in einem ganzheitlichen Sinne geschmacksbilden und, im Sinne Henry Coles, erzieherisch auf die Hersteller und Verbraucher von Produkten einzuwirken.«<sup>133</sup> Für den Werkbund war die Gesellschaft eine wenn auch egalitäre, so doch aber formbare Masse. Das Werkzeug zu ihrer Formung war die sachliche Gestaltung der Massenware. Die sachliche und vergeistigte Form für alle Konsumenten verband mit dem erzieherischen auch einen emanzipatorischen und klassenüberwindenden Anspruch des Werkbundes.<sup>134</sup> Im Zentrum aller Aktivitäten des Werkbundes stand der Begriff der (deutschen) »Qualitätsarbeit«, wobei sich dieser viel mehr noch als auf die Tätigkeit des Gestalters auf das Produkt dieser Arbeit, die fertigen Objekte, die durch das Befolgen einheitlicher Prinzipien und Standards erzeugt werden sollten, bezog.<sup>135</sup> Und wie-

129 Fritz Schumacher, »Wiedereroberung harmonischer Kultur«, in: *Kunstwart*, Ausgabe 21 (2/1908), S. 135-38.

130 Winfried Nerdinger (Hg.), *100 Jahre Deutscher Werkbund 1907-2007*, Kat. Aust. München 2007, S. 142.

131 Hermann Muthesius, »Wo stehen wir?«, S. 26.

132 Ebd., S. 25.

133 Bernhard E. Bürdek, *Design*, S. 23.

134 Vgl. Alastair Fuad-Luke, *Design Activism. Beautiful Strangeness for a Sustainable World*, Milton Park 2009, S. 38. Oder auch die Hinweise im Text von Lucius Burckhardt über den Werkbund. Vgl. Lucius Burckhardt, »Das unsichtbare Design« (1980), in: Silvan Blumenthal, Martin Schmitz (Hg.) *Lucius Burckhardt. Design ist unsichtbar. Entwurf, Gesellschaft & Pädagogik*, Berlin 2012, S.13f.

135 Gert Selle, *Geschichte des Designs in Deutschland*, S. 115f.



der verband sich mit Geschmackserziehung und Imperialismus der Anspruch auf die Gestaltung der Welt im Ganzen.<sup>136</sup>

Die Klammer konnte jedoch nicht sämtliche Widersprüche miteinander versöhnen, welche sich unter einer ästhetischen Idee der Sachlichkeit sowie einer den Zwecken angemessene Form versammeln können. Die gute und sachliche Gestaltung des Gebrauchswertes, aus der sich die funktionale Schönheit quasi natürlich und von alleine ergeben sollte, eröffnete die Arena für eine Debatte darüber, was diesem Gebrauchswert seinem Wesen nach innerlich ist und was äußerlich hinzugefügt wurde und somit überflüssig scheint. Während der ersten Werkbundausstellung in Köln 1914, für die Peter Behrens das Plakat gestaltete, welches einen heroischen Übermenschen zeigt, der mit dem prometheischen Licht einer Fackel den Weg zu weisen scheint,<sup>137</sup> entfachte der Werkbundstreit. Dass diese interne Auseinandersetzung eines Verbandes von Gestaltern, Pädagogen und Produzenten in der Designgeschichte als Wendepunkt besprochen wird, erklärt sich dadurch, dass man erst in der historischen Distanz das Ausmaß und die Tragweite dieser Diskussion versteht, die ebenso eine Fortführung der Gegenüberstellung des individualistischen Kunsthandwerks der Arts and Crafts Bewegung und der Standardisierung durch Gottfried Semper war. Es ist der Streit darüber, welche Form dem Zweck der Dinge angemessen ist; der Streit darüber, was im Design überflüssig, oberflächlich und äußerlich bleibt. Es ist auch die Frage, wie Design die Gesellschaft beeinflussen kann, welche Bedürfnisse die echten Grundbedürfnisse sind und welche falschen von minderwertiger Ware geweckt würden. Und schließlich beinhaltet diese Auseinandersetzung in einer Vorwegnahme auch noch die Frage, ob Design nun eine Kunst oder eine Wissenschaft ist. Es ist das Spannungsverhältnis zwischen Form und Funktion, das diesen Widerstreit in Gang hält. Auf der Werkbundtagung in Köln verteilt es sich auf zwei Lager, mit denen sich zwei Tendenzen

**136** »Es gilt, mehr als die Welt zu beherrschen, mehr als sie zu finanzieren, sie zu unterrichten, sie mit Waren und Gütern zu überschwemmen. Es gilt, ihr das Gesicht zu geben. Erst das Volk, das diese Tat voll bringt, steht wahrhaft an der Spitze der Welt: Deutschland muß dieses Volk werden.« Hermann Muthesius, »Die Zukunft der deutschen Form«, Berlin, Stuttgart 1915, S. 36, zitiert nach: Renate Flagmeier, »Böse Begriffe? Anmerkung zur problematischen Seite Gustav E. Pazaureks«, in: Werkbundarchiv - Museum der Dinge, Imke Volkerts (Hg.), *Böse Dinge. Eine Enzyklopädie des Ungeschmacks*, Berlin 2013, S. 38.

**137** Zur Beziehung von Behrens und der Moderne insgesamt zur Philosophie Nietzsches Vgl. das Kapitel »Gestalten mit Nietzsche. Vom Jugendstil zum Bauhaus« in: Annette Geiger, *Andersmöglichsein*, S. 193-223.

der Gestaltung wieder als radikale Gegensätze gegenüberstehen und nach der Zukunft des Designs fragen: Typisierung oder Individualisierung?

Muthesius drängt mit seinen »Werkbund-Thesen« für die Arbeit des Bundes in die Richtung der Industrie, wenn er »das Vorhandensein leistungsfähiger geschmacklich sicherer Großgeschäfte« als »Vorbedingung« für die Exportfähigkeit und »Ausstrahlung des deutschen Kunstgewerbes auf das Ausland« überhaupt konstatiert. Somit zielte er auch in Richtung einer Vorreiterrolle deutschen Designs in der Welt, die aber erst eingenommen werden kann, wenn »eine geschmackvolle Allgemeinhöhe« erreicht worden sei. Und in letzter Konsequenz wollte er in die Richtung der typisierten Massenproduktion:

Nur mit der Typisierung, die als Ergebnis einer heilsamen Konzentration aufzufassen ist, kann wieder ein allgemein geltender, sicherer Geschmack Eingang finden.<sup>138</sup>

Muthesius unterlag mit seinen Thesen. Für den Moment konnte sein Kontrahent mehr Unterstützer, mehr »glühende Individualisten[en]« um sich scharen, die sich gegen die reine Produktion für den Export und gegen die »Kastration« und alles, »was [die] Handlungen [des Künstlers] sterilisieren könnte«, gegen die Produktion nach Typen stellten.<sup>139</sup> Dieser Kontrahent war der belgische Architekt, Künstler, Produkt-, Mode- und Grafikdesigner Henry van de Velde.

## 1.10 Die Frevel der Form

Über die Mittel und Wege mögen sie sich gestritten haben. Es sollte aber nicht verwundern, dass unter dem Gesichtspunkt der modernen Perspektive Muthesius und van de Velde in ihren Zielen weniger trennte, als es die Auseinandersetzung auf der Werkbundaussstellung in Köln 1914 zunächst nahelegen würden. Würde man sich bei van de Veldes Beschreibungen der eigenen Werke die Augen verbinden und nicht seine Produkte vor sich sehen, könnte er genauso gut eine Arbeit von Muthesius oder vom Industriedesigner Beh-

**138** Hermann Muthesius, Henry van de Velde »Werkbund-Thesen und -Gegenthesen« (1914), in: Fischer, Hamilton (Hg.), *Theorien der Gestaltung*, S. 36-38 hier S. 36.

**139** Vgl. ebd., S. 37.

rens beschreiben. Denn der Stilist van de Velde lässt ebenfalls das historisch-repräsentative Ornament hinter sich und sucht nach dem radikalen Bruch eines reinen Ausdrucks in der Formsprache der geschwungenen Linie, welcher genauso universal verständlich sein musste wie der Rhythmus und die Harmonie in Wagners universeller Sprache der Musik.<sup>140</sup> Die Aspiration nach totaler Gestaltung eines Gesamtkunstwerks, »das alle Gattungen der Kunst zu umfassen hat«<sup>141</sup>, von denen van de Velde ja mindestens fünf selbst ausführen konnte, teilte er mit dem Komponisten. Ebenso eine Verbindung zu Nietzsche, dessen Archiv in der Villa Silberblick er 1903 in Weimar sowie den *Ecce Homo* 1908 gestaltete. Und auch wenn er sich im Werkbundstreit gegen die von Muthesius geforderte technische Nüchternheit der Typisierung stellte, so sollte man sein Schaffen nicht vorschnell rein auf die Seite eines rauschhaften, künstlerischen Individualismus schlagen. Ganz im Gegenteil.

Für van de Velde war die Kunst »Hilfsmittel zum Leben« und er strebte nach einer »wirklichen Vereinigung von Kunst und Leben«, wie er es im wichtigsten Sprachrohr des deutschen Jugendstils, dem *Pan* darlegte.<sup>142</sup> Hierfür müssten sich aber zuerst die auf falsche Weise hierarchisierten freien und die »auf die Industrie angewandte Künste« wieder zu einer allgemeinen »Industrie-, Konstruktions- und Ornamentationskunst« vereinigen,<sup>143</sup> durch Schönheit die allgemeine »Unmoral« und »Geschmacklosigkeit«<sup>144</sup> überwinden und erkennen, dass der Zweck des Lebens »utilitarisch« sei. Sein Zweck sei, sich »Anderen nützlich zu machen«.<sup>145</sup> Die Vereinigung der Künste würde sich parallel zum Ideal der »Aufhebung aller Klassenunterschiede« entwickeln. Nur jene, »die selbst zu nichts nütze sind«, würden dies beklagen und weiterhin an

140 Vgl. Katherine Kuenzli, »Educating the Gesamtkunstwerk. Henry van de Velde and Art School Reform in Germany, 1900–14«, in: Carsten Ruhl et al. (Hg.), *The Death and Life of the Total Work of Art*, S. 29.

141 Richard Wagner, *Das Kunstwerk der Zukunft*, Leipzig 1850, S. 32. Online abrufbar unter: [http://www.deutschestextarchiv.de/book/show/wagner\\_zukunft\\_1850](http://www.deutschestextarchiv.de/book/show/wagner_zukunft_1850) (letzter Zugriff: 20.11.2019).

142 Auch hier begegnet man wieder Nietzsche, wenn dem Apollinischen der Satyr zur Seite gestellt wird. Zudem war der erste Beitrag des ersten Hefts ein Auszug aus Also sprach Zarathustra. Henry van de Velde, »Allgemeine Bemerkungen zu einer Synthese der Kunst«, in: *PAN* Heft III und IV, 1899–1900, S. 262–267. Diese Artikel des *PAN* ist online abrufbar unter: [https://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/pan1899\\_1900\\_2/0162](https://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/pan1899_1900_2/0162) (letzter Zugriff: 08.10.2019).

143 Ebd. S. 262f.

144 Ebd. S. 264.

145 Ebd., S. 267.

einer autonomen Kunst, dem imitierenden und repräsentativen Stil des Historismus sowie an dessen überflüssigen Formen festhalten.<sup>146</sup> Um diese Vorbildrolle in der Gesellschaft einnehmen zu können, müsse die zu erzeugende Einheitskunst den Schulterschluss mit der Industrie suchen:

Die Industrie hat die Künste, die bisher nach den verschiedensten Richtungen auseinanderstrebten, einheitlichen Anforderungen und Gesetzen unterworfen und ihnen somit eine gemeinsame Aesthetik gegeben, die alle demselben Ziele zuführt.<sup>147</sup>

Van de Veldes Position im Werkbundstreit ist so zu verstehen, dass die Industrie die Grundlage sowie den Rahmen, der Künstler aber den Stil schaffen müsse. Dieser ließe sich nicht durch Typisierung vorwegnehmen, sondern müsse sich entwickeln. Diese Entwicklung ist für van de Velde nur bedingt frei. Auch für den Ornamentiker sind die Dinge schön, weil sie nützlich sind und ihrem Zweck entsprechend, weil sie sich aus Linien und Formen ergeben und nicht figurative sowie historische Symbole imitieren. Seine Arbeit entspränge einer einzigen Quelle: »der Vernunft.«<sup>148</sup> Seine Architekturen und Möbel, die er dem Prinzip der Zweckmäßigkeit unterordnete, seien befreit vom Ornament aus »Blüten« und »Weibern«<sup>149</sup>, so van de Velde, »die nichts bedeuten, denen keine wesentliche Daseinsberechtigung und infolgedessen keine Schönheit innewohnt.«<sup>150</sup> Sein Ziel war es, »nach einer rein abstrakten Ornamentik zu forschen, welche ihre Schönheit aus sich selbst und aus der Harmonie der Konstruktionen und der Regelmäßigkeit und dem Gleichgewicht der Formen [...] schöpft.«<sup>151</sup>

Die Mittel mögen sich also unterscheiden. Die Ziele der Neu- und Andersgestaltung der Welt bleiben die Gleichen. In den meist privaten Wohnhäusern, die van de Velde gestaltet, wird alles vom Türknauf bis zum Kaminsims dem Prinzip der geschwungenen Linie untergeordnete und dementsprechend im Zusammenspiel mit jedem noch so kleinen Detail des restlichen Raumes als Gesamtes gestaltet. Für van de Velde entspringt jedes Detail aus dem We-

146 Vgl. Ebd.

147 Ebd., S. 263.

148 Henry van de Velde, »Ein Kapitel über Entwurf und Bau moderner Möbel«, in: *PAN*, Ausgabe 1 (04/1898), S. 260–264.

149 Henry van de Velde, *Die Renaissance im modernen Kunstgewerbe*, Berlin 1901, S. 84.

150 Ebd., S. 90.

151 Henry van de Velde, »Das neue Ornament« (1901), in: Fischer, Hamilton (Hg.), *Theorien der Gestaltung*, S. 95–99, hier: S. 95.

sen der Sache heraus, ist somit als sachliche Gestaltung zu bezeichnen. Diese Sachlichkeit zu erkennen war Grundlage seines neuen Stils.

Auch van de Velde wollte über seine eigene Gestaltung hinaus erzieherischen und formenden Einfluss auf die Gesellschaft, die Produktion und die jungen Gestalter und Gestalterinnen ausüben. Seine Berufung nach Weimar an das Kunstgewerbe Seminar führte zur Gründung der Großherzoglich-Sächsische Kunstgewerbebeschule Weimar, welche van de Velde plante, baute, gründete und schließlich als deren Direktor leitete, um »das moralische Niveau und damit die Qualität der Produktion zu heben«<sup>152</sup>. Sein zu der Zeit einzigartiges Unterrichtskonzept sollte weit über die Schulwerkstätten hinaus seine emanzipatorische Wirkung entfalten:

In der Erziehung nach den Prinzipien vernunftgemäßer Gestaltung sah ich hingegen die Möglichkeit, adäquate, funktionelle Formen und organische Ornamente zu entwickeln, mit denen die Industrie die Aufmerksamkeit des abgestumpften Publikums erregen und den sinnlosen Übertreibungen einer uferlosen Phantasie Einhalt gebieten konnte. [...] Mein Weimarer Institut, auf dem die Fahne des Aufstandes wehte, war die fortschrittlichste Zitadelle der neuen künstlerischen Prinzipien.<sup>153</sup>

Van de Velde sah sich als avantgardistischen Wegbereiter des Funktionalismus. Ein Selbstmissverständnis, das im Widerspruch zu seinem Beharren auf den künstlerischen Ausdruck in den Formen seiner Arbeit steht – so wird es ihm jedenfalls von seinen Kritikern vorgeworfen.<sup>154</sup> Ist eine Form, die sich aus dem innersten Wesen der Dinge ergibt, nicht funktional? Wenn der Mensch im Zentrum des Designs steht, warum sind dann die Formen nicht geschwungen wie der menschliche Körper? Ist zweckmäßige Gestaltung nicht diejenige, die alle Formen einem gemeinsamen Prinzip unterordnet, welches sich einzig und alleine aus der »Vernunft« speist?

Die geschwungene Linie des Jugendstils, so sehr sie auch menschliches Einfühlen und menschliche Bewegung nachzuahmen versuchte, war für ihre Kritiker die inhaltslose und oberflächliche Anwendung eines Formprinzips auf

152 Henry van de Velde, *Geschichte meines Lebens*, München 1962, S. 212.

153 Ebd., S.292

154 So zum Beispiel vom Vorsitzenden des Deutschen Werkbundes Julius Poesner in seiner Übersicht über die frühe Gestaltungsmoderne und die Anfänge des Funktionalismus. Vgl. Julius Poesner, *Anfänge des Funktionalismus*.

alle Gegenstände des Lebens – ein Verbrechen gegen die Funktion. Es sei der künstlerische Anspruch an falscher Stelle, eine Ästhetisierung des Gebrauchsgegenstandes gewesen, dessen Aufgabe nicht das Ausschmücken, sondern das Funktionieren war.<sup>155</sup> Van de Veldes schärfster Kritiker geht noch weiter:

Der vertreter des ornamentes glaubt, daß mein drang nach einfachheit einer kasteiung gleichkommt. Nein, verehrter herr professor aus der kunstgewerbeschule, ich kasteie mich nicht!<sup>156</sup>

Und ich sage dir, es wird die zeit kommen, in der die einrichtung einer zelle vom [...] professor Van de Velde als strafverschäfung gelten wird.<sup>157</sup>

Adolf Loos' polemische Streitschrift »Ornament und Verbrechen« von 1908 verbindet im Titel wie Sir Cole und Pazaurek unmissverständlich den Geschmack mit der Moral und gilt vielen in ihrer späteren Rezeption als Wegbereiter des modernen Funktionalismus. Der gute Geschmack Loos'scher Prägung zeigt sich am Wohlgefallen an ornamentfreien Gegenständen, welcher sich parallel mit der Entwicklung der Vernunft in der Evolution des jeweils einzelnen Menschen vom Kind zum Erwachsenen und der Menschheitsgeschichte insgesamt vollziehe. Doch macht es hier noch Sinn, überhaupt von Geschmack zu sprechen? Durchaus! Denn wenn aus der potenziellen Verallgemeinerbarkeit des Wohlgefallens eine unhinterfragten, rationale und evolutionäre Allgemeingültigkeit ornamentloser Formen wird, dann ist lediglich der normative und disziplinierende Zug des vernunftgeleiteten Geschmacksurteils in der Geschmackserziehung der homogenen Massen von Gleichen konsequent zu Ende gedacht worden. Aus der Disziplinierung von oben durch vorbildhafte Musterausstellungen ist in Loos Vision die innere Verwirklichung durch die Einsicht in die Vernunft geworden.

Mir, und mit mir allen kultivierten menschen, erhöht das ornament die lebensfreude nicht. [...] Der mann aus dem fünfzehnten jahrhun-

155 »In solchen neuartigen Gebilden sind die Fingerzeige gegeben, welche auf unsere ästhetische Vorwärtsbewegung hinweisen. Diese kann nur in der Richtung des streng Sachlichen, der Beseitigung von lediglich angehefteten Schmuckformen und der Bildung nach den jedesmaligen Erfordernissen des Zweckes gesucht werden.« Hermann Muthesius, *Stilarchitektur und Baukunst*, Mühlheim-Ruhr 1902, S. 50.

156 Adolf Loos, »Ornament und Verbrechen«, in: Franz Glück (Hg.), *Adolf Loos. Sämtliche Schriften in zwei Bänden*, 1. Band, Wien, München 1962, S. 276–288, hier S. 288. In Folgendem im Text zitiert als OV.

157 Adolf Loos, »An den Ulk als dieser sich über ›Ornament und Verbrechen‹ lustig gemacht hatte«, ebd., S. 288.

dert wird mich nicht verstehen. Aber alle modernen menschen werden es. (OV 279)

Guter Geschmack ist endgültig keine freie Entscheidung mehr, sondern die Einsicht in die Notwendigkeit vernunftgemäßer Gestaltung. Somit markiert Loos Text den Übergang zum Funktionalismus, da dieser die starke These funktionaler Schönheit vertritt, in der sich die Schönheit sowie der auf sie abzielende gute Geschmack nicht parallelisiert zur Funktion verhält, sondern sich unverstellt direkt aus dieser ergeben muss. Die Schönheit der Form ist reine Funktion.<sup>158</sup> Gleichzeitig argumentiert Loos gegen eine Bevormundung durch Künstler, Künstlerbünde, Kunstgewerbemuseen und den Kaiser, welche den Lauf der Geschichte mit dem überflüssigen Ornament verzögerten, die Menschheit weiterhin in der »sklaverei« (OV 278) des Ornaments halten wollen und die einfachen Arbeiter mit ihrer Forderung nach Ornamentation »tyrannisieren« (OV 283). Er zeichnet diesen demokratischen Zug sowie die »Evolution« des Funktionalismus nach und nimmt dessen weiteren Werdegang ein Stück vorweg: die stufenweise Befreiung des funktionalen Gegenstandes aus seinem erst historisch-repräsentativen, dann inhaltslos-ornamentalen und schließlich ästhetisierend-kapitalistischen Gefängnis aus Formen; der Ausgang der reinen Funktion aus ihrer von der Kunst verschuldeten Unmündigkeit. In Loos eigenen Worten: »Ich habe folgende erkenntnis gefunden und der welt geschenkt: evolution der kultur ist gleichbedeutend mit dem entfernen des ornamentes aus dem gebrauchsgegenstande.« (OV 277) Doch diese »evolution der menschheit« (OV 280) wiederholt die biologistischen Vorstellungen des Funktionierens bei Sullivan und erweitert sie um eine sozialdarwinistische Perspektive. Selbst wenn Loos Beispiel des tätowierten »papua« als Vorstufe des modernen Menschen im Kontext von einer Polemik gegen van de Velde gelesen werden kann<sup>159</sup>, ist für ihn das Ausschmücken von Gebrauchsgegenständen – schlimmer noch: der eigenen Haut – ein zivilisatorischer Rückschritt auf eine vor-vernünftige Ebene von »verbrechern« oder »degenerier-

158 Für die Bestimmung der starken These funktionaler Schönheit vgl. Allen Carson, Glenn Parsons, *Functional Beauty*.

159 In »Allgemeine Bemerkungen zu einer Synthese der Kunst« (1899) nimmt van de Velde positiv Bezug auf die Tätowierungen sogenannter primitiver Völker. Loos Antwort: »Der papua tätowiert seine haut, sein boot, seine ruder, kurz alles, was ihm erreichbar ist. Er ist kein verbrecher. Der moderne mensch, der sich tätowiert, ist ein verbrecher oder ein degenerierter.« Adolf Loos, »Ornament und Verbrechen«, S. 276.

ten« (OV 276). Genauso ist es die sinnlose Suche van de Veldes nach einem neuen Stil. Denn für Loos ist der Stil gleichbedeutend mit dem Ornament und im Gegensatz dazu die Ornamentlosigkeit, folglich auch die Stillosigkeit, eine Errungenschaft des demokratischen Funktionalismus und der Moderne, welche die Bürger nicht mehr in einen repräsentativen und meistens hierarchischen Stil »der aristokraten« (OV 286) hineinzwängt, sondern die Dinge so sein lässt, wie sie ohne Ornament eben sind. Für Loos braucht eine demokratische Gesellschaft keinen Stil. Aufgrund ihrer modernen Verfassung ist sie nicht einmal mehr dazu im Stande, einen hervorzubringen (vgl. OV 278).

Doch was für eine vom Ornament befreite Gesellschaft der »glatten« Oberflächen schwebt ihm hier vor? Wie ist eine Sachlichkeit zu erreichen, die noch sachlicher sein sollte, als der von ihm ebenfalls kritisierte Deutsche Werkbund sich dies vorstellte?<sup>160</sup> Hinter Loos Beschreibungen findet sich bei genauer Betrachtung das Leitprinzip dieses ornamentlosen Nicht-Stils: die wirtschaftliche Effizienz, Zweckrationalität in schmuckloser Reinform. Loos greift zwar auch den häufigen modischen Wechsel als ephemeres Phänomen, welches der Funktion nichts weiter hinzufügen kann, als falschen Motor der Industrie und Produktion an. Falsch, weil die Verschwendung in seinen Augen nicht zu mehr, sondern zu weniger Wohlstand führt. Doch die moderne egalitäre Schlichtheit in der Form ist nicht automatisch ein Argument für eine faire Produktion. Denn wenn das Ornament »vergeudete arbeitskraft und dadurch vergeudete gesundheit« (OV 282) ist, wenn der »ornamentiker« um ein Vielfaches länger arbeiten muss, als der »moderne arbeiter«, wenn es »ein verbrechen an der volkswirtschaft« darstellt, »daß dadurch menschliche arbeit, geld und material zu grunde gerichtet werden« (OV 280), dann spricht aus Loos das Prinzip der Effizienz und der Sparsamkeit, welches mit Sicherheit zu einer funktionalen Gestaltung führt, gleichzeitig aber die Maxime der protestantischen Ethik eines Geists des Kapitalismus darstellt.<sup>161</sup> Auch bei dieser maximal funktionalen Gestaltung bleibt die Frage: Wieviel ist zu viel? Was geht über den Zweck hinaus und ist überflüssig? Und wie viel muss weglassen werden, um die Bildung eines Stils zu vermeiden?

**160** Loos greift den vom Werkbund benutzten Begriff der Qualitätsarbeit nur ein Jahr nach dessen Gründung auf: »Wahrhaft unästhetisch wirken die ornamentierten dinge erst, wenn sie im besten material, mit der höchsten sorgfalt ausgeführt wurden und lange arbeitszeit beansprucht haben. Ich kann mich nicht davon frei sprechen, qualitätsarbeit zuerst gefordert zu haben, aber freilich nicht für dergleichen.« Ebd., S. 285f.

**161** Vgl. Max Weber, *Die protestantische Ethik und der Geist des Kapitalismus*, Erfstadt 2005.



Die Unversöhnlichkeit, in der sich die beiden Positionen von Loos und van de Velde gegenüberstehen, führt noch einmal das Dilemma des sich gerade herausbildenden modernen Funktionalismus, für den Loos Vortrag ein entscheidender Vorläufer ist, vor Augen. Wenn sowohl van de Velde als auch Loos für sich beanspruchen, nach vernünftigen Prinzipien zu gestalten, in »einfachen« und abstrakten Formen dem Wesen des Gebrauchsgegenstandes gerecht zu werden, dann unterscheidet sie – aus ihrer jeweiligen Perspektive – nur, dass der eine einen neuen modernen Stil und der andere gar keinen Stil finden möchte. Aber auf welche rationale Funktion wird sich hier jeweils bezogen? Wie sieht die materiell verwirklichte Vernunft der Aufklärung in den Dingen am Ende aus? Aus van de Veldes Perspektive war keine seiner gestalterischen Entscheidung willkürlich, sondern vernünftig funktional begründet. Die Willkür des »degenerierten«, welcher die Welt heute so und morgen schon wieder anders gestalten will, und dessen »drang«, einfach alles ungeachtet der eigentlichen Sache mit Ornamenten zu versehen (vgl. OV 276), ist auch das, wovor Loos den Arbeiter sowie den modernen Menschen generell bewahren möchte. Ein Verbrechen der »tyrannie der ornamentiker« (OV 285) ist ihre ökonomische Ineffizienz, ihre Verschwendung und ihr Kitsch. Das viel größere, implizite Verbrechen ist aber, dass die Ornamentiker es besser wissen müssten, wenn sie Menschen auf der gleichen »kulturstufe« wie Loos wären und nicht nur nach eigenem Gutdünken, also willkürlich, sondern mit der Gesellschaft als Ganzes im Auge produzieren würden. Wenn sie nach dem großen Gedanken ihrer Zeit gestalten würden, die Bedürfnisse der einfachen Arbeiter im Sinn hätten und eine einheitliche, sachliche und moderne Kultur jenseits bloßer Profitinteressen anstreben würden, dann müssten sie funktional gestalten. Es ist der gleiche Vorwurf, der schon gegen die Produkte der ersten Weltausstellung in London erhoben wurde. Ihr historisierendes Ornament war einer modernen Gesellschaft nicht angemessen. Jeder Schnörkel war vergeudete Arbeit und eine verschenkte Chance, die Welt durch Design besser zu machen. Das war das eigentliche Verbrechen an der modernen Entwicklung der Menschheit, das Loos anklagte. Weil Design die gemeinsame Welt gestaltet, darf dies nicht willkürlich geschehen. Der demokratische Funktionalismus war eine Antwort auf diese Herausforderung.

## 1.11 Das Bauhaus und die soziale Frage

Wie soll eine gerechte Gesellschaft gestaltet werden? Die Dringlichkeit der sozialen Frage und die Möglichkeit einer Antwort durch eine Neugestaltung der Gesellschaft führte nichts so sehr vor Augen wie die »Ur-Katastrophe« des 20. Jahrhunderts: der Erste Weltkrieg. Auch Walter Gropius Denken wurde von dieser Zäsur nachhaltig geprägt. 1918 war er Gründungsmitglied des Arbeitsrates für Kunst, welcher der rätedemokratischen Ideen des linken Flügels der Novemberrevolution nahestand.<sup>162</sup> Ziel war es, »die Kunst nicht mehr Genuß weniger, sondern Glück und Leben der Masse« werden zu lassen, sowie der »Zusammenschluß der Künste unter den Flügeln einer großen Baukunst«.<sup>163</sup> Ein Schritt zur Verwirklichung dieses Ziels erfolgte durch die Gründung einer Institution, die ohne Zweifel als die bekannteste Designinstitution der Moderne gelten kann: das Bauhaus.

Die besondere Strahlkraft des Bauhauses lässt sich einordnen, indem man sich vor Augen führt, dass dessen Gründer Gropius es wie kein Zweiter verstand, die Designdiskurse seiner Zeit zu bündeln und öffentlichkeitswirksam zu präsentieren. Gropius war ein Zwerg auf den Schultern von Riesen, der dennoch wusste, die Spitze der eigenen Mütze besonders herausstechen zu lassen. Zwei Jahre lang war er Mitarbeiter von Peter Behrens und nach Gesprächen, die bereits 1914 begannen, wurde er auf den Vorschlag von van de Velde 1919 als Direktor an die Großherzoglich-Sächsischen Hochschule für bildende Kunst in Weimar berufen, welche mit der von van de Velde etablierten Kunstgewerbeschule zusammengelegt wurde und von Gropius den Namen »Staatliches Bauhaus in Weimar« bekam.<sup>164</sup> Schon der Name dieser neuen Schule war ungewöhnlich. Wurde normalerweise die Tätigkeit, die es zu erlernen galt, im Titel geführt (»Kunstgewerbeschule«), so bezeichnete das Bauhaus den Ort der kollektiv planenden, gemeinschaftlichen Arbeit am Bau: Die Bauhütte, in der das gemeinsame Werk, das mehr ist als nur die Summe seiner individuellen Teile, planend überwacht wird. Das damit implizit benannte kooperative Zusammenlegen der Lehre von angewandter und freier Kunst als gemeinsam auf die Gesellschaft ausgerichtete Tätigkeiten ist ein Erbe des Bauhauses.

162 Vgl. Eberhard Sternberg, *Arbeitsrat für Kunst. Berlin 1918-1921*, Düsseldorf 1987.

163 Ebd., S. 4.

164 Vgl. Walter Gropius, *Die neue Architektur und das Bauhaus. Grundzüge und Entwicklung einer Konzeption*, Mainz 1967, S. 20ff. In Folgendem im Text zitiert als NAB.

Viele Elemente des Lehrkonzeptes gingen auf van de Velde und den Deutschen Werkbund zurück, dessen Mitglied Gropius war.<sup>165</sup> Im Bauhaus liefen die unterschiedlichen Entwicklungen und Gedanken zur Gestaltbarkeit der Welt zusammen<sup>166</sup> und markierten an diesem Knotenpunkt einen radikalen Bruch mit den historischen Bezügen der bisherigen Reformgedanken der Gestalter. Es war die Synthese der Ideen modernen Designs für eine neue globale Welt auf den Trümmern der alten, die aus der Perspektive der Gestaltung einer Synthese des Sozialen bedurfte. Wenn die erste Weltausstellung der Punkt war, von dem aus sich die moderne Gestaltung heraus zu kristallisieren begann, dann erhielt dieser Kristall durch das Bauhaus einen neuen funktionalistischen Schriff und wurde in eine Richtung fokussiert, die den Verlauf seiner Entwicklung bis heute geprägt hat. Diese Perspektivierung des Bauhauses durch Gropius soll diesen ersten Teil abschließen. Denn über alle Facetten und unterschiedlichen Phasen des Bauhauses zu berichten, ohne deren Vielfalt, Widersprüchlichkeit und historische Situiertheit zu übergehen, ist anderen besser geglückt.<sup>167</sup> Einer zu einseitigen Betrachtung und harmonischen Idee des Bauhauses soll durch diesen Hinweis entgegengewirkt werden. Dabei belegen unterschiedliche Betrachtungen, dass das Bauhaus im gleichen Maß Projektionsfläche für ein idealistisches Designverständnis ist, wie es diese Idee all diese Brüche überblendend nach außen ausstrahlte.

»Das Endziel aller bildnerischen Tätigkeit ist der Bau!« Das Bauhaus eröffnete mit dem berühmten, von Gropius selbst verfassten, utopischen Manifest.<sup>168</sup> Wenn sich auf den Bau und die Architektur bezogen wird, dann meint er alle gestalterischen Tätigkeiten, von der Einrichtung über die Reklame bis hin zur Konstruktion. Im Manifest fordert Gropius, ähnlich wie schon die Arts and Crafts Bewegung, die Rückkehr zum Handwerk als Grundlage aller Künste, die Aufhebung einer falschen Hierarchisierung von freier und angewandter

165 Vgl. hierzu: Gert Selle, *Geschichte des Designs in Deutschland*, S. 133.

166 »Ruskin und Morris in England, van de Velde in Belgien, Olbrich, Behrens (Darmstädter Künstlerkolonie) und andere in Deutschland, endlich der ›Deutsche Werkbund‹, suchen und fanden bewußt erste Wege zur Wiedervereinigung der Werkwelt mit den schöpferischen Künstlern.« Walter Gropius, *Die neue Architektur und das Bauhaus*, S. 31.

167 Vgl. Michael Siebenbrodt, Schöbe Lutz, *Bauhaus. 1918-1933*, New York 2012; Magdalena Droste, *Bauhaus 1919-1933*, Neuauflage 2019, Köln 2019.

168 Vgl. Magdalena Droste, *Bauhaus 1919-1933*, S. 20-21.

Kunst, und schließlich beschwört dessen Schluss das Bild des gesellschaftlichen Gesamtkunstwerkes:

Wollen, erdenken, erschaffen wir gemeinsam den neuen Bau der Zukunft, der alles in einer Gestalt sein wird: Architektur und Plastik und Malerei, der aus Millionen Händen der Handwerker einst gen Himmel steigen wird als kristallenes Sinnbild eines neuen kommenden Glaubens.<sup>169</sup>

Das Manifest wurde vom Sinnbild dieses Baus der Zukunft geziert (Abb. 02). Lyonel Feingers Holzschnitt einer abstrakten Kathedrale unter Sternenhimmel wirkte wie ein visionärer Blick auf eine gestaltete Zukunft, in der die Widersprüchlichkeiten der technischen Moderne mit dem ganzheitlichen Menschenbild versöhnt werden konnte und sich so auf ein Drittes, Neues hin geöffnet haben. Dies dürfte auch das angestrebte, avantgardistische Ziel Gropius gewesen sein: Der Aufbau einer neuen und besser gestalteten Gesellschaft, angeleitet durch die kooperativen Ideen der Gestalter\*innen, die in ihrer Untersuchung »der Natur der Dinge« ihre Wesen durch »Wesensforschung« zu ergründen hatten.<sup>170</sup> Dass dies als egalitäres Projekt angelegt war, zeigt auch das Fehlen jeglicher Zulassungsbeschränkungen - weder für Frauen noch für Ausländer. Das Bauhaus Manifest als Werbung für die Schule ist eindeutig vom Geist der ersten, »romantisch-expressiven Phase«<sup>171</sup> des Bauhauses beeinflusst. Die Idee des Vorkurses als ein einheitliches, ganzheitliches Grundstudium aller Schüler ungeachtet deren angestrebter Spezialisierung ging auf



Abb. 02: Lyonel Feinger, Titelblatt »Kathedrale« (1919), Bauhaus-Archiv Berlin.

169 Ebd.

170 Um die objektiven Bedingungen des Gestaltens zu klären, wurde am Bauhaus diese Wesensforschung und Funktionsanalyse betrieben, durch welche die richtige und angemessene Gestaltung angeleitet werden sollte. Vgl. Bernhard E. Bürdek, *Design*, S. 33.

171 Die 14 Jahre der Geschichte des Bauhauses lassen sich je nach Betrachtung in bis zu fünf verschiedenen Phasen unterteilen. Vgl. Gert Selle, *Geschichte des Designs in Deutschland*, S. 136. Bernhard E. Bürdek unterteilt das kurze Bestehen der Institution in Rückgriff auf Rainer Wick in drei Phasen: »Die Gründungsphase 1919-1923«, »Die Konsolidierungsphase 1923-1928« und schließlich »Die Desintegrationsphase 1928-1933«. Vgl. Bernhard E. Bürdek, *Design*, S. 29-32.

Johannes Itten, den offensichtlichsten Vertreter dieser Strömung des frühen Bauhauses und Anhänger eines reformierten Zoroastrismus zurück.<sup>172</sup> Atemübungen und Diäten waren Teil des Kurrikulums zur Konstruktion des »Neuen Menschen«.<sup>173</sup> Die Selbstüberwindung des egoistischen und kulturell geprägten Ichs musste der Gestaltung am Bauhaus vorangehen. Man musste erst selbst zum neuen Menschen werden, um diesen und seine Welt dann gestalten zu können. So wurde die ganze Welt – das eigen Ich mit eingeschlossen – zur Aufgabe der Gestaltung durch die Bauhaus-Gestalterinnen und Gestalter. Das Ziel des Unterrichts des Bauhauses war, »das Leben in seiner kosmischen Totalität erfaßbar zu machen« (NAB 22), die Befreiung der Schüler und Schülerinnen vom Ballast »tote[r] Konventionen« (NAB 41), die als »ästhetische Spekulation [...] die reale Beziehung zum Leben der Gesamtheit« (NAB 30) verloren hatten, und die Erforschung der grundlegenden »Gesetze« des Designs.

Ittens Ausscheiden aus der Lehre des Bauhauses nach internen Differenzen mit Gropius 1923 fällt mit dem Beginn der zweiten Phase zusammen, die auch heute noch nachhaltig das Bild der Schule des Funktionalismus prägt, in der die Autonomie der Kunst durch Technik überwunden und ins Leben aller gleichermaßen überführt werden sollte. Der Übergang der beiden ersten Phasen ineinander ist aus der Perspektive der Gestaltung von Gesellschaft jedoch weniger ein Bruch, als eine Verschiebung hin zur »Vergeistigung der Technik« und dem Gedanken, Prototypen für die Industrie zu entwickeln.

Sowohl den Bruch als auch die Kontinuität können die Bauhaussignets verdeutlichen. Das »Sternenmännchen« wurde 1919 vom Bauhausschüler Karl Peter Röhl entworfen (Abb. 03). Die Form des Körpers dieses abstrakten Menschen verweist auf die germanische »Lebensbaum« Rune, die Swastika rechts und die Federform links bedeuten wiederum »Ruhe« und »Bewegung«. Das Männchen wirkt selbst wie eine Stütze aus Balken und trägt eine Pyramide als Symbol für den Einheitsbau auf dem Kopf. Es ist wie das Yin und Yang in eine schwarze und eine weiße Hälfte geteilt und von Sonne und Sternen flankiert. Umrahmt wird das Bild vom Namen der Schule in einer Handschrift; eher gemalt als geschrieben. Das bekanntere Signet von Oskar Schlemmer kommt hingegen ohne esoterische Symbole aus und ist insgesamt konstru-

172 Nietzsches Einfluss ist auch hier wieder nicht zu leugnen. Vgl. hierzu: Peter Bernhard, »Die Einflüsse der Philosophie am Weimarer Bauhaus«, in: Christoph Wagner (Hg.), *Das Bauhaus und die Esoterik*, Kat. Ausst. Bielefeld 2005, S. 29–34.

173 Für eine ausführlichere Beschreibung des Grundkurses vgl.: Michael Siebenbrodt, Lutz Schöbe, *Bauhaus*, S. 39.

ierter (Abb. 04). Es ist der geometrische Kopf im Profil eines neuen Menschen von 1922, der den Einfluss des Konstruktivismus und die Öffnung hin zur Industrie, die Synchronisation von Mensch und Technik, versinnbildlicht. Trotz der stilistischen Unterschiede setzen sich die wesentlichen Ideen in beiden Signets nicht zufällig fort. So steht in beiden geometrischen Zeichnungen der Mensch mit seinen Bedürfnissen im Zentrum, der von einem Kreis umrandet wird. Es ist diese Komposition, die das Ziel des Bauhauses in beiden Signets darstellen soll. Die Kreisform findet sich auch im Schema der Bauhauslehre wieder. Der Kreis als Einheit ohne Widerspruch oder interne Reibungen sowie der absoluten Immanenz transportiert die utopische Idee einer sozialistischen Gesellschaft in einem perfekt durchdachten und gestalteten, ausbalancierten sowie harmonischen Zustand.<sup>174</sup>

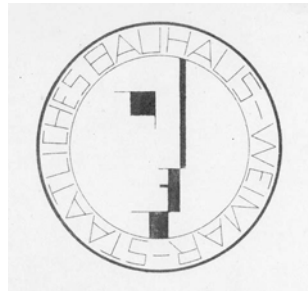


Abb. 03 und 04: »Sternenmännchen«, Entwurf zum Signet von Peter Röhl (1919), Signet »Staatliches Bauhaus Weimar« von Oskar Schlemmer (1922), beide Bauhaus-Archiv Berlin.

Als geistiger Vater auch dieser Verschiebung stand Gropius weiterhin als Direktor an der Spitze des Bauhauses, der bei der Eröffnungsrede der ersten Bauhaus-Ausstellung 1923

proklamierte: »Kunst und Technik – eine neue Einheit.«<sup>175</sup> Auf diese neue Einheit, die im Bauhaus als ein technikorientiertes Laboratorium der Großindustrie vorgedacht werden sollte, hatten die privaten Kurse von Theo van Doesburg in Weimar, dem niederländischen De Stijl-Künstler und -Propagandist, mit seinen geometrischen Grundformen und Grundraben wie ein Katalysator gewirkt.<sup>176</sup> Ferner begünstigte die intensiviertere Auseinandersetzung mit dem Konstruktivismus und den Erfordernissen einer technisierten Welt

174 Vgl. zur soziologischen Geometrie Georg Simmel, »Soziologische Aesthetik (1896)«, in: Andreas Reckwitz, Sophia Prinz, Hilmar Schäfer (Hg.), *Ästhetik und Gesellschaft. Grundlagentexte aus Soziologie und Kulturwissenschaften*, Berlin 2015, S. 63–79, hier S. 70f.

175 Magdalena Droste, *Bauhaus 1919–1933*, S. 61.

176 Vgl. Gert Selle, *Geschichte des Designs in Deutschland*, S. 137f.

die Antizipation von allgemein verbesserten Lebensverhältnissen. Diese Ausrichtung des Bauhauses beschreibt Gropius:

Sein besonderes Ziel war die Verwirklichung einer modernen Architektur, die, gleich der menschlichen Natur, das ganze Leben umfaßt. Es konzentrierte sich in seiner Arbeit hauptsächlich auf das, was heute allgemein Aufgabe zwingender Notwendigkeit geworden ist, nämlich die Versklavung des Menschen durch die Maschine zu verhindern, indem man das Massenprodukt und das Heim vor mechanischer Anarchie bewahrt und sie wieder mit mechanischem Zwecksinn erfüllt. Dies bedeutete, Waren und Bauten zu entwickeln, die ausdrücklich für industrielle Produktion entworfen sind.<sup>177</sup>

In seiner Beschreibung der Grundsätze der Bauhausproduktion heißt es weiter: »Beschränkung auf typische, jedem verständliche Grundformen und -farben. [...] Die Schaffung von Typen für die nützlichen Gegenstände des täglichen Gebrauchs ist eine soziale Notwendigkeit.«<sup>178</sup> Dies spiegelte exemplarisch die gesellschaftliche Perspektive sowie Gropius Glauben an die egalitäre Macht der Technik wieder, deren Maschinen vom Bauhaus als neues Mittel gemeinschaftlicher Gestaltung »vergeistigt« eingesetzt und affirmiert werden sollten. Für die Meisterhäuser des Bauhauses in Dessau, wohin das Bauhaus 1925 nach Streitigkeiten mit dem national-konservativen Parlament in Thüringen umziehen musste, konnte Gropius seine Vorstellung vom »Baukasten im Großen« zur dringlichen Lösung des sozialen Problems der Wohnungsnot exemplarisch anwenden. Einzelne, industriell vorproduzierte Teile wurden so miteinander kombiniert, dass sich aus ihnen die angestrebte »Einheit in Vielfalt«<sup>179</sup> bildete. Mit dieser Bauweise rückte Gropius auch die Architektur als industriell gefertigtes Massenprodukt und die industrielle Produktgestaltung produktionstechnisch aneinander heran, wie Le Corbusiers Begriff der »Wohnmaschinen« oder fließbandmäßiger Produktionsweise von Bauteilen in Amerika.<sup>180</sup>

177 Walter Gropius, *Architektur. Wege zu einer optischen Kultur*, Frankfurt/M, Hamburg 1956, S. 19.

178 Walter Gropius, »Bauhaus Dessau – Grundsätze der Bauhausproduktion« (1926), in: Fischer, Hamilton (Hg.), *Theorien der Gestaltung*, S. 167-169, hier: S. 168.

179 Walter Gropius, *Apollo in der Demokratie*, Mainz u.a. 1967, S. 20. Im Folgenden im Text zitiert als AD.

180 Gropius hatte in seiner Zeit bei Peter Behrens gemeinsam mit diesem an der Idee einer fließbandartigen Produktion von standardisierten Bauteilen gearbeitet. Diese wurden vor allem für die Arbeitersiedlungen der AEG umgesetzt. Vgl. Winfried Nerdinger,

Schließlich integrierte er unter der Leitung von Hannes Meyer 1927 endlich eine Architekturklasse in die Lehre des Bauhauses.

Diese Verbindung als »Einheit aller Dinge« betont Gropius auch in seinem Aufsatz »Idee und Aufbau des staatlichen Bauhauses« (NAB 28). Diese bringe »aller menschlichen Gestaltungsarbeit einen gemeinsamen, tief in uns selbst beruhenden Sinn«, sodass kein Gegenstand und kein Gebäude mehr bloß »an sich« besteht, sondern »jedes Gebilde [...] zum Gleichnis eines Gedankens, der aus uns zur Gestaltung drängt, jede Arbeit zur Manifestation unseres inneren Wesens« würde (ebd.). Das Bauhaus in Dessau sollte die Prototypen dieses inneren Wesens als Gestaltung nach Normen und Standards für die »gemeinschaftliche Aufbauarbeit« mit der Industrie liefern, wobei ein Standard hier immer »den Hochstand einer Kultur, die Auslese des Besten« anzeige und »die Abscheidung des Wesenhaften und Überpersönlichen vom Persönlichen und Zufälligen« ermöglichen sollte. (NAB 12) Die wesenhafte und überpersönliche Natur eines Gegenstandes wurde in seinem »natürlichen« Zweck gesucht. Somit waren die Untersuchung und das Studium der Natur wesentliche Grundlage für Gropius Verständnis von Design. Da im Bauhaus-Funktionalismus diese sozialen Zwecke mit der biologischen Natur oder einem behavioristischen Verständnis der Psychologie des Menschen gleichgesetzt wurden,<sup>181</sup> ergab sich hieraus eine essenzialistische Form aus der Geometrie des Kreises, Dreiecks und Quadrats, in Primärfarben, welche in der Formenlehre des Bauhauses gelehrt wurde, »an Stelle der willkürlichen, individuellen Formauffassungen« (NAB 47) der Kunstakademien, welche »die Bindung mit der Wirklichkeit« (NAB 50) und somit den für Gropius so entscheidenden Bezug zur Gesellschaft in ihrem »akademischen Ästhetentum« verloren hätten. Gropius wehrte sich vehement gegen die Entwicklung des sogenannten Bauhaus-Stils, da für ihn die Gestaltung nach der Natur der Dinge kein wiederholbares formalistisches Prinzip war.

Wir wollen den klaren organischen Bauleib schaffen, nackt und strahlend aus innerem Gesetz heraus ohne Lügen und Verspieltheiten, der unsere Welt der Maschinen, Drähte und Schnellfahrzeuge bejaht, der seinen Sinn und Zweck aus sich selbst heraus [...] funktionell verdeutlicht und alles Entbehrliche abstößt, das die absolute Gestalt des Baus verschleiert. [...] Da Bauen kollektive Arbeit ist, hängt sein Gedei-

Walter Gropius. *Der Architekt Walter Gropius. Zeichnungen, Pläne, Fotos, Werkverzeichnis*, Kat. Ausst. Cambridge/Mass. 1985, Berlin 1985–86, Frankfurt/M 1986, Berlin 1985, S. 12f.

**181** Zur Gleichsetzung des Zwecks mit Natur und Psychologie verschiedene Stellen bei Gropius: ders., *Apollo in der Demokratie*, S. 15, S. 24, S. 54.



hen nicht vom einzelnen, sondern vom Interesse der Gesamtheit ab.«  
(NAB 56)

Ein demokratischer Funktionalismus dieser gesellschaftlichen Gesamtheit war kein Stil unter vielen, sondern die Einsicht in die Notwendigkeit sowie die Natur der Sache. So heißt es bei Gropius weiter:

Das Ziel des Bauhauses ist eben kein ›Stil, kein System oder Dogma, kein Rezept und keine Mode. Es wirkt lebendig, weil es nicht an der Form hing, sondern hinter der wandelbaren Form das Fluidum des Lebens selbst suchte!« (NAB 63)

Die Arts and Crafts Bewegung wollte die soziale Frage durch die produktions-technischen Bedingungen der alltäglichen Gegenstände lösen, scheiterte aber daran, diese tatsächlich zu erschwinglichen Preisen außerhalb der Industrie zu produzieren. Auch das Bauhaus sollte niemals in Massen produzieren, adressierte aber die soziale Frage durch die endgültige Befreiung der Produkte von jeglichem repräsentativen Ornament in strahlender Nacktheit und durch die Fundierung der Gestaltung in der Annahme von allgemeinen und gleichen Grundbedürfnissen. Für Gropius war dieses Fundament in den Bedürfnissen das Studium der »Natur der Dinge«. Für Gropius Nachfolger Hannes Meyer, den er selbst 1928 vorschlug, rückte hingegen das Soziale der »gesellschaftslehre [...] der lebensgemeinschaft eines volkes«<sup>182</sup> als Grundlage in den Fokus. Meyer trieb den Funktionalismus des Bauhauses in sein in ihm angelegtes Extremes. »Volksbedarf statt Luxusbedarf!«<sup>183</sup> lautete seine neue, allerdings nie wirklich eingelöste Parole für das Bauhaus. Trotz einiger Differenzen war Meyer dahingehend der logische Nachfolger für Gropius, auch wenn er nur für kurze Zeit Direktor des Bauhauses blieb. Bereits 1930 wurde dieser auch auf Gropius Anraten hin entlassen, nachdem sich Studierende des Bauhauses unter Meyer politisch dem Kommunismus zuwandten und radikalisiert hatten. Da Meyer diese Entwicklung nicht unterbinden konnte – oder wollte – wurde er als Direktor untragbar. Sein Nachfolger wurde Mies van der Rohe, den Gropius ebenfalls empfahl. Gropius übte also weiterhin entscheidenden Ein-

**182** Hannes Meyer, »bauhaus und gesellschaft«, in: Philipp Oswald (Hg.), Hannes Meyers neue Bauhauslehre. Von Dessau nach Mexiko, Basel und Berlin 2019, S. 86-90, hier: S. 89.

**183** Vgl. Philipp Oswald, *Hannes Meyers neue Bauhauslehre. Von Dessau nach Mexiko*, Basel 2019, S. 66.

fluss auf das Bauhaus aus, vertrat es weiterhin prominent in der Öffentlichkeit und organisierte 1930 gemeinsam mit anderen Bauhäuslern die Werkbundaustellung in Paris, die insgeheim zu einer Werkausstellung der Schule wurde.

1933 wurde das Bauhaus mit der Anschuldigung, eine »Kirche des Marxismus« zu sein, von den Nationalsozialisten geschlossen. Weit über diese Schließung hinaus propagierte Gropius die Idee des Bauhauses vor allem in Amerika, wohin er sowie weitere Bauhäusler wie Marcel Breuer, Josef Albers und László Moholy-Nagy emigrierte. Hierbei machte er immer wieder deutlich, dass sich der gesellschaftliche Anspruch des Bauhauses auf die Demokratisierung der Gesellschaft ausrichtete. Die Produkte und Architekturen im Geiste des Bauhauses sollten die Leerstelle in der Mitte zwischen blinder Ökonomie und dem individualistischen Ausdruck der Kunst in einem konstruktivistischen Funktionalismus füllen. So beschrieb es Gropius auch in seiner »Apollo in der Demokratie« betitelten Rede.<sup>184</sup> Nur wenn diese »natürliche« Art der Schönheit der Gegenstände, als »Wesensbestandteil des gesamten Lebens« und »Urbedürfnis aller« (AD 16), in Form einer schöpferischen Kraft jede Facette des öffentlichen Lebens erfasst, könne sich »eine einheitliche, der Echtheit des sozialen Gefüges entsprechende Gesellschaftshaltung entwickeln.« (AD 12) Der moderne Mensch habe jedoch durch die Wissenschaft und Spezialisierung »seine Totalität verloren« (AD 12), die für Gropius Grundlage einer demokratischen Gesellschaftsordnung sein musste.<sup>185</sup> So betonte er, »dass eine überraschende Menge an persönlichen Varianten und Launen, ja sogar [...] unschöne Einzelheiten ohne wirklichen Schaden geduldet werden« könnten, »solange die große Gesamtvorstellung, das Wunschbild, das eine Gesellschaft von sich selbst [...] hat, klar und unzweideutig zutage träte.« (AD 41) Die Gestalter und Gestalterinnen müssten die »inneren Wahrheiten« als »allverständlichen Symbolen kultureller Einheit« (AD 42) hervorbringen, welche eine Gesellschaft sich selbst als Ganzes transparent werden ließe. Aber wenn diese Totalität als Ganzes erst einmal gefunden wäre, wenn

**184** Zur bereits mehrfach angesprochenen Verbindung der Gestaltungsmoderne zu Nietzsche, die auch im Titel dieses Aufsatzes anklingt, Vgl. Peter Bernhard, »Ich-Überwindung muss der Gestaltung vorangehen. Zur Nietzsche-Rezeption des Bauhauses«, in: Andreas Urs Sommer (Hg.), *Nietzsche. Philosoph der Kultur(en)?*, Berlin 2008, S. 273–284.

**185** In dieser Feststellung klingt erneut der Grundmythos der Moderne als Verlust der Ganzheit an, wie ihn Anne Harrington immer wieder beschreibt. Vgl. Anne Harrington, *Die Suche nach Ganzheit*.

jedes Ding nach seinem Wesen gestaltet sein würde, was müsste dann überhaupt noch gestaltet werden?

Die Beantwortung der sozialen Frage in der Gestaltung schlägt eine Brücke von der frühen Moderne als Reformprojekt der Arts and Crafts Bewegung, über Adolf Loos implizite Forderungen eines demokratischen Designs bis zum Funktionalismus des Bauhauses, den Gropius unter keinen Umständen als Stil verstanden wissen wollte, der aber dennoch als International Style die Gestaltung einer globalisierten Moderne prägte. Die nachgezeichnete Linie der modernen Bewegung ist die eines sich herausbildenden demokratischen Funktionalismus, der die junge Designdisziplin begleitete.

Neben dem Bauhaus muss noch das Projekt des Neuen Frankfurts in dessen Zeitgenossenschaft unter dem Stadtbaurat Ernst May mit der umfassenden Gestaltung durch Ferdinand Kramer genannt werden, welches ebenfalls die dringende Wohnungsnot durch die pragmatische Schaffung von standardisierten Wohnblocks als soziales Problem lösen wollte, dabei aber auch die totale Gestaltung der Stadt als durch und durch sachliches Ganzes, vom Stadtwappen über die Tapete zur Türklinke bis hin zur gesamten Wohnsiedlung, sich zur Aufgabe machte.<sup>186</sup> Hier wurde der Bruch mit den traditionellen Formen in einer am Gebrauchswert orientierten Umwelt für 11% der Bevölkerung Frankfurts geplant und gestaltet. Die Frankfurter Küche wurde von Margarethe Schütte-Lihotzky entworfen, neben den wenigen Bauhausestherinnen eine der Gestalterinnen, die dem Gebrauch des generischen Maskulinum in der Moderne die Grundlage und Berechtigung entziehen.<sup>187</sup> Auch die Frankfurter Küche mit dem Ziel der maximalen Effizienz und der Zeitersparnis führt vor Augen, dass die Fragen der Gestaltung und deren soziale Ausrichtung sich nicht nur auf die öffentlichen, sondern auch auf die privaten Bereiche der Reproduktion des modernen Lebens bezogen und diese auf komplexe, mit Sicherheit aber effiziente Art und Weise miteinander verwoben.

Schließlich folgte noch eine Nachkriegsmoderne, die als Fortsetzung der Ideen des Bauhauses und des explizit demokratischen Funktionalismus verstan-

**186** Vgl. für das Neue Frankfurt den ausführlichen Katalog zur Ausstellung *Moderne am Main*: Klaus Klemp, Grit Weber, Annika Sellmann et al., *Moderne am Main 1919-1933*, Kat. Aust. Stuttgart 2019.

**187** Zwei weitere Pionierinnen des Designs, die ebenfalls an der Optimierung des Haushalts und insbesondere der Küche zur Emanzipation der Hausfrau arbeiteten, waren Catharine Beecher und Christine Frederick. Vgl. Alexandra Midal, *Design by Accident*, S. 81-101.

den werden sollte und Thema im nächsten Kapitel sein wird. Die Hochschule für Gestaltung Ulm wurde von Inge Aicher-Scholl, Otl Aicher und Max Bill explizit als Institution der Demokratisierung der Gesellschaft durch Gestaltung in Erinnerung an Aicher-Scholls Geschwister, die Geschwister Scholl der Weißen Rose, 1953 gegründet und führte zunächst die Ideen des Bauhauses direkt fort.<sup>188</sup> Bill war selbst Bauhausschüler gewesen und Gropius hielt die Rede zur Eröffnung der neuen Schule, in welcher er die Rolle des Künstlers in der Demokratie betonte und den Vorwurf eines einseitigen Rationalismus zurückwies.<sup>189</sup>

## 1.12 Totale Gestaltbarkeit

Wie ein roter Faden zieht sich der gesellschaftsgestaltende Anspruch des Designs bis hin zum demokratischen Funktionalismus durch die unterschiedlichen Stadien der frühen Gestaltungsmoderne, die als Fortsetzung der Ideale der Aufklärung in der industriell produzierten, materiellen Alltagswelt verstanden werden können. Diese neue Perspektive auf die Gestaltbarkeit der Welt war dabei stets an die Frage geknüpft, wie mit dieser neuen Art von Gegenständen, die sich massenhaft über den Globus verbreiten würden, angemessen umgegangen werden sollte. Noch bevor Fragen der Ökologie und Nachhaltigkeit eine Rolle spielten, provozierte diese neue Perspektive eine normative Haltung der Gestalter und Gestalterinnen, welche sie an den antizipierten Einfluss knüpften, den ihre Gestaltung auf die Gesellschaft haben würde. Die Verflechtung mit der Gesellschaft und ihrer Zukunft war dabei eine doppelte. Zum einen formten die Objekte soziale Zwecke aus, die der Gesellschaft entsprangen, für die sie gestaltet wurden. In ihrer Gestaltung sollten sie daher als zu setzender Standard der jeweiligen Höhe der Zeit entsprechen und auf angemessene und rationale Weise ein gesellschaftliches Gut verwirklichen, das in ihrer Funktion angelegt war. Zum anderen sollte die Gestaltung gleichzeitig in der Vorwegnahme einer besseren Gesellschaft formend auf die eigene Gegenwart rückwirken und so die Welt nach den vernunftgemäßen Prinzipien des Designs umgestalten. Die Objekte mit gesamtgesellschaftlicher

**188** Auf die demokratische Bedeutung der HfG Ulm, als Institution der Rationalisierung und Verwissenschaftlichung eines demokratisch anschlussfähigen Designprozesses, verweist auch Gert Selle. Vgl. Gert Selle, *Geschichte des Designs in Deutschland*, S. 268.

**189** Vgl. Bernhard E. Bürdek, *Design*, S. 37.

Reichweite sollten der Vorstellung einer demokratischen Gesellschaft sowohl entsprechen als auch in einer Art des »Vorausgestaltens«<sup>190</sup> formend auf diese einwirken. Dies zeigt sich bereits in der Disziplinierung durch moralische Geschmackserziehung, die sich am (national) Besten ausrichten sollte, und führt schließlich zur Erkenntnis des eigentlichen Wesens oder der vermeintlichen Natur der Dinge, ihrer gesellschaftlichen Funktion im Funktionalismus des Bauhauses. Dieser verstand sich argumentativ weniger als Geschmackserziehung zu einem bestimmten Stil, sondern viel mehr als Einsicht in die Notwendigkeit neuer, auf Psychologie gegründeter Formen einer kollektiven und klassenlosen, funktionalistisch einheitlichen Sprache der Dinge (vgl. AD 15).

Drei Kritikpunkte am strikten demokratischen Funktionalismus der Gestaltungsmoderne, die besonders schwerwiegend dessen emanzipatorische Ansprüche treffen, sollen die problematischen Grundvoraussetzungen dieser Gestaltungsmaxime verdeutlichen, um auf dieser Kritik aufbauend in den folgenden Kapiteln ein anderes Verständnis der ästhetisch-politischen Dimension des Designs zu entwickeln. Dabei sind es genau diese Kritikpunkte, die als Herausforderung jedes Design betreffen, solange es sich der Gestaltung von Zweckmäßigem für möglichst viele Menschen verpflichten will. Denn obwohl es die große Leistung der frühen Gestaltungsmoderne war, Design in einen gesellschaftlichen sowie demokratischen Zusammenhang denken zu wollen, muss deren essenzialistischer Begriff der Gestaltung für die Verkürzung abstrakter, demokratischer Gleichheit, für einen unübersehbaren, gesitesaristokratischen Paternalismus sowie für eine gefährliche Tendenz hin zu einer sozialtechnologischen Totalisierung kritisiert werden.

Die Verwirklichung abstrakter, demokratischer Gleichheit in materialisierter, gestalteter Form war in ihrer modernen Konkretisierung dahingehend problematisch, als dass sie sich in ihr Gegenteil und in normativen, gleichmacherischen Konformitätsdruck und Zwang zur Angleichung verkehrte, sobald man sie als Ziel und Maxime der Gestaltung setzte. Diese Art der Gleichmacherei oder die Tendenz hin zu dieser ist, wie Alexis de Tocqueville in *Über die Demokratie in Amerika* herausstellte, kein auf die Demokratie äußerlich zugreifender Zug, sondern eine interne Facette der Idee der Gleichheit in der Demokratie, welche sich über die Gestaltungsmoderne zu verwirklichen suchte und die

190 Gert Selle, *Geschichte des Designs in Deutschland*, S. 166.

dem Gedanken der Massenproduktion inhärent ist.<sup>191</sup> Durch die Demokratisierung der materiellen Distinktionsmittel sollten die Klassen verschwinden. Nichtsdestotrotz – oder vielleicht gerade deswegen – macht sich ein gewisser Konformitätsdruck, der Wunsch nach gesellschaftlicher Übereinstimmung sowie die Ausrichtung an einer gesellschaftlichen Mitte, am Durchschnitt, breit, der sich an den geteilten, grundlegenden Bedürfnissen orientierte.

Im Falle der avantgardistischen Moderne ist der gestalterisch angenommen, beziehungsweise vorweggenommene Wunsch nach Konformität in seinem Vorgriff natürlich nicht direkt mit einer toquevilleschen »Tyrannei der Mehrheit« zu vergleichen, welche diesen Konformitätsdruck selbst erzeugt und noch das Denken »vor den Wagen der Mehrheit [spannt]«. <sup>192</sup> In diesem Vorgriff ist er sicherlich die ganz normale Tyrannei der geistesaristokratischen Avantgarde: eine »Diktatur der Philanthropen«<sup>193</sup>. Um diesen Vergleich plausibler zu machen, muss auf die explizit demokratische Perspektive verwiesen werden, die sich selbst noch in den Bestrebungen normativer Geschmackserziehung als egalitäres Projekt zeigte. Das gestalterische Konformitätsstreben orientiert sich an einem bestimmten Maß: an allgemeingültiger Vernunft, moderner Effizienz und angemessener Gestaltung. Es ist die quantitative und qualitative Verwirklichung des demokratischen Projektes in materieller Form auf der Grundlage von gleichen Bedürfnissen, die paradoxerweise reale Partizipation obsolet machte. Das »man« ist hier nicht der Konformitätsdruck der anonymen Massen. Es sitzt im anonymisierten Grundbedürfnis und in einer asketischen Haltung bei dessen Erfüllung in einer modernen sowie effizienten Form der Lebensführung.

So waren auch die Produkte des Bauhauses ausdrücklich Dinge für jedermann, für jede\*n Beliebige\*n, welche dieses Mittelmaß als Standard, als »den Hochstand einer Kultur, als Auslese des Besten« (NAB 12), als die Gesellschaft selbst vor dieser Gesellschaft repräsentierten. Die Gebraucher\*innen dieser Dinge sollten erkennen, dass deren funktionale Gestaltung auf der Höhe der Zeit und in der maximal effizienten Entfaltung der Produktivkräfte der Ausdruck ihres eigenen gemeinschaftlichen Wesens war. Sie selbst waren Teil einer

191 Vgl. Alexis de Tocqueville, *Über die Demokratie in Amerika*. Alexis de Tocqueville, Ausgew. und hrsg. von J. P. Mayer, Stuttgart 2014.

192 Ebd., S. 150.

193 So bezeichnet Gerd de Bruyn dieses gut gemeinte Bevormundungsdesign titelgebend. Vgl. Gerd de Bruyn, *Die Diktatur der Philanthropen. Entwicklung der Stadtplanung aus dem utopischen Denken*, Braunschweig, Wiesbaden 1996.

neuen, demokratischen und zugleich qualitativ hochwertigen Massenkultur, zu der jede\*r einen Beitrag durch die Rationalisierung und Standardisierung des eigenen Alltags leistete. Die abstrakte demokratische Gleichheit als Angleichung aneinander und gesellschaftliche Transparenz zueinander sollte sich in der Sachlichkeit und der Ehrlichkeit der Produkte und beim Erfüllen der gleichen Bedürfnisse zeigen. Doch dieses egalitäre Projekt, die Befreiung aus Not sowie die Befreiung der Alltagsgegenstände von ihrem elitären sowie repräsentativen Ballast, baute auf den falschen Prämissen einer Gleichheit auf, die nicht nur die Grundlage der Aneignung der Produkte durch die Masse sein sollte, sondern auch das Ziel, welches sich durch die Durchgestaltung der alltäglichen sowie gemeinsam geteilten, öffentlichen Welt realisieren musste. In beiden Fällen ergeben sich problematische Folgen für ein demokratisches Gemeinwesen. Auch noch die vermeintlich allgemeinen Grundbedürfnisse des Menschen, deren Erfüllung so gerne als Grundlage des modernen Designs angeführt wurden, verkehren sich aus der Perspektive ihrer Vereinheitlichung in Zwang. Dass alle Menschen schlafen, essen, trinken, atmen und in Sicherheit leben müssen, sagt kaum etwas darüber aus, wie genau sie diese Grundbedürfnisse befriedigen wollen. Das gesellschaftlich vermittelte und das natürliche Moment des Bedürfnisses lassen sich nicht trennen und keine Hierarchie der Befriedigung generieren.<sup>194</sup> Auch hier spielt uns die Annahme einer scheinbar konkreten Gleichheit als Grundlage des Designs einen Streich, indem sie sich in Zwang zur Angleichung, der Besonderheiten nivelliert, verkehrt.

Der zweite Kritikpunkt am Designverständnis eines strikten Funktionalismus der Gestaltungsmoderne ist ihr geistesaristokratischer Paternalismus, den ihr avantgardistischer Übermut übergang. Die Disziplinierung der Konsumentenmasse tauchte immer wieder als Forderung im modernen Diskurs über die gute Gestaltung auf. Bei dieser Umerziehung stand nicht ihr individuelles ästhetisches Empfinden im Vordergrund, sondern die Erkenntnis und die Einsicht in die Natur der Dinge und deren funktionales, technisch effizientes Zusammenwirken. Einschlägige Publikationen und Zeitschriften forderten wiederholt das »Umlernen der Gebraucher und Nutzer oder ihre Belehrung«<sup>195</sup>. Weil für die planend Gestalter die funktionale Natur, das ver-

194 Vgl. für diesen Punkt Theodor W. Adorno, »Thesen über Bedürfnis«, in: ders., *Gesammelte Schriften*, Band 8, S. 445-452.

195 Gert Selle, *Geschichte des Designs in Deutschland*, S. 166.

meintliche Wesen der Dinge, die sie als Experten nur zu entdecken brauchten, mit dem funktionalen Wesen der Gesellschaft in den allgemeingültigen Formen zur Deckung kam, übergangen sie die eigene partikuläre Position, von der aus sie auf diese Allgemeingültigkeit abzielten. Die eigene, geniale Gestaltung ergab sich scheinbar wie von selbst aus der Natur der Funktion, stand im Dienst der Sache der Gemeinschaft und war somit in den Augen der Gestaltungsgenie über jeden Vorwurf erhaben. Für die moderne Gestaltung sollte das Gemeinwesen mit ihrem auf Gemeinschaft abzielenden Design zusammenfallen. Die funktionale Schönheit eines demokratischen Funktionalismus war dann auch keine Aushandlung des Designprozesses mehr, sondern die objektive Einsicht in die Notwendigkeit, die sich aus dem Wesen der Dinge geradezu wie von selbst und automatisch ergibt. So verstanden wäre der strikte Funktionalismus, die Realisierung von maximaler Funktionalität und Effizienz, angewandt auf sämtliche Bereiche des Lebens und der Öffentlichkeit, ein unaufhaltbarer, evolutionärer Prozess, der lediglich vorangetrieben werden musste. Beispielsweise in Loos' Argumentation, wenn er die Überwindung des Ornaments als zivilisatorisch evolutionären Prozess beschreibt; oder bei Gropius, wenn er auf die innere Erkenntnis der wesentlichen Einheitlichkeit aller Dinge als Ausdruck eines egalitären, demokratischen Projektes verweist.<sup>196</sup> Das menschliche Bedürfnis nach Harmonie sollte sich in einer »überindividuellen Formsprache« (AD 24) erfüllen. Aufgabe einer vom Wesen der Dinge geleiteten funktionalen Gestaltung sollte »organische Ordnung und Schönheit in die Massenproduktion, Architektur und Städteplanung hineinzutragen.« (AD 24) Diese von oben verordnete, im starken Sinn eines »form follows function« funktionale Schönheit übergeht jedoch einen historischen Wandlungsprozess der Stile und glaubte sich einer Pluralität der Lösungsansätze enthoben. Genau dieser von naturgesetzlichen Prinzipien geleitet Zwang beschreibt den Verlauf eines Funktionalismus, der sich ständig allem Überflüssigem entledigen musste und schließlich doch das Menschliche aus der zu gestaltenden Welt heraus designte.

In ihr Extrem getrieben endet die Gestaltbarkeit von allem in jener bevorzundenden, totalen Gestaltung, deren Ziel die Angleichung von allem an die

196 Gropius Essay »Einheit in Vielheit«, welches er an ein amerikanisches Publikum richtete, fasst diese Bestrebung, die nicht mit Konformität gleichzusetzen wäre, zusammen. Vgl. Walter Gropius, *Apollo in der Demokratie*, S. 20-30.



Prinzipien der Effizienz und konkretisierter Gleichheit ist. Die emanzipatorischen Ansprüche eines demokratischen Funktionalismus, der die Gestaltbarkeit der Welt mit der Perspektive auf Allgemeingültigkeit zum Besseren nutzen wollte, kommen hier an ihr selbst verschuldetes Ende. Aus einem demokratischen Funktionalismus würde ein moderner Totalitarismus, eine »Mutation«, wie sie Claude Lefort beschreibt: »die Vorstellung einer homogenen und für sich selbst durchsichtigen Gesellschaft«, welche »die gesellschaftliche Teilung in allen Formen [leugnet]«, deren Macht nicht mehr »auf ein »Jenseits des Gesellschaftlichen« verweist, sondern aus sich selbst heraus herrscht, als gäbe es kein Außen mehr, und in der Behauptung universalisierbarer, faktischer Gleichheit »alle Zeichen des Unterschiedes« bestreitet.<sup>197</sup> Denn die Welt als materielle Grundlage einer gemeinsam geteilten Lebenswirklichkeit muss nicht mehr gestaltet werden, wenn die objektiv erkennbare Natur eines einheitlichen Gemeinwesens mit dieser Gestaltung ineinander in Eins fallen soll. Eine solche geteilte materiell-ideologischen Grundlage einer Gemeinschaft von Gleichen müsste nicht mehr gestaltet, sondern nur noch verwaltet werden. Wenn erst einmal die große Vision dieser funktionalen und einheitlichen Gesellschaft inklusive des »neuen Menschen« verwirklicht worden wäre, müsste allem und jedem, was oder wer auch immer neu hinzukommt, nur sein vorbestimmter Platz in diesem durchgeplanten Allgemeinwesen zugewiesen werden. Die Persistenz einer Perspektive der totalen Gestaltbarkeit blickt nunmehr auch auf das menschliche Leben selbst.<sup>198</sup> Die Frage danach, was in diesem Fall dann funktional effiziente Gestaltung wäre, führt die dystopischen Züge eines klassischen Funktionalismus reiner Zweckmäßigkeit als »Social Engineering«<sup>199</sup> vor Augen. Es wäre auch das Ende aller geschichtlichen Entwicklung, da eine total durchgestaltete Gesellschaft keinen Platz für die spontanen Regungen ihrer Mitglieder mehr kennt, die der Logik ihres ideologischen Prinzips nicht folgen.

Dass wir es bei einer solchen Gesellschaft nicht mehr mit einer Demokratie, sondern mit einem totalitären Staat zu tun hätten, zeigt uns heute unsere historische Distanz zum Aufkommen funktionaler Ideen für Gestaltung und

197 Claude Lefort, »Die Frage der Demokratie«, in: Ulrich Rödel (Hg.), *Autonome Gesellschaft und libertäre Demokratie*, Frankfurt/M 1990, S. 281–297, hier: S. 287.

198 Christina Cogdell hat bereits für das moderne Streamline Design in den Vereinigten Staaten eine Tendenz hin zur Eugenik nachgewiesen. Vgl. Christina Cogdell, *Eugenic Design. Streamlining America in the 1930s*, Philadelphia 2004.

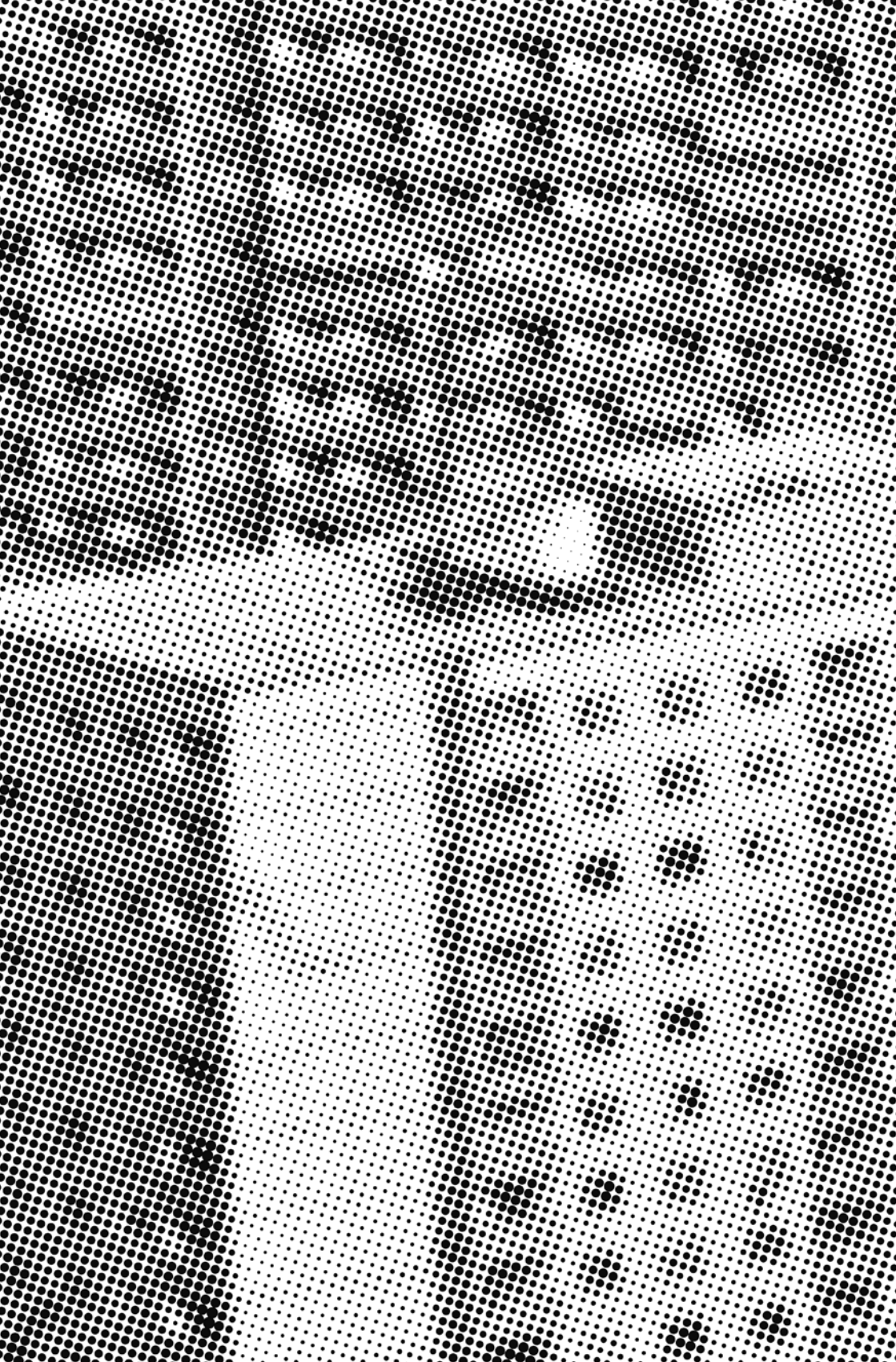
199 Vgl. Claudia Mareis, *Theorien des Designs zur Einführung*, S. 202.

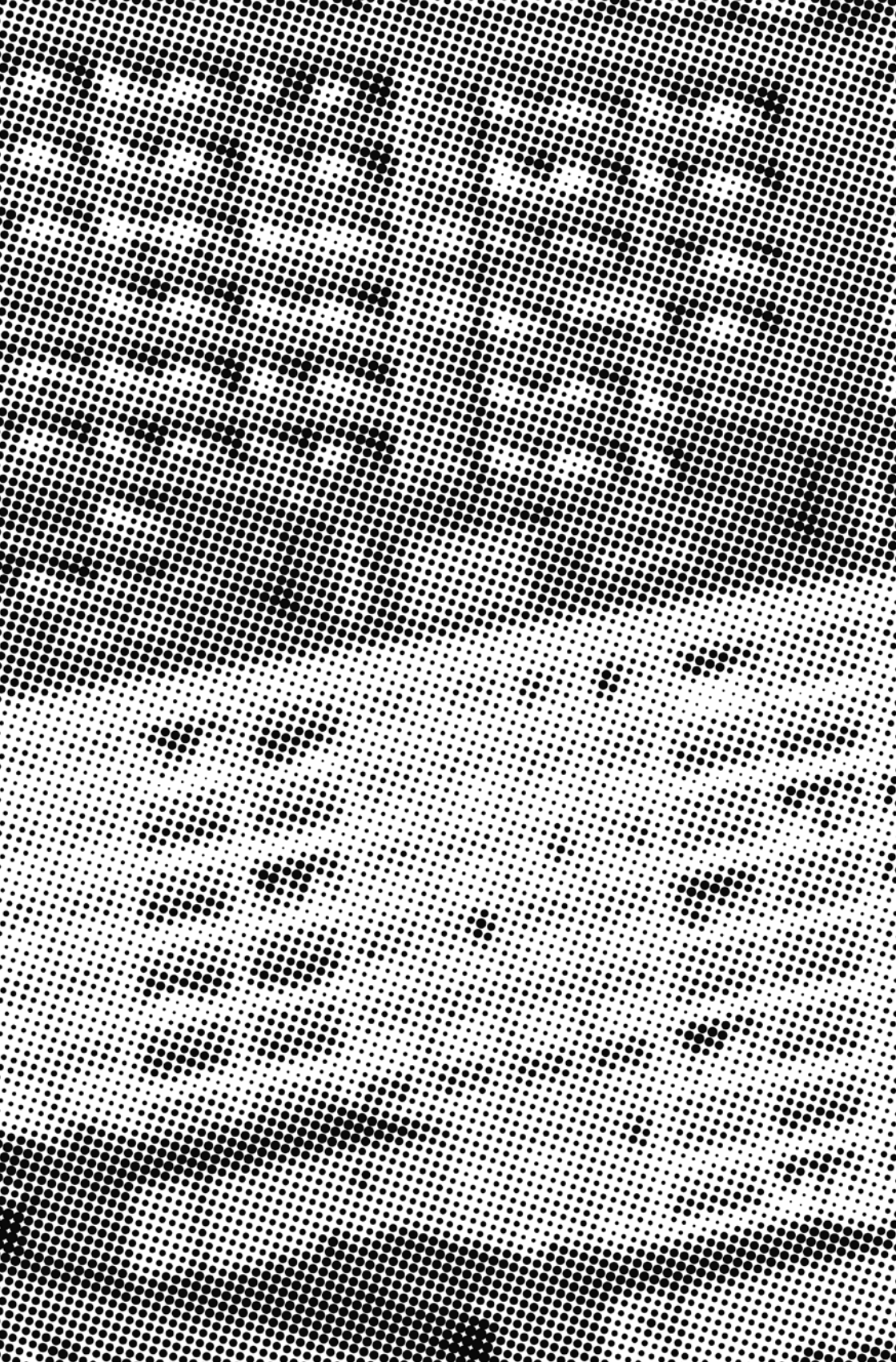
deren Perversion, die gerade ihre nicht intendierten Folgen auf fatale Weise realisierte. Auch wenn die meistens Bauhausmeister selbst dem Regime des Nationalsozialismus äußerst kritisch gegenüberstanden – die meisten gingen erst in den Widerstand und dann ins Exil –, so hatten ihrer Assistenten und Schüler kein Problem damit, ihr Können in die Dienste einer Ideologie zu stellen, die ebenso von der Natur der Sache, im Fall der Nazis von der Sache Mensch und dessen Rasse, als treibender Motor und endgültiges Schicksal aller geschichtlichen Entwicklung ausging. Auf diese Verstrickung kann an dieser Stelle wieder nur durch den Hinweis auf bessere und ausführlichere Ausarbeitung eingegangen werden.<sup>200</sup>

Weil auch das Bauhaus nicht davor gefeit war, zu einem erkennbaren und imitierbaren Stil unter vielen zu werden, erweist sich die Demokratiefähigkeit der Gestaltung außerhalb des Selbstverständnisses und der Selbstbeschreibungen moderner Gestalter. Das Verhältnis des Designs zur Gesellschaft ist um ein Vielfaches komplizierter und vermittelter, als dies das auf den vermeintlich echten Bedürfnissen sowie dem Wesen der Dinge fußenden Prinzip eines demokratischen Funktionalismus erahnen lassen konnte. Obwohl der moderne Funktionalismus die Verpflichtung des Designs auf die Zwecke der Gesellschaft als dessen Grundzug in Form eines demokratischen Funktionalismus herauskristallisiert hatte, scheidert eine solche Perspektive auf das Design, die glaubt, alle Fragen in der Erkenntnis des Wesens der Dinge und Zwecke abschließend geklärt zu haben, an der eigenen, verkannten Partikularität. So bleiben auch die Zwecke offen für Aushandlungsprozesse und lassen sich gerade nicht in einem Wesen der Dinge festschreiben. Allerdings verkompliziert diese Einsicht eine weitere Aufgabe, der sich die Moderne nie wirklich gestellt hatte. Die Frage nach dem Verhältnis des Designs zur Gesellschaft, die in der Ausrichtung des Designs auf die Zwecke gründet, stellt sich nun erneut, jedoch auf andere Art und unter ästhetischen Vorzeichen. Es muss anders – sowohl neu als auch ästhetisch – bestimmt werden, was die Funktion anderes als eine innere Natur der Sache oder die reine Zweckmäßigkeit sein könnte.

200 Vgl. hierzu u. a.: Winifried Nerdinger (Hg.), *Bauhaus-Moderne im Nationalsozialismus. Zwischen Anbiederung und Verfolgung*, München 1993, oder Xenia Riemann, »Die ›Gute Form‹ und ihr Inhalt. Über die Kontinuität des sachlichen deutschen Designs zwischen 1930 und 1960« in: *Kritische Berichte* (1/2006), S. 52–62.







# 2 Das Rätsel der Funktion

## 2.1 Die Spätfolgen eines Versäumnisses

Die Funktion von designten Objekten ist für Funktionalisten eine der notwendigen Eigenschaften von gutem Design. Der Funktionalismus erhob sie zum ausschlaggebenden Kriterium, an dem sich die Gestaltung messen lassen mussten. Dieses Kriterium soll nun ergründet werden. Der zurückliegende Blick in die Gestaltungsmodernen zeigte, dass im Ausgestalten der Zwecke, die stets in größere Zweckzusammenhänge eingebettet sind, sowie im Anspruch der Gestaltenden durch die Gestaltung der Mittel zur Erfüllung der Zwecke optimierend Einfluss auf die Gesellschaft zu nehmen, eine Beziehung des Designs zur Gesellschaft mitgestaltet wird. Das Gute, welches sich im und durch das Design verwirklichen soll, ist immer an sein Funktionieren geknüpft. Designte Objekte werden im doppelten Sinn des Wortes gebraucht: benutzt und benötigt.<sup>1</sup> Dies ist die Funktionalität von alltäglichen Dingen im Sinne eines demokratischen Funktionalismus: befreit vom repräsentativen Ornament und für jeden Beliebigen und jede Beliebige von praktischem Nutzen. Sie sind uns zur Hand, ermöglichen und erleichtern den Alltag, werten ihn auf und befriedigen unsere Bedürfnisse. Jenseits der Brauchbarkeit verlöre Design für diesen demokratischen Funktionalismus seinen gesamtgesellschaftlichen Bezug. Es wäre rein individuelle Ausschmückung und Ornament. Aber lässt sich aus

<sup>1</sup> Diese äußerst treffende Formulierung habe ich von Andreas Dorschel entliehen. Vgl. Andreas Dorschel, *Gestaltung. Zur Ästhetik des Brauchbaren*, Heidelberg 2002, S. 8.

der Funktionalität eines Objektes auf widerspruchsfreie Art auf sein Aussehen schließen? Die zentrale Frage an die Gestaltung, welche die verschiedenen Modernen wieder auf einer gemeinsamen Linie vereinte, war schließlich: Was ist funktionales Design und wie muss es aussehen?

Die modernen Antworten auf diese Frage sind so unterschiedlich, dass man gar nicht anders als von verschiedenen Gestaltungsmodernen sprechen kann. Nehmen wir die beiden offensichtlichsten Beispiele aus der zuvor vorgestellten Reihung: Henry van de Velde und Adolf Loos. Wenn van de Velde die vernünftigen ebenso wie geometrischen Prinzipien und die Gesetze der Industrie zur einzig legitimen Quelle der Ornamentik einer Einheitskunst, der »Industrie-, Konstruktions- und Ornamentationskunst«, erklärte und dies in seinen Augen prinzipientreu im Jugendstil verwirklicht sah, dann sind für ihn geometrisch geschwungenen und nicht repräsentativen Ornamente rechtmäßiger Ausdruck einer »rationalen Ästhetik« des Funktionalismus.<sup>2</sup> Für van de Velde ist dies gutes, funktionales Design. Loos widersprach allerdings. Seine polemische Kritik nahm sich van de Velde sogar persönlich zur Zielscheibe. Dabei verfolgte auch er ein ganz eigenes, rationales Gestaltungsprogramm. Für Loos war die »glatte« und ornamentbefreite Oberfläche die einzig gültige Form, die nicht nur Gegenstände, sondern ganz im Zeichen totaler Gestaltung sogar Lebensmittel annehmen sollten und in einer zivilisierten, demokratischen Gesellschaft auch müssen: Die »glatte zigarettdose«, das »glatte möbel« und der »schuh«, der »ganz glatt sein [muss]«, reihen sich neben das glatte »stück pfefferkuchen«, das umso viel besser schmeckt, wenn es nicht in der albern Form eines Herzens und auch noch mit Ornamenten aus Zuckerguss geschmückt ist.<sup>3</sup> Aber ist das, was für Adolf Loos zählte, nur die glatte, ornamentlose Form? Beiden Positionen ließe sich theoretisch ein inhaltsloser Formalismus unterstellen. Bei dem einen musste alles aus geschwungenen Linien bestehen, die den Anschein von Natürlichkeit und Körperlichkeit gaben. Bei dem anderen musste alles einfach eine glatte, ornamentfrei Oberfläche bei sinnvoller Konstruktion haben, damit sich die vernunftgemäße Gestaltung der Welt auch auf die (glatte) Dinge des Alltages ausbreiten konnte. Jedoch behaupteten die sich unversöhnlich gegenüberstehenden Positionen unbeirrt, je alleine legitime Vertreter nicht nur formaler, sondern funktionaler Gestal-

2 Vgl. Henry van de Velde, *Geschichte meines Lebens*, München, Zürich, 2. Aufl., erw. Neuausg. 1986, S. 293.

3 Vgl. Adolf Loos, »Ornament und Verbrechen«, S. 278-279, S. 287.

tung zu sein. Loos wäre in van de Veldes Augen tot und unbelebt, van de Velde für Loos wiederum purer Kitsch, schlimmer: Verbrechen! Die Unversöhnlichkeit beider Positionen macht eine ambivalente Auslegung des Funktionalismus oder eine Synthese in einem einzigen Konzept funktionaler Gestaltung, zumal als eindeutiges Prinzip mit universeller Anwendbarkeit, unplausibel.

Dieses Dilemma lässt sich nun auf zwei Weisen auflösen. Entweder hatte nur einer der beiden recht und der andere den Funktionalismus nicht verstanden. Dies ist die Erklärung, der von der Designgeschichte der Vorzug gegeben wird.<sup>4</sup> Selbst van de Velde räumte ein, dass dem Jugendstil keine besonders lange Gültigkeit beschieden war.<sup>5</sup> Sein immerhin geometrisches Ornament wäre nach diesem Eingeständnis im besten Fall eine Vorstufe in der Evolution des strikten Funktionalismus der reduzierten Formen. Allein dieser könnte für sich beanspruchen, gemeinsam mit dem Ornament völlig von jeglichem vergänglichem Stil befreit worden zu sein. Doch wenn in der logischen Stufenfolge der Entwicklung klar sein müsste, dass der Funktionalismus als vernunftgemäße Gestaltung, also als die Verwirklichung der menschlichen Vernunft in der artifiziell-materiellen Umwelt des menschlichen Alltags, eindeutig die vom Ornament und dem Zwang der Repräsentation befreite, geometrisch konstruierbare Form eines funktionalen Gegenstandes sei, die sich wie von selbst aus der Funktion ergibt, warum sieht unsere Welt heute dann nicht so aus, wie sie vom Bauhaus geplant wurde? Schließlich wäre eine Krise des Funktionalismus gleichbedeutend mit einer Krise der vernunftgemäßen, zivilisierten Gestaltung überhaupt.

Außer natürlich, man entscheidet sich für die zweite Weise, den Streit zwischen Loos und van de Velde zu schlichten. Demnach hatten beide ein Anrecht darauf, ihre Gestaltung funktional zu nennen. Beide konnten mit guten Argumenten darlegen, aus welchen Gründen ihre Vorstellung von Gestaltung funktional sowie zweckmäßig war und die Dinge, die sie gestalteten, voll und ganz in der Form dieser Funktionalität aufgingen. Sei es nun aus der mimetisch mit dem Organischen verbundenen Natur der Sache oder aus einer Effizienz puritanischer Sachlichkeit: Einmal war es eine holistisch-biologistische Funktionalität, das andere Mal eine rational-mechanische, – in beiden Fällen aber eine vom Menschen gemachte sowie durch den Kontext bestimmte. Lediglich ausreichend definiert, was sie genau meinten, wenn sie sich auf die

4 Vgl. Nikolaus Pevsner, *Sources of Modern Architecture and Design*, London 1968, S. 113.

5 Vgl. Henry van de Velde, *Geschichte meines Lebens*, S. 213f.



wesentliche oder natürliche Funktion eines Gegenstandes bezogen und aus diesen die Formgebung ableiteten, hatte keine der beiden Positionen. War es deren soziale Zweckmäßigkeit, die Effizienz eines technischen Prozesses, das restlose Erfüllen eines Zweckes oder Ihre vermeintliche Natürlichkeit? Was genau funktioniert auf welche Weise in einem Designobjekt? Kann dieses nicht auch mehrere Funktionen haben? Und die immer noch entscheidende Frage: Wie sieht eine designte Funktion richtig, vielleicht sogar schön aus?<sup>6</sup>

Weder das geometrische Ornament noch die glatte Oberfläche können exklusiv in ihrer Form ausdrücken, was der Zweck eines Gegenstandes ist. Die reine Funktion, aus der die Form folgen sollte, erscheint in diesem Licht wie ein bisher ungelöstes Rätsel der Moderne. Oder vielmehr wie ein immer passendes Puzzleteil, das sich problemlos in jede Argumentation einfügen ließ, ohne dass man das Argument konsequent zu Ende bringen brauchte. Die nicht an ihr Ende geführte Argumentation sei die theoretische Schwäche aller bisheriger Funktionalismen, beschrieb die Designhistorikerin Gerda Müller-Krauspe in ihrem Beitrag »Opas Funktionalismus ist tot« im Zuge der Debatten um die Krise des Funktionalismus im Designmagazin *form* von 1969. Das Versäumnis sei, »daß seine frühen Fürsprecher zwar prägnante Parolen zu artikulieren wußten, indessen nie eindeutig klärten, was denn nun genau unter Funktion zu verstehen sei.«<sup>7</sup>

Louis Sullivan lieferte die prominenteste, nach Müller-Krauspe jedoch zu vage Bestimmung. Für den Urheber des funktionalistischen Slogans war indes ganz klar, was die Grundlage der Funktion sein sollte: die Natur der Dinge. Für ihn ging es in der funktionalen Schönheit der Gestaltung um eine Angleichung an die Natur. So wie sich in der organischen Umwelt die Formen von beispielsweise Organen an die Zwecke angleichen, musste auch die Gestaltung teleologisch auf ihre Zwecke ausgerichtet sein, die sich quasi-evolutionäre ergaben. Eine Übertragung biologischer Zweckmäßigkeit auf artifizielle Gestaltung folgt einer langen, klassischen Tradition. Bei genauerer Betrachtung findet sich in allen funktionalistischen Argumentationen die Unausweich-

6 Einen einschlägigen Beitrag in der Debatte um eine Designästhetik funktionaler Schönheit liefern Parsons und Carlson. Obwohl sie das Problem der Funktion auf interessante Art weiterdenken, übertragen auch die beiden ein evolutionäres Verständnis auf die Funktion von Designobjekten. Vgl. Glenn Parsons, Allen Carlson, *Functional Beauty*.

7 Gerda Müller-Krauspe, »Design Ideologien (1): Opas Funktionalismus ist tot. Der Standort des Industrial Design - gestern, heute und morgen.«, *form* 46 (1969), S. 29-32 hier S. 29.

lichkeit einer Notwendigkeit der Natur, aus der sich die Zweckmäßigkeit und die Regeln der Gestaltung ableiten lassen sollten, aus deren strikten Befolgen sich erst die Schönheit einer »Guten Form« nach Max Bill ergab.<sup>8</sup> Entweder als zu imitierende Natur der organischen Umwelt, als menschliche Natur der Vernunft oder aber als physiologische und psychologische Grundbedürfnisse des Menschen. Schlussendlich wollte ein biologistisch-funktionales Verständnis von entsprechend zu gestaltenden Zwecken die Diskussion um deren Definition durch deren essenzialistische Naturalisierung abkürzen. Bei Sullivan lautete dies im Wortlaut wie folgt:

Es ist das Gesetz aller organischen und anorganischen, aller physischen und metaphysischen, aller menschlichen und übermenschlichen Dinge, aller echten Manifestation des Kopfes, des Herzens und der Seele, daß das Leben in seinem Ausdruck erkennbar ist, daß die Form der Funktion folgt. Das ist [das] Gesetz.<sup>9</sup>

Ein vermeintliches [Natur-]Gesetz, welches jede Hinterfragung ausschließt. Aber was macht ein Bürogebäude aus, das Sullivan beschreibt? Was war das Wesentliche an ihm, das es ausschlaggebend zu einem Bürogebäude machte? Zu viele Fragen zum Wesen der Funktion blieben in einer Metaphorik der Natürlichkeit unbeantwortet, als dass sich hieraus geradezu unmittelbar Gesetze ableiten lassen könnten. Weshalb sollte intentionales Design zufällige Natur imitieren? Was trennte die Funktion so wesentlich von ihrer Form? Wie lassen sich aus der reinen Funktion nicht nur Normen, sondern gleich Gesetze ableiten, welche die Form bestimmen? Die menschengemachte Form stand im Gegensatz zur Natürlichkeit der Funktion stets unter dem Verdacht, nachträglich und artifiziell zu sein. Deswegen müsste sie sich nach Sullivan ein

8 Der Begriff wurde von Max Bill geprägt. Als Reinen Formalismus, wie es ihm die Kritiker vorwerfen, sollte man die »Gute Form« allerdings nicht missverstehen. Vielmehr ist es ein Kippmoment reiner Funktionalität, die im Anzeichen ihrer Zweckerfüllung Schönheit hervorbringt. Hierzu Bill selbst im Ausstellungskatalog zur Guten Form: »Unter einer guten Form verstehen wir eine natürliche, aus ihrer funktionellen und technischen Voraussetzung entwickelten Form eines Produktes, das seinem Zweck ganz entspricht und das gleichzeitig schön ist. [...] der technische Gegenstand in seiner rein zweckhaften Form ist gleichermaßen eine gute Form.« Als Reprint in: Museum für Gestaltung Zürich (Hg.), *Max Bill – Sicht der Dinge. Die gute Form: eine Ausstellung 1949*, Aust. Kat. Zürich 2014, S. 36.

9 Louis H. Sullivan, »Das große Bürogebäude, künstlerisch betrachtet«, in: Sherman Paul, *Louis H. Sullivan, ein amerikanischer Architekt und Denker*, Basel, Berlin u. a. 1963, S. 144-149, hier S. 148.

Beispiel an dem ›Gesetz‹ der Natur nehmen und so nahe wie möglich an die wesenhafte Funktion anschmiegen. Wie die Flügel eines Adlers, die Blüten und Äste eines Apfelbaumes in ihren ›natürlichen‹ Formen ihren natürlichen Funktionen folgen, sollten dies auch die menschengemachten Formen tun.<sup>10</sup> Aber wie genau eigentlich? Geschwungen, glatt, eckig? Und warum eigentlich nicht ganz anders? Denkbar wäre schließlich auch, sich neue Funktionen zu überlegen, die von völlig neuen Gegenständen erfüllt werden könnten. Wenn Funktionalität nicht einem evolutionären Naturgesetz folgt,<sup>11</sup> sondern eine normative Setzung der Gestaltung ist, wie sollen sich dann universale Prinzipien formulieren lassen, welche wiederum die Beziehung zur Form regeln?<sup>12</sup>

## 2.2 Die Krise des Funktionalismus

Bei genauer Betrachtung der Argumentation wird das Rätsel um die Funktion nur noch rätselhafter. Um die Funktion durch die Kritik an ihr, die sich in der Krise des Funktionalismus offenbarte, begrifflich neu zu fassen, ist es zunächst hilfreich, diese Krise und ihre Kritik genauer zu betrachten. Diese sogenannte Krise beginnt zwar nicht mit dem Beitrag im Designmagazin *form* des Kommunikationstheoretiker Abraham Moles, der Professor an der HfG Ulm war.<sup>13</sup> Dieser erschien in der 41. Ausgabe im Jahr 1968. Im selben Jahre, an dessen Ende die für ihren funktionalistischen Rigorismus bekannte HfG

10 Vgl. ebd., S. 148.

11 Für eine Übertragung eines evolutionären Prinzips in der Selektion von »proper function« durch den Erfolg auf dem Markt argumentieren schließlich auch noch Glenn Parsons und Allen Carson in ihrer Verteidigung funktionaler Schönheit. Vgl. Glenn Parsons, Allen Carson, *Functional Beauty*, S. 73.

12 Auch Andreas Dorschel weist in seiner Untersuchung zur Gestaltung auf diese Ungereimtheiten und den Umstand hin, dass unter dem Begriff der Funktion vielfach Widersprüchliches zusammengefasst wurde, das weder von der Natur vorgegeben ist, noch im Singular im Gegenstand verwirklicht wird. Zusätzlich müsse man sich diese Verwirklichung eher auch als Kompromiss zwischen verschiedenen Funktionalitäten vorstellen. Am folgenreichsten ist für Dorschel allerdings das Zusammenziehen der Bedeutung des Zweckes und der eines technischen Prozesses unter demselben Begriff der Funktion. Vgl. Andreas Dorschel, *Gestaltung*, S. 38.

13 Vgl. Abraham Moles, »Die Krise des Funktionalismus. Notizen aus einem Seminar an der Hochschule für Gestaltung«, in: *form* 41 (1968), S. 36.

Ulm schließen musste.<sup>14</sup> Besagte Krise ist aber der Titel genau dieses einschlägigen Beitrages. In »Die Krise des Funktionalismus« setzt sich Moles kritisch mit zeitgenössischen Entwicklungen im Design auseinander und diagnostiziert, dass die »Doktrin des Funktionalismus«, also der »asketische Ausdruck« von »Sparsamkeit«, »rationale[r] Verwendung vorhandener Mittel zu eindeutigen Zwecken« sowie der Kampf gegen das »Nutzlose und Überflüssige«, nun in das »Kräftefeld der Überflussgesellschaft« geraten sei.<sup>15</sup> Er fordert alle Designinstitutionen auf, sich dieser Krise zu stellen. Die Krise des Funktionalismus wurde ebenso als eine Krise der Designausbildung diskutiert.<sup>16</sup> An der HfG in Ulm war die »Doktrin des Funktionalismus«, als deren Urheber Moles das Bauhaus identifiziert, in dessen Nachfolge auf die Spitze getrieben worden.<sup>17</sup> Gert Selle bescheinigt ebenso, dass Design im Sinne der HfG Ulm als einziges Prinzip noch »den Anspruch objektiver Endgültigkeit und entindividualisierter Gesetzmäßigkeit auf einer möglichst mathematisch-exakten Berechnungsgrundlage in emotionsloser Nüchternheit« gelten ließ.<sup>18</sup> Und auch der ehemalige HfG Schüler Klaus Krippendorf formuliert, dass die Debatte um funktionales Design von »einer Verachtung von Willkür« begleitet gewesen sei und sich »mathematischer Rechtfertigungen« bedient wurde, um das »funktionalistische Diktum«<sup>19</sup> der frühen Moderne und des Bauhauses unhinterfragt fortzuführen und durch Methodolisierung und Systematisierung weiterzuentwickeln. Just hierin sei der Funktionalismus in den Widerspruch mit der aufblühenden, kapitalistischen Überflussgesellschaft, die immer Neues in immer schnelleren Zyklen produzieren musste, eben in die Krise geraten.

14 Nach Bürdek geschah dies auch, weil eine zu starke Kommerzialisierung der Industrieprodukte der HfG Ulm eingesetzt hatte und weil die Hochschule es verpasst hatte, ihr Konzept auf der Höhe der Zeit zu halten und an die beginnende Kritik des Funktionalismus und den Fragen der Ökologie produktiv anzuknüpfen. Vgl. Bernhard E. Bürdek, *Design*, S. 46.

15 Vgl. Abraham Moles, »Die Krise des Funktionalismus«, S. 36.

16 Vgl. Yves Vincent Grossmann, »Ausbildungsmisere und Krisendiskurse im Industriedesign – Westdeutsche Designkritik in den 1970er-Jahren«, in: Siegfried Gronert, Thilo Schwer (Hg.), *Designkritik. Theorie, Geschichte, Lehre*, Stuttgart 2018, S. 57-66.

17 Gegen diese direkte Verbindung zwischen dem Bauhaus und der HfG Ulm ließe sich kritisch einwenden, dass der Funktionalismus des Bauhauses tatsächlich eher ein Formalismus, ein »uneingestandener Symbolismus« gewesen wäre, während die HfG Ulm tatsächlich an der wissenschaftlichen Durchdringung des Designs gearbeitet habe. Vgl. Bernhard E. Bürdek, *Design*, S. 323.

18 Gert Selle, *Geschichte des Designs in Deutschland*, S. 248.

19 Klaus Krippendorff, *Die semantische Wende. Eine neue Grundlage für das Design*, Basel 2013, S. 367.

Obwohl der Funktionalismus solchen Praktiken, wie der Planung von rechtzeitiger mechanischer Obsoleszenz von Produkten, diametral gegenüberstand, war es gerade die ebenso gestaltete funktionale Effizienz der Produktion, die solche Praktiken erst ermöglichte und nötig machte. Die Profitgesetze der Industrie, unter die van de Velde noch alle Künste in einer geeinten Ästhetik unterworfen sah, verordneten einer marktorientierten Produktion das immer wieder Neue. Doch nicht nur auf der Produktionsseite war der Funktionalismus an seine Grenzen gestoßen. Auch die Konsumentensicht, deren Befreiung aus der Not spätestens in den 70ern erfüllt worden war,<sup>20</sup> konnten nicht mehr mit Argumenten der Sparsamkeit und Rationalität überzeugt werden. In einem späteren Text beschreibt Moles, dass der »einfache Bürger [...] sein Leben in Einklang mit einem allgemein anerkannten Ziel, der reinen Zweckmäßigkeit«, bringen wolle, dabei aber die Widersprüche dieser »puritanischen Gesinnung als ethische Komponente des Kapitalismus« aushalten müsse, sein »spielerisches Vergnügen« unterdrücke und seine eigenen »Wünsche rationalisiert«.<sup>21</sup> Genau diese Unterdrückung, die »den homo ludens [...] als den leidenschaftlichen Antichrist« betrachtet, macht die Lust am willkürlichen Konsum als Befreiung aus dem selbstauferlegten Korsett der Sparsamkeit und Vernunft umso verlockender.<sup>22</sup> Schlimmer als die produktionsinternen Widersprüche des Funktionalismus wog die Tatsache, dass dieser dem »Neo-Kitsch« der Kaufhäuser nichts Substanzielles entgegenzusetzen hatte, was ihn als allein gültiges Gestaltungsprinzip für jedermann und jederfrau hätte retten können. Funktionalistische Gestaltung war nur eine Kaufoption unter vielen, die sich erst noch als solche begreifen lernen musste. Als »falscher Funktionalismus« war die Askese in der Produktform in Moles Augen selbst zu einem rein formalen Prinzip verkommen.<sup>23</sup> Die »Gute Form«, an der sich die funktionale Gestaltung nach Bill orientieren sollte, war nichts weiter als ein normativer Formalismus des immer Gleichen. Und die vormalig zur Ergründung der Na-

20 Dies trifft selbstverständlich nur auf den globalen Norden und die beschränkte Perspektive einer eurozentrischen Moderne zu, auf deren Kritik im abschließenden Kapitel genauer eingegangen wird.

21 Vgl. Abraham Moles, »Die Krise des Funktionalismus und der Neo-Kitsch«, in: Gerda Breuer, Petra Eisele (Hg.), *Design. Texte zur Geschichte und Theorie*, Ditzingen 2018, S. 132-136, hier S. 133.

22 Vgl. Ebd.

23 Vgl. Moles, »Die Krise des Funktionalismus und der Neo-Kitsch«, S. 132.

tur der Dinge angewandte Psychologie wurde jetzt zu einem Verkaufsinstrument bei der richtigen Inszenierung der Produkte.

Die Krise des Funktionalismus war historisch in den Kontext einer wachsenden Konsum- und somit Designkritik eingebettet. Design generell, sowohl Neo-Kitsch als auch Funktionalismus, prangerte Wolfgang Fritz Haug in seiner 1971 erschienenen *Kritik der Warenästhetik* an.<sup>24</sup> Auch im funktionalen Design sah er nur den Komplizen der kapitalistischen Warengesellschaft, der diese trotz katastrophaler Folgen am Leben erhält. Dies begründet er in einer verkürzten Auslegung von Marx damit, dass Design einzig am Tauschwert einer Ware, der Konstruktion des Warenfetischs durch die Inszenierung und Verpackung arbeite, und rein gar nichts mehr zum eigentlichen Gebrauchswert eines Produktes beitragen würde.<sup>25</sup> Dies verstärkte nur den gespaltenen Doppelcharakter der Ware. Im Design von Produkten konvergierten ökonomische Interessen mit Motiven der Entfremdung und Täuschung, was dem propagierten, scheinbar freiem Urteil der Konsumierenden einen fahlen Beigeschmack gäbe. Neben weiteren Kritikern übte Haug großen Einfluss auf die Designdisziplin aus.<sup>26</sup> Ähnlich pessimistisch war der Designer Victor Papanek in seinem nur ein Jahr nach Haugs Kritik erschienenen *Design for the Real World*. Dieses leitet er mit seiner berühmt gewordenen Feststellung ein:

Es gibt Berufe, die mehr Schaden anrichten als der des Industriedesigners, aber viele sind es nicht. Verlogener ist wahrscheinlich nur noch ein Beruf: Werbung zu machen, die Menschen davon zu überzeugen, dass sie Dinge kaufen müssen, die sie nicht brauchen, um Geld, das sie

24 Vgl. Wolfgang Fritz Haug, *Kritik der Warenästhetik. Gefolgt von Warenästhetik im High-Tech-Kapitalismus*, Frankfurt/M 2009.

25 Marx definiert die Ware direkt zu Beginn als »Ding, das durch seine Eigenschaften menschliche Bedürfnisse irgendeiner Art befriedigt«, jedoch, »ob sie z.B. dem Magen oder der Phantasie entspringen, ändert nichts an der Sache.« MEW, Band 23, »Das Kapital«, Bd. I, Berlin 1968, S. 49. Yannis Stavrakakis weist darauf hin, dass nicht die Ware erst unnatürliche »fancy« Bedürfnisse erwecke, sondern dass diese immer Teil des menschlichen Lebens sind: »Contrary to the traditional leftist critique, if consumerist hegemony is possible it is precisely because human desire is not given or natural. And it remains a puzzle if symbolically conditioned desire is not sufficiently taken into account.« Yannis Stavrakakis, »Objects of Consumption, Causes of Desire. Consumerism and Advertising in Societies of Commanded Enjoyment«, in: *Gamma*, 14 (2006), S. 83-106, hier: S. 91.

26 Zu nennen ist hier Gert Selle's Arbeit zur marktconformen Ideologie des Designs. Vgl. Gert Selle, *Ideologie und Utopie des Designs*, Köln 1973. Dieser ordnet selbst die kritischen Designdebatten der Zeit ein. Vgl. Gert Selle, *Geschichte des Designs in Deutschland*, S. 255

nicht haben, damit sie andere beeindrucken, denen das egal ist, – das ist vermutlich der schlimmste Beruf, den es heute gibt. Die industrielle Formgebung braut eine Mischung aus den billigen Idioten zusammen, die von den Werbeleuten verhökert werden, und landet damit gleich auf Rang 2.<sup>27</sup>

Wenn bei Gropius die Erschwinglichkeit von Produkten noch ihrem Zweck entsprach,<sup>28</sup> so war sie für Papanek zum gedankenlos ›Billigem‹ verkommen. Mit der Werbung und dem Branding seien Gestalter zu »Schlangenhöl verkaufende Quacksalber«<sup>29</sup> verkümmert; das Marketing und Styling der Produkte sei moderner Schamanismus. Ebenso war das Bauhaus für Papanek nur »eine nichtanpassungsfähige Mutation des Design«.<sup>30</sup> Er hingegen forderte eine Neuorientierung am Sozialen. Nur durch diese Umkehr, die Entscheidung gegen die Ästhetik und alleine für die Ethik,<sup>31</sup> könne Design wieder tatsächlich funktional werden. Nur so könne es an den wirklichen und nicht nur oberflächlichen gesellschaftlichen Problemen der Welt arbeiten. Solange es sich jedoch »mit der Gestaltung von trivialen ›Spielzeugen für Erwachsene, Mordwaffen mit Hochglanzheckflossen und ›sexy aufgemachten‹ Gehäusen für Schreibmaschinen, Toaster, Telefone und Computer« als zentrale Aufgabe beschäftigen würde, habe »es seine Existenzberechtigung verspielt«.<sup>32</sup> Dabei entspricht er mit dieser ersten Grundlegung des Social Designs<sup>33</sup> der konsumkritischen Haltung seiner Zeit, die sich im europäischen Design auszubreiten begann. Aus Papaneks Perspektive lässt sich eine reale Welt durch das Design erst wieder gestalten, wenn diese nicht mehr die kapitalistische Welt des globalen Nordens ist, in der wir es nunmehr nur noch mit Scheinproblemen des Konsums zu tun haben, sondern der Designer in die echte Welt vorstößt und hier die wirklichen zivilisatorischen Probleme anpackt. Eine Welt, in der funk-

27 Victor Papanek, *Design for the Real World. Human Ecology and Social Change*, London 1985, S. 7.

28 Vgl. Walter Gropius, »Grundsätze der Bauhausproduktion«. In: Walter Gropius, László Moholy-Nagy (Hg.), *Neue Arbeiten der Bauhauswerkstatt. Bauhausbücher 7*, München 1925, S. 5-8.

29 Victor Papanek, *Design for the Real World*, S.120.

30 Ebd. S. 44.

31 Vgl. Jamer Hunt, »Äußerst seltsame Dinge. Victor Papanek und die Angst vor der Ästhetik«, in: Mateo Kries, Amelie Klein, Alison J. Clarke (Hg.), *Victor Papanek. The Politics of Design*, Weil am Rhein 2018, S. 180-191.

32 Victor Papanek, *Design for the Real World*, S. 8.

33 Für aktuelle Debatten im Feld des Social Designs vgl. Claudia Banz (Hg.), *Social Design. Gestalten für die Transformation der Gesellschaft*, Bielefeld 2016.

tionale Zweckmäßigkeit noch greift. Der koloniale und paternalistische Einschlag dieses Ansatzes als ungewollte Fortsetzung der Moderne wurde vielfach kritisiert und auch die Vorstellung, dass man nur zurück in die echte Welt der wirklichen Probleme müsse, in der tatsächlich noch Elend herrscht und Naturkatastrophen schreckliches Unheil anrichten, damit die funktionalistischen Maßnahmen eines Designers sich als echte Problemlösungen aufspielen können, bietet nicht wirklich eine Antwort auf die Krise des Funktionalismus, sondern verlagert das Problem in eine gut gemeinte, aber dennoch auf seltsame Art nostalgische Vorstellung von der Rolle des Designs in der Welt.<sup>34</sup>

Die Krise des Funktionalismus in unserer unrealen Welt hingegen stand in engem Zusammenhang mit der Krise eines modernen Versprechens des unaufhaltbaren Fortschritts und des ständigen Wachstums, von planbarer Effizienz und universaler, überzeitlicher Gültigkeiten rationaler Formen. Man möchte Papanek dahingehend recht geben, dass sich diese Krise erst zu entfalten begann, als wirtschaftliche Not und gesellschaftliches Elend in der Aufbruchphase der Nachkriegszeit auf ein erträgliches Niveau herabgesunken waren. In dem Moment, in dem funktionalistisches Design seine Versprechen erfüllt zu haben schien, offenbarten sich dessen Unzulänglichkeiten. Es ist die Kritik an dessen funktionaler Blindheit für die sozialen, individuellen und subjektiven »Schein«-Probleme der Welt, denen nicht mit Konformität und Sachlichkeit begegnet werden konnte. Gleichzeitig wirkte jeder Versuch einer Art von »Entschädigungsdesign«<sup>35</sup> wie ein Anästhetikum, welches die Massen nur verführte und betäubte.<sup>36</sup> Diese Sinnkrise, die an den elementaren Bestandteilen der Gültigkeit des Funktionalismus als Gestaltungsprinzip zur Abwehr von willkürlichen Entscheidungen bei Fragen der Gestaltung rüttelte und die gesellschaftliche Relevanz des Designs generell infrage stellte, blieb im westdeutschen Design zunächst dahingehend unbeantwortet, als dass ihr von einem Großteil der konventionell Gestaltenden nur mit Strategien der formalästhetischen Ausdifferenzierung von Produkten begegnet wurde. Dies fügte der mechanischen nun eine formalästhetische Obsoleszenz hinzu.<sup>37</sup> In der Krise des Funktionalismus findet sich noch keine Antwort auf das Rätsel der Funktion. Doch Resignation ist ebenso wenig dessen Auflösung.

34 Vgl. Gui Bonsiepe, »Bombast aus Pappe«, in: *form*, 61 1973, S. 13.

35 Gert Selle, *Geschichte des Designs in Deutschland*, S. 68.

36 Vgl. hierzu die klassische, werbekräftige Position: Vance Packard, *Die geheimen Verführer. Der Griff nach dem Unbewussten in Jedermann*, Düsseldorf, Wien 1992.

37 Vgl. Gert Selle, *Geschichte des Designs in Deutschland*, S. 257.



In der Kritik zeigt sich ein Widerpart des funktionalistischen Designs und eine Frontstellung, wie sie beispielsweise in der Gegenüberstellung von individuellem Ausdruck und der Typisierung bereits thematisch wurde. Den marktaffinen Strategien der Ausdifferenzierung von Produkten standen sendungsbewusste Designerinnen und Designer kritisch gegenüber. Das flache, rein auf die Form fokussierte »Styling« des Überflusses (der »Neo-Kitsch«), also die rein oberflächliche Neugestaltung von konventioneller Technologie zur Absatzsteigerung, taucht hierbei immer wieder als Gegenentwurf zu den ernsthaft wahrzunehmenden Aufgaben des Designs auf.<sup>38</sup> Im Kontrast zu den emanzipatorischen und moralischen Ansprüchen des demokratischen Funktionalismus konstruierte dessen Oberflächlichkeit das Feindbild des Stylings. In dieser Konstruktion wäre Styling als rein auf die Form fokussiertes Design tatsächlich eine Verfallsform, eine »Degeneration«, wie auch Bonsiepe es beschreibt.<sup>39</sup> Styling ist das bloße Aufhübschen der Oberfläche, das »Make-Up für Maschinen«<sup>40</sup>, die kein anderes Ziel als diese blinde Verschönerung oder – noch schlimmer – den Profit des Unternehmens verfolgt. Als Oberflächen-gestaltung wäre Styling ein Design – wenn man es noch so nennen wollte, – das hinter seinen gesellschaftsformenden Potenzialen und den Normen der klassischen Moderne zurückblieb. Dieser Verrat an den Idealen des Funktionalismus und die Preisgabe seiner hehren Ziele musste abgelehnt werden. Hierzu schreibt Müller-Krauspe:

38 Vgl. Gerda Müller-Krauspe, »Design Ideologien (2): Styling – das Prinzip der Diskontinuität. Der Standort des Industrial Design – gestern, heute und morgen«, in: *form 47* (1969), S. 31–35. Oder aber auch in der Einleitung vorgestellten Rede von Gui Bonsiepe, der die Aufgabe von ernst zu nehmenden Designcentern darin sieht, »to make a difference between design as intelligent problem solving and styling.« Bonsiepe, »Design and Democracy«, S. 28.

39 Ebd. S. 31.

40 So betitelt Peter Sloterdijk das oberflächliche Design in einer nicht ganz unproblematischen, weil tendenziell patriarchalen Formulierung, welche das oberflächliche Styling eindeutig weiblich konnotiert. »Design schafft den dunklen Rätselkasten ein aufgeschlossenes Äußeres. Diese Benutzeroberflächen sind gleichsam die Gesichter der Boxen, genauer: das Make-Up der Maschinen; sie [...] flüstern dem Benutzer Appetite, Berührungslüste, Handlichkeitsempfindungen und Initiative ein.« Peter Sloterdijk, »Das Zeug zur Macht«, in: Peter Sloterdijk, Sven Voelker, *Der Welt über die Straße helfen. Designstudien im Anschluss an eine philosophische Überlegung*, Paderborn, München 2010, S. 7–25, hier S. 15.

Ein Stylist nun, so könnte man sagen, ist das schwarze Schaf innerhalb der Familie der Designer, ein illegitimer Sproß, den man nur ungern als dem Familienverband zugehörig erachten möchte.<sup>41</sup>

Für ein besseres Verständnis dieser Ablehnung der reinen Oberflächenbearbeitung braucht man sich nur das prominenteste Beispiel vor Augen zu führen, was unter den Begriff des Stylings abwertend subsumiert wurde. Dies sind die seit den 30er-Jahren von Raymond Loewy nach den Gesetzen der Aerodynamik stromlinienförmig gestalteten amerikanischen Automobile und Züge, denen man zunächst noch eine gewisse Form natürlicher Funktionalität hätte zusprechen können.<sup>42</sup> Spätestens aber wenn auch Toaster und stationäre Objekte in dieser Stromlinienform gestaltet werden, haben sich die ›funktionalen‹ Gestaltungsprinzipien aerodynamischer Messungen als rein formale Prinzipien der fortwährenden Umgestaltung enttarnt. Sie waren eine Verfallsform für jene, die sich dem rechtwinkligen Funktionalismus verschrieben hatten. Hierbei sind es die ausschließliche Rechtfertigung der Gestaltung durch Absatzsteigerung und das Beiseiteschieben sämtlicher ethischer Bedenken, welche das Styling als den Gegenpol des Funktionalismus identifizieren.<sup>43</sup> Zwischen den beiden Extremen des rein oberflächlichen Stylings und eines ethischen Funktionalismus spannt sich folglich das Spektrum moderner Gestaltung in der Folge von Bauhaus und Jugendstil auf. Im Zuge der Krise des Funktionalismus schien diese deutliche Überlegenheit funktionaler Gestaltung gegenüber dem oberflächlichen Styling aus dem Blickwinkel des Marktes und des gesellschaftlichen Einflusses populärer Gestaltung ins Wanken zu geraten. Jedenfalls gab der Erfolg auf selbigem Markt dem Styling den Vorzug.

Darauf, dass die reine Oberflächengestaltung als Vermittlung von Ausdruck und Bedeutung einer sonst nicht zu verstehenden, seelenlosen Apparatur niemals rein auf dieser Oberfläche verbleibt, wurde bereits hingewiesen.<sup>44</sup> Und was wäre ein gestaltetes Interface anderes als eine funktionale Oberfläche, die zwischen einem Außen und einem Innen des Produktes vermittelt? Auch die

41 Gerda Müller-Krauspe, »Design Ideologien (2): Styling – das Prinzip der Diskontinuität«, S. 31.

42 Vgl. Raymond Loewy, *Industrie-Design*, Berlin 1979.

43 Vgl. Gerda Müller-Krauspe, »Design Ideologien (2): Styling – das Prinzip der Diskontinuität«.

44 Siehe hierzu im Teil 1 den Abschnitt »Demokratischer Funktionalismus«.

tatsächlichen ökonomischen und individuell geschmacklichen Vorteile, die sich aus eben jener Ausdifferenzierung der Produktoberflächen ergeben, lassen sich nicht so einfach von der Hand weisen, wie es die Funktionalitätsapologeten gerne täten. Versteht man Design als ein Produkt, durchzogen von ökonomischen, individuellen und gesellschaftlichen Interessen, erscheint der alleinige Fokus auf die Funktion und die Unterordnung der Form verkürzt – ebenso verkürzt wie die Idee eines rein oberflächlichen Stylings. Eines der beiden Extreme dieses Spektrums, das Styling, entpuppt sich als selbst zu oberflächliches Konzept, als Zerrbild, wenn ihm die reine Oberflächlichkeit der Form von Seiten der Funktion her vorgeworfen wurde. Und auch die Wortführer des Stylings wussten, ihre eigene Praxis gegenüber diesem Vorwurf zu verteidigen. Nur war der bisherige Untersuchungsgegenstand gar nicht eine Krise des Stylings, aufgrund derer sich dieses zu rechtfertigen hätte.

Die Krise des Funktionalismus hingegen ist in Wahrheit die Konsequenz aus diesem verzerrten Spektrum der beiden sich diametral gegenüberstehenden Designverständnisse. In ihrer abstrakten Absolutheit kippen beide in einen rigorosen Formalismus um; in einem Fall in einen willkürlichen, im anderen in einen normativen. An beiden Polen wurde jeweils ein Begriff nur derart ungenau umrissen, dass dieser angezweifelt werden muss. Nicht nur ist der Vorwurf der Oberflächlichkeit zu oberflächlich, sondern auch die Exklusivität der reinen Funktion ist so exklusiv, dass sie am Ende alles von sich abstoßen und ausschließen müsste, was noch Design zu nennen wäre. Wie in einem Automatismus müsste die Funktion alles Unnütze abwehren, ohne dabei jedoch jemals bei reiner Nützlichkeit anzukommen. Der Irrweg der Moderne war der Glaube, auf einem essenzialistischen Verständnis der Funktion unhinterfragt aufbauen zu können. Dies führte dazu, dass in der Folge der modernen Gestaltung sowohl paternalistische Züge als auch ein blinder Formalismus ohne Rechtfertigungsgrundlage vorgeworfen wurden.<sup>45</sup> Eine falsche Antwort auf diesen Irrweg war ein absolut marktkonformes, willkürliches Design, das in der Feinbildkonstruktion des postmodernen Stylings – als Vorwurf und als Selbstverständnis – auf das moderne Rätsel der Funktion folgte. In beiden Verständnissen des Designs bleibt die Schwachstelle weiterhin die unzureichende Definition der Funktion sowie deren Beziehung zur Form. Diesem blinden Fleck will ich nun mithilfe einer philosophischen Kritik am Funktionalismus beikommen.

45 Vgl. Claudia Mareis, *Theorien des Designs zur Einführung*, S. 66.

## 2.3 Das Unfunktionale des Funktionalen

»Zum Problem des Funktionalismus heute«<sup>46</sup> war eine Rede, die Theodor W. Adorno 1965 auf Einladung des Deutschen Werkbundes auf dessen Jahrestagung hielt. Weil seine Analyse der Problemstellungen, die alle um den Begriff der Funktion kreisen, nicht nur den Funktionalismus damals, sondern auch heute noch in einer Art zu bestimmen vermag, dass das Erbe der Moderne weder einfach zugunsten einer tatsächlich willkürlichen Gestaltung des Stylings aufgegeben wird, noch eine vulgarisierte Form dieses Funktionalismus ohne Rechtfertigung um sich greifen kann, eröffnet Adorno durch seine Kritik aufgrund der Offenlegung der Widersprüchlichkeiten in der Vorstellung der reinen Funktion einen Ausweg aus dieser Krise. Dieser ist eine Neubestimmung der Funktion, wie sie nach Adorno schon immer von einer anspruchsvollen Moderne vorgesehen wurde.

Da ein Haus anders als ein Kunstwerk »einem jeden verantwortlich« (FH 147) sei, weil Design die Gestaltung einer gemeinsam geteilten Welt ist, steht es nach Adorno auch dem Design-Dilettanten, der er selber sei, frei, sich ein Urteil über dieses zu bilden. Seine Kritik richtet sich hauptsächlich gegen den Funktionalismus der euphorischen Wiederaufbauphase in Westdeutschland, dem »Wiederaufbaustil«, welcher ein Funktionalismus der rein wirtschaftlichen Planung war (vgl. ebd.). Gegen diesen nimmt Adorno die Ideale der klassischen Moderne und des Bauhauses in Schutz und beginnt mit einer Verteidigung des in vielerlei Hinsicht ersten Funktionalisten: Adolf Loos. Dieser habe sich berechtigterweise gegen das Aufgehen der Kunst im Leben, also gegen die Ziele des Jugendstils, gesperrt. Bei dieser falschen Versöhnung als Heilung der Welt widerfahre den Gebrauchsdingen unrecht, wenn Kunst in ihnen aufgehen soll, die doch der »unbeirrten Protest gegen die Herrschaft der Zwecke über die Menschen« ist (FH 149). »Kunstfremde Verkunstung« (ebd.) wird dem, was Design leisten soll, nicht gerecht und führe am Ende nur zu einer widerstandslosen Unterordnung unter den Profit. Loos strikte Ablehnung von Kunstformen im Design sei ein Beharren auf die unhintergehbare Zweckmäßigkeit, welcher sich die Gestaltung verpflichtet hatte. Nur habe Loos in

46 Diese wurde später unter dem Titel »Funktionalismus heute« publiziert. Vgl. Theodor W. Adorno, »Funktionalismus Heute« (1965), in: Klaus Thomas Edelmann, Gerrit Terstiege (Hg.), *Gestaltung denken. Grundlagentexte zu Design und Architektur*, Basel 2010, S. 147-161. Im Folgenden im Text zitiert als FH.

siesem Beharren die zweckgebundene Gestaltung von Gebrauchsgegenständen in einem zu radikalen Widerspruch zur zweckfreien Gestaltung von Kunst gesetzt und damit jene Dimension des Funktionalismus übersehen, die eben auch in eigentlich funktionslosen Kunstwerken »nach dem ihnen Notwendigen zu fragen und gegen das Überflüssige sich spröde zu machen« hatte (FH 147), nach – wenn man so will – einem demokratischen Funktionalismus in der Kunst. Sobald ein Kanon keine Regeln mehr für das, was richtig oder falsch ist, sowohl in der Kunst als auch im Design bereitstelle, wird diese Reflexion über das Notwendige und Überflüssige jeder Gestaltung aufgebürdet. Dies birgt wiederum eine »geschichtliche Dynamik« (FH 148) in sich, die der von Loos angestrebten evolutionär-zivilisatorischen Entwicklung hin zur absoluten Ornamentlosigkeit nach Adorno entgangen war. Denn: »Was gestern funktional war, kann zum Gegenteil werden;« (ebd.) Adorno verweist hier auf eine historische Dimension in der Funktion selbst, deren grundlegende Natürlichkeit somit infrage steht. Denn was heute oder damals als ornamental empfunden wurde, seien »vielfach Narben überholter Produktionsweisen an den Dingen« (FH 149), also vormals funktionale Elemente.

Eine Steigerung dieser Einsicht, die auch über Adornos Feststellung der Geschichtlichkeit von Funktion hinausgeht, liefern uns heute augenscheinlich funktionale Gestaltungen im Medium des Digitalen, deren Funktionalität sich ursprünglich aus analogen und mechanischen Zusammenhängen ableitete. Diese Migration funktionaler Formen, die bei dieser Übersetzung ihre »reine« Funktionalität verlieren, finden sich beim Übertragen von Taschenrechnern oder aber bei der Anordnung digitaler Tastaturen auf Smartphone-Screens, die sich immer noch an mechanischen Schreibmaschinen aus dem späten 19. Jahrhundert orientiert. Bei diesen sollte eine Anordnung, die nicht der Reihung des Alphabets folgte, nicht etwa den Schreibfluss erleichtern, sondern lediglich die am häufigsten gebrauchten Buchstaben so weit wie möglich voneinander entfernt positionieren, damit sich deren Typenhebel beim Gebrauch der Schreibmaschine nicht verhaken würden. Funktionale Gestaltung, die ihre Form aus dem Funktionieren des Gegenstandes ableitete. Jedenfalls solange dieser mechanisch betrieben wurde. Nichtsdestotrotz benutzen wir auch heute noch dieselbe Tastatur und eine Neuordnung der Tasten würde den alltäglichen Gebrauch erschweren, wäre geradezu unpraktisch. Jede und jeder, die oder der jemals das Zehnfingersystem gelernt hatte, müsste im Namen der neuen, funktionaleren Gestaltung umtrainiert werden. Anders gesagt, lässt sich das reibungslose Funktionieren dieses speziellen Dinges weder aus der Natur der Sache noch aus einer inneren Funktion heraus erklären. Manchmal,

wie Bernhard Bürdek es treffend formuliert, folgt die Form nicht der Funktion, sondern einfach nur der Konvention.<sup>47</sup> Besser noch: den Konventionen. Oder vielmehr weist die Konventionalität eine eigene Art der geschichtlich gewachsenen Funktionalität auf, die uns in unseren sozialen Praktiken zu einer zweiten Natur<sup>48</sup> geworden ist, welche sich dennoch nicht durch reine Zweckmäßigkeit erklären lässt.

Diese Gegenüberstellung führt zurück zu Adornos Kritik, da dieser auch schon in Loos' Versteifen auf die reine Zweckmäßigkeit die »allzu schlichte Antithese« (FH 149) erkannte, welche die Diskussion um Sachlichkeit weiter mit sich verschleppte. Es ist diese Antithese, die aus dem irrationalen Beharren auf reine Rationalität den blinden Vulgärfunktionalismus entstehen ließ, der davon ausging, dass man Zweckfreies ganz klar vom Zweckvollen trennen könne. Dabei kann es gar kein rein funktionales Design geben, denn »keine Form ist gänzlich aus ihrem Zweck geschöpft« (ebd.) und auch »der gesellschaftliche Prozeß verläuft in seinem Innersten, trotz aller partikularen Planung, nach wie vor planlos, irrational.« (FH 150) Nicht nur übersteigt die Form die Zwecke, sondern deren ausschließliche Gründung in Zweckrationalität ist ein Trugschluss. »Solche Irrationalität prägt sämtlichen Zwecken sich auf und dadurch auch der Rationalität der Mittel, die jene Zwecke erreichen sollen.« (ebd.) Weder Materialien, Formen noch die Zwecke seien »Urphänomene«, auf die ausschließlich aufgebaut werden könnte. Der Kurzschluss von reiner Funktion, klar erkennbarem Bedürfnis als Ziel ihrer Wirkung, und einem rationalen, sozialen Gefüge, das zu überblicken wäre, musste sich selbst jeden Ausweg verbauen und in der Sackgasse eines »barbarischen Zugriff[s]« (ebd.) auf die Menschen enden. Genau diese verfahrenere Situation war die Krise des Funktionalismus: »Fast jeder Verbraucher wird das Unpraktische des erbarmungslos Praktischen an seinem Leib schmerzhaft gespürt haben;« (FH 151) am dunklen Grund der – trotz aller Technik – gesellschaftlichen Funktion selbst liegt etwas Unfunktionales, welches alle rationale Berechenbarkeit unterläuft und sich im »reinen« Funktionieren gegen sich selbst kehrt. »[W]eder die ungehobelte Natur [...] noch deren unbarmherzige Beherrschung« sind das Wesen von Kultur, der von Menschen gestalteten Welt. Denn ihre Vermittlung ist Sinn und Zweck der Sache. Die »Zukunft der Sachlichkeit« wäre

47 Bernhard E. Bürdek, *Design*, S. 294.

48 Zum Begriff der zweiten Natur vgl. Christoph Menke, *Autonomie und Befreiung. Studien zu Hegel*, Berlin 2018.

nur dann eine der »Freiheit«, wenn sie aus dieser falschen Antithese und somit aus der Krise herausfindet (vgl. ebd.).

Ohne eine patentierbare Lösung für einen Ausweg aus dem Dilemma anzubieten, weist Adorno darauf hin, dass Sachlichkeit nicht die Tilgung jeglichen Ausdrucks in der Form ist, sondern die Vermittlung des »Handwerks« (dem funktionalen Aspekten der Gestaltung) durch »Phantasie« (den symbolischen, ausdrucksvollen und sinnlichen Anteilen der Form) (vgl. FH 153). Selbst da noch, wo versucht wird, den Ausdruck zu vermeiden, produziert man einen Ausdruck eben jenes vermiedenen Ausdrucks und zollt ihm »Tribut durch die Anstrengung, [ihn] zu vermeiden.« (FH 151) Eine »desillusionierte Moderne«, die gleichzeitig mit der Befreiung vom repräsentativen und ausdrucksvollen Ornament »aller Ideologien sich entschlagen zu haben wähnt«, wurde zur »Maske kleinbürgerlicher Routine« (FH 155) und offenbarte das »Unzureichende der reinen Zweckform« als »ein Eintöniges, Dürftiges, borniert Praktisches.« (FH 153) Das sind die Effekte dieser falschen Antithese, die dadurch zu lösen ist, dass man die beiden Gegenpole von Form und Funktion begrifflich nicht als Widerspruch fasst, der die Unterordnung des einen unter den anderen zur Folge hatten, sondern immer deren Vermittlung denken muss. Phantasie, die »in die Zweckmäßigkeit sich versenkt«, ist nach Adorno der Schlüssel zur Lösung des Widerspruchs, denn »[s]ie sprengt den immanenten Zweckzusammenhang, dem sie sich verdankt!« (FH 156)<sup>49</sup> Sie ist die minimale Verschiebung, »die Fähigkeit zur Interpolation im Kleinsten«, außerdem »unendlich klein, ein Grenzwert«, die bei jeder Vermittlung von Zwecken, Materialien und Formen passiert (vgl. ebd.). Denn »Formkonstruktion und Funktion« müssen als zwei Extreme immer »durcheinander vermittelt« werden (FH 157). Nicht nur sind die Zwecke niemals unabhängig oder unbeeinflusst von den verwendeten Mitteln, welche »eine eigene Logik [haben], die über sie hinausweist«, sondern es gibt »in den Materialien und Formen, [...] so wenig sie noch sinnhaft sind, trotz allem etwas, was mehr ist als Material und Form. Phantasie heißt: dies Mehr innervieren.« (FH 155) Gestalterische Fantasie im Sinne einer freiheitlichen Sachlichkeit regt im Vermittlungsprozess des Designs genau dieses unvermeidbaren Mehr an und bringt es als Neues hervor. Hierin entfaltet sie in jeder Gestaltung ihre Wirkung, die immer vom

49 Adorno betont noch, dass man Phantasie nicht als »Lust am unverbindlichen Dazuerfinden«, als die kreative »creatio ex nihilo« missverstehen – »sachfremd zu verhimmeln oder sachlich zu verdammen« – sollte. Weder in der Kunst, noch in der Gestaltung. Vgl. Theodor W. Adorno, »Funktionalismus Heute«, S. 155.

Besten im Menschen auszugehen habe (vgl. FH 157). Dabei verstrickt sie sich nicht in dem Versuch, die falsche Antithese, »den geronnenen Gegensatz des Zweckvollen und Zweckfreien« (FH 161), zu verbergen:

Schönheit heute hat kein anderes Maß als die Tiefe, in der die Gebilde die Widersprüche austragen, die sie durchfurchen und die sie bewältigen einzig, indem sie ihnen folgen, nicht, indem sie sie verdecken. (ebd.)

Knapp 20 Jahre nach Adornos Rede, zu den Feierlichkeiten des 75. Jubiläums des Deutschen Werkbundes 1982 in München, greift Albrecht Wellmer dessen Kritik am Vulgärfunktionalismus in seiner Rede »Kunst und industrielle Produktion – Zur Dialektik von Moderne und Postmoderne«<sup>50</sup> wieder auf und verweist auf die »sprachlich-ästhetische Dimension« (KIP 123), die Adorno in einem anderen Verständnis des Funktionalismus freigelegt habe. Durch diese sprachlich-ästhetische Dimension weise nach Wellmer »der Funktionalismus immanent über sich selbst hinaus« (ebd.). Durch Wellmer wird dieser Zug in Adornos Argumentation explizit. Eine kritische Selbstüberschreitung der Moderne und ihres zu simplen Funktionalismus in eine Postmoderne, welche die Ideale der Moderne fortschreibt, dabei aber besagte Widersprüche nicht in einer Einheit versöhnen muss, sondern jene Momente gerade in ihrer Pluralität gleichberechtigt nebeneinander austrägt und diesen Aushandlungsprozess partizipativ auf die Betrachtenden erweitert. Eine Postmoderne, die nicht »aus der Not der eigenen Sprachlosigkeit [...] die Tugend eines willkürlichen oder frivolen Spiels mit Sprachformen und Vergangenheit« (KIP 124) macht, so Wellmer. Sondern jene, die Moderne fortschreibende gestalterische Postmoderne, die »einen Zusammenhang herstellt zwischen der sprachlichen Dimension [...] einerseits, und neuen, partizipatorischen Formen [...] andererseits«, deren eigene Sprachlichkeit immer auf die Sprachlichkeit der »Betroffenen verweist« (KIP 124f).

Mit Wellmer lässt sich in Ergänzung sowie Erweiterung von Adorno sagen, dass gleichzeitig mit der Gestaltung, der Vermittlung von Form und Funktion, immer auch Gestaltbarkeit, die Möglichkeit zur Gestaltung, mit »kommuniziert« wird, um hier im Bild der Sprachlichkeit zu bleiben. Dies geschieht

50 Albrecht Wellmer, »Kunst und industrielle Produktion. Zur Dialektik von Moderne und Postmoderne«, in: ders., *Zur Dialektik von Moderne und Postmoderne. Vernunftkritik nach Adorno*, Frankfurt/M 1985. S. 115-134. Im Folgenden im Text zitiert als KIP.



zum einen im Licht einer postmodernen Perspektive auf Gestaltung, die eben nicht mehr die gestalterische Einheit anvisiert, sondern den Sinn für die Pluralität des Möglichen als partizipativen Aushandlungsprozess geschärft hat. Andererseits zeigt sich aber gerade auch im Design, dass dies immer als eine Fortsetzung der Moderne verstanden werden muss, als eine aus partikularer Perspektive auf etwas Allgemeines in der zu gestaltenden Welt – auf Brauchbarkeit im erweiterten Sinn – zielende Gestaltung. Ansonsten setzt sich Design der Gefahr aus, in einem »Realismus der Beliebigkeit«<sup>51</sup> zu erschlaffen, der keine andere Begründung als den Profit mehr kennt; in den »Irrationalismus«, »Partikularismus«, zur »bloßen Mode oder – schlimmer – zur Regression«, (KIP 128) wie es bei Wellmer heißt. Dem entgegen steht für ihn mit Adorno der funktionale Anspruch der Zweckmäßigkeit moderner Gestaltung, dass Design auf die Gesellschaft bezogen sein muss: die »Funktion fürs Subjekt« (FH 157). An anderer Stelle spricht Adorno vom »gesamtgesellschaftlichen Zweck« (FH 160) im Gegensatz zum partikularen. Jedoch – und hierin erfüllt sich moderne Zweckmäßigkeit über moderne Missverständnisse hinaus – nicht für »einen allgemeinen, durch seine Physis ein für alle Mal bestimmten Menschen« und dessen objektiven sowie psychologisierten Bedürfnisse, sondern für »die gesellschaftlich konkreten« (FH 157). »[D]ie Menschen [vermögen]«, so wieder Wellmer in Bezug auf Adornos Formulierung, »ihre Subjektivität als vergegenständlichte wiederzufinden [...], und [lassen] zugleich ihre subjektiven Impulse an einer mit Sinn aufgeladenen [...] Struktur sich brechen und sich entfalten.« (KIP 123)

Wie ich mit Adorno zu zeigen versucht hatte, sind die Funktionen der verschiedenen Strukturen – des Designs – jedoch nicht rein mechanisch zu erklären, sondern beinhaltet die gesellschaftlichen Irrationalitäten, die sich durch den gesellschaftlichen Prozess ihrem Funktionszusammenhang eingepägt haben. Nach Adornos Kritik haben wir es mit einem komplexeren, vermittelten Funktionalismus in Form und Material zu tun. Doch Wellmer weißt noch einen Schritt über Adorno hinaus. Nicht nur benötigt diese Vermittlung der Funktion, ihre Realisierung in der Form, die gestalterische sowie architektonische Fantasie, sondern bereits die Klärung der Zwecke bedarf eines Aushandlungs- und Vermittlungsprozesses. Nicht nur an einem mechanischen

51 Jean-François Lyotard, »Beantwortung der Frage: Was ist postmodern?«, in: Peter Engelmann (Hg.), *Postmoderne und Dekonstruktion. Texte französischer Philosophen der Gegenwart*, Stuttgart 1990, S. 33-48, hier: S. 41.

Rigorismus krankte der Vulgrärfunktionalismus, sondern auch daran, »daß er keine angemessene Reflexion auf die Funktions- und Zweckzusammenhänge einschließt, auf die hin funktional zu produzieren [...] wäre.« (KIP 121) Genau im Ausbleiben der Reflexion ordnete sich nach Wellmer der falsche Funktionalismus einer rein instrumentellen Vernunft unter:

Denn ein Funktionalismus, der sich die Definition der grundlegenden Funktionen und ihre Prioritätsverhältnisse unkritisch vorgeben läßt, kann am Ende nur eine Sanktionierung einer im Zeichen von Kapitalverwertungs-, Verkehrsplanungs- und Verwaltungsimperativen vollzogene Verwüstung der Städte bedeuten. (ebd.)

Diese Aushandlungsprozesse, die »kommunikative Klärung der Zwecke« (KIP 125), die jedem Produkt sowohl vorangehen sollte als auch über seine Fertigstellung hinausweisen müsse, sind die sprachliche Dimension eines komplexeren, Funktionalismus kommunikativer Rationalität<sup>52</sup>, auf die Wellmer durchaus mit einigem Partizipationspathos hinweist. Diese sprachliche Dimension verschiebt nach ihm den Fokus von der Abgeschlossenheit der Vermittlung innerhalb eines Werkes, welches die Widersprüche lediglich ausstellt, hin zur Sprachlichkeit der Benutzerinnen und Benutzer und einem kommunikativen Austauschprozess, vom Funktionieren im Gebrauch hin zur Bedeutung. Denn es ist eine explizit sprachlich-ästhetische Dimension, die uns Wellmer hier vor Augen führt. Dies ist die genuin proto-partizipatorische Dimension des Designs, deren Berücksichtigung dem normativen Ansatz der Gestaltungsmodernen entgangen war. Dies ist die Bühne eines erweiterten Designprozesses, auf der Fragen der Verfasstheit unseres Lebens verhandelt werden. Der Anspruch des Designs auf Allgemeingültigkeit muss sich erst in dieser Arena des Verhandlungs- und Aneignungsprozesses erweisen und wird durch die Einsicht in die sprachlich-ästhetische Dimension verlängert. Diese Sprachlichkeit der Gestaltung fordert die Gestaltenden gleichzeitig zu einem gewissen Grad an Autonomie und der Möglichkeit der Distanz gegenüber den Verwertungs- und Planungslogiken des Marktes auf. Die Reflexion auf die Zwecke und ihre Zusammenhänge muss Teil des Designprozesses sein, sodass Gestaltende nicht stumme Dienende der Industrie sind.

52 Albrecht Wellmer verweist hier selbst auf Jürgen Habermas. Vgl.: Jürgen Habermas, *Theorie des kommunikativen Handelns*. Bd. 1 und 2, Frankfurt/M 1981.

Doch Wellmers Auslegungen lassen sich nicht ganz so leicht für das Design in Anschlag bringen. Ja, es gibt eine partizipatorisch-sprachliche Ebene in der gestalteten Umwelt, die sich auch ihrer ästhetischen Transformierbarkeit nicht entziehen kann. Allerdings – dies kann hier nicht unerwähnt bleiben – nach Wellmer neben der Kunst einzig und allein in der Architektur und gegebenenfalls noch im Handwerk. Lediglich in der Architektur schlagen »die toten Materialien die Augen auf« und die Objekte erscheinen wie »beredet« (KIP 120). Das positive, kommunikative und durch den Aushandlungsprozess demokratische Beispiel der Architektur ließe aber »keine direkten Rückschlüsse zu auf Möglichkeiten einer neuen Vermittlung von Kunst und industrieller Produktion in anderen Bereichen.« (KIP 128) In der industriellen Produktion des Designs gehe jede symbolische Funktion verloren, alles Ästhetische verschmelze mit der Zweckmäßigkeit, wodurch »die industriell gefertigten Gegenstände alles Bedeutungshafte von sich abstoßen und zum Zeichen ihrer Funktion, zum bloßen Mittel werden.« (KIP 116) Funktionales Produktdesign bleibt stumm, denn »industrielle Massenprodukte [...] bringen keinen Zusammenhang von Bedeutungen zum Ausdruck; sie verkörpern einen Zusammenhang von Funktionen, aber sie drücken ihn nicht aus.« (KIP 128f) Einzig die Sichtbarkeit ihrer Konstruktion bei einsichtigen Zwecken könne dem Industriedesign Schönheit verleihen. Und auch das Kapitel zur Kulturindustrie in der *Dialektik der Aufklärung* dürfte klar machen, dass Adornos Rede vor dem Werkbund nicht seine grundlegende Haltung gegenüber dem Design, verstanden als Produktion von Massenware, widerspiegeln kann.<sup>53</sup> Vielmehr sollte auch sie als eine Kritik gelesen werden.

Wellmers finales Urteil der fehlenden Sprachlichkeit von industriell gefertigten Massenprodukten muss hingegen im Kontext dieser Rede als Mahnung an die Zuhörenden verstanden werden. Seine Skepsis zielt auf die Logiken des Marktes und eine unhinterfragte Allianz des Designs mit der Industrie ab, welche die industrielle Produktion weiterhin (mit-)bestimmte, die taylorisierten Arbeitsprozesse normativ einhegten und die Produktgestaltung sowie in Teilen auch die Architektur dem »technokratischen Zeitgeist kongenial werden ließen« (KIP 121). Dadurch standen sie im krassen Kontrast zu all jenen Freiheiten, die das Handwerk ausmachen und für die sich Wellmer explizit in seinem

53 Vgl. Max Horkheimer, Theodor W. Adorno, *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*, Frankfurt/M 2013, S.128 – 176.

Vortrag einsetzte. Seine scharfe Kritik an der industriellen Massenproduktion lässt sich als Kritik an der unhinterfragten Verstrickung der Designdisziplin mit dem Kapitalismus lesen. Es sind einerseits die »falsche Uniformität technisch verarmter Zeichensysteme« (KIP 126), andererseits die damals noch faktische Unmöglichkeit der Partizipation im Designprozess sowie der kommunikativen Klärung der Zwecke durch eine plurale Öffentlichkeit, die Reduzierung der Rolle des Designpublikums auf die von anonym Konsumierenden sowie eine fehlende Individualität, die nach Wellmer auch nicht durch leere formal-ästhetische Differenzproduktion zu gewinnen ist. 1985 hätte er jedoch bereits eine neue Lust am Formenspiel, an der ironischen Brechung und einer kommerziellen Art von Individualität im post-modernen industriellen Produktdesign bemerken können, die für ihn zwar auf die schlechte Seite des post-modernen Momentes als reflexhafte Abkehr von der Rationalität der Aufklärung gezählt hätte, der man aber nichtsdestotrotz eine gewisse Sprachlichkeit und kommunikative Offenheit nicht absprechen konnte. Während für Wellmer die Produkte stumm blieben, begannen sie im Mainstream des Marktes gerade damit, die Konsument\*innen in ihrer bunten werdenden Vielfalt in ein intensives Gespräch der Sprache der Produkte zu verwickeln.

## 2.4 Ein erweiterter Funktionalismus

Besonders die verkörperte Stummheit der industriellen Produkte – Design als »Stummer Diener« des Kapitalismus – muss jede Produktdesignerin und jeden Produktdesigner schmerzen, da sich in Zeitgenossenschaft zu Wellmers Rede an der Hochschule für Gestaltung in Offenbach der designtheoretische Ansatz der Produktsprache vollends etabliert hatte. Dieser gründete auf einen erweiterten Begriff der Funktion und der empirischen Ästhetik.<sup>54</sup> Aufgrund der Relevanz dieser neue Perspektive eines erweiterten Funktionsbegriffes für ein differenzierteres Verständnis der Rolle des Designs in der Gesellschaft sowie deren inhärente Probleme soll dieser Vorschlag eines analytischen Modells der Funktionsmultiplikation zu einem besseren Verständnis genauer betrachtet

<sup>54</sup> So lautete der Titel von Jochen Gros Diplomarbeit an der an der Staatlichen Hochschule für Bildende Künste, Braunschweig, Abteilung für Experimentelle Umweltgestaltung.

werden.<sup>55</sup> So ließe sich auch der Offenbacher Ansatz der Produktsprache als Neudefinition des Funktionsbegriffes sowie als Fortführung der Moderne mit den sprachlich-ästhetischen Mitteln der Postmoderne verstehen. Er wäre eine mögliche Lösung der Krise. Die besonders zu würdigende Leistung dieses Ansatzes ist die Verschiebung der Perspektive der industriellen Produktgestaltung von der rein praktischen Funktion, dem technischen Funktionieren und den zu erfüllenden Zwecken, hin zur Bedeutung und den kommunikativen Austauschprozessen, die sowohl zwischen dem Machen und Nutzen von Designobjekten als auch zwischen dem Design und einem wechselseitigen Verweiszusammenhang zur Gesellschaft liegen. Das Stichwort dieser Gestaltung der »Mensch-Objekt-Relation« war die Gesamtheit der Zweckzusammenhänge dieser Relation: die »Umwelt« des Menschen.<sup>56</sup> In der Gestaltung der Umwelt ging es wie in der Moderne um deren Gestaltbarkeit durch das Design. Diese sollte sich nun aber nicht nur auf die funktionalen, sondern auch die emotionalen sowie sprachlichen Bereiche dieser Welt, die gesellschaftlichen Bedürfnisse<sup>57</sup> erstrecken. Diese Aspekte wurden systemtheoretisch unter dem Begriff der produktsprachlichen Funktionen analysiert und zusammengefasst.

Diesen neuen Ansatz in der Designtheorie stellte Jochen Gros in seinen Grundzügen öffentlich zum ersten Mal 1976 in der Zeitschrift *form* unter dem Titel »Sinn-liche Funktionen im Design« vor.<sup>58</sup> Die Wurzeln sowie die Neuheit des Offenbacher Ansatzes der Produktsprache, welcher Produkte gestalten wollte, »die gezielt bestimmte Informationen vermitteln und Wirkung erzeugen«<sup>59</sup>, führt Dagmar Steffen rückblickend auf ein neues Bedürfnis nach

55 Einen ähnlichen Vorschlag der Multiplikation von Funktionen macht Larry Ligo mit »structural«, »physical«, »psychological«, »social« und »cultural-existential« Funktionen eines Produktes. Vgl. Larry Ligo, *The Concept of Function in Twentieth-Century Architectural Criticism*, Ann Arbor 1984. Ein weiteres, jüngerer Beispiel für erweiterte Funktionen liefert der Archäologe Michael Schiffer, der vorschlägt, dass Objekte drei verschiedene Typen von Funktionen haben können: »Techno-function«, »socio-function« und »ideo-function«. Zitiert nach: Tom Fisher, Janet Shipton, *Designing for Re-use. The Life of Consumer Packaging*, London 2010, S. 24-27.

56 Das in den ehemaligen Gebäuden der HfG Ulm eingerichtete Institut für Umweltp lanung der Universität Stuttgart war eine indirekte Nachfolgeinstitution. Vgl. Bernhard E. Bürdek, *Design*, S. 43.

57 Am IUP gab es eine Arbeitsgruppe »Bedürfnisforschung«. Vgl. ebd., S. 218.

58 Vgl. Jochen Gros, »Sinn-liche Funktionen im Design – (2) Entwurfsbeispiele zu theoretischen Begriffen und Hypothesen«, in: *form* 75 (1976), S. 12–16.

59 Dagmar Steffen, *Design als Produktsprache. Der »Offenbacher Ansatz« in Theorie und Praxis*, Frankfurt/M 2000, S. 6.

einer theoretischen Durchdringung der Designdisziplin zurück, welche sich bisher an der HfG Ulm an den naturwissenschaftlich positivistischen Methoden mit dem Ziel der Analyse und Messbarmachung von Phänomenen der Gestaltung orientiert hatten. Auch Bernhard E. Bürdeks Arbeiten zur Design-Methodologie, welche die verschiedenen aufeinanderfolgenden Stufen eines linearen Designprozesses von der Problemanalyse über den Entwurf bis hin zur Problemlösung transparent, nachvollziehbar und planbarer machen wollten, hatten nach Steffen der Krise des Funktionalismus und mit ihr der Krise des industriell geplanten, anonymen Produktionsprozesses, wie bereits beschrieben, wenig entgegenzusetzen. Dabei war der Versuch der analytischen Durchdringung des Designprozesses selber Symptom dieser generellen Sinnkrise, so behauptet es zumindest Horst Rittel, der Professor für Design-Methodologie an der HfG Ulm war.<sup>60</sup>

Der neue, produktsprachliche Theorieansatz, der nach Steffen diesem neuen Bedürfnis nach einer eigenen Designtheorie jenseits der Beschreibung des Designprozesses und mit dieser einer Neueinordnung der Rolle des Designs in der Gesellschaft entgegenkommen wollte, orientierte sich folglich nicht an positivistischen Naturwissenschaften, sondern das Interesse richtete sich nun »auf die geisteswissenschaftliche Methoden des Sinnverstehens und Interpretierens« sowie auf die Psychologie.<sup>61</sup> Darüber hinaus war auch Gros' Designpraxis von dem Bestreben geprägt, die Designproduktion abseits der Industrie und der Standardisierung als echte Alternative wenigstens wieder denkbar zu machen. Ziel war es, durch kleinere Betriebseinheiten und geringere Investitionskosten das Experimentieren in der Produktion »mehr Selbstbestimmung, Solidarität und Spaß durch bewusst einkalkulierte Gewinneinbußen« aufs Neue zuzulassen.<sup>62</sup>

Dies drückt sich vor allem in den improvisierten, an Nachhaltigkeit und Recycling orientierten Arbeiten der Gruppe Des-In aus, die Gros bereits 1974 an der Hochschule für Gestaltung Offenbach gründete.<sup>63</sup> So beispielsweise das aus Autoreifen recycelte Reifensofa von 1975, welches im Kontext der Ölkrise

60 Horst Rittel, *Die Denkweise von Designern. Horst W. Rittel. Mit einer Einf. von Wolf Reuter und einem Interview von 1971*, Hamburg 2012, S. 55.

61 Vgl. Dagmar Steffen, *Design als Produktsprache*, S. 6f.

62 Vgl. Thilo Schwer, *Produktsprachen. Design zwischen Unikat und Industrieprodukt*, Bielefeld 2014, S. 85.

63 Die Gründung der Gruppe ist auf die Arbeitsgruppe 1 an der Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main zurückzuführen. Vgl. ebd. S. 80.

kritisch auf die knapper werdenden Ressourcen und den schrumpfenden Möglichkeitshorizont industrieller Produktion verwies. Wenn man die Produkte dieser Gruppe aufgrund der geringen Stückzahlen und ihres ausbleibenden kommerziellen Erfolges leichtfertig abtut, verpasst man gerade den kritischen Punkt, der mit ihnen im Kontext einer Gesellschaft von Massenkonsum gemacht werden sollte: Das scheinbar untrennbare Verhältnis von Design, Industrie und Markt erschien nicht mehr alternativlos. Design hängt zwar als Reflexion von der Gesellschaft ab, für die es gestaltet. Aber selbst wenn die industrielle Massenproduktion diese Perspektive auf die Gestaltbarkeit der Welt eröffnete, war sie in einer medial vermittelten Kommunikationsgesellschaft nicht mehr deren notwendige Bedingung. Die Orientierung an einer gesamtgesellschaftlichen Wirkung bleibt bei den vielen Einzelstücken der Gruppe Des-In erhalten, wenn man ihren produktsprachlichen Symbolcharakter – ihre »Lesbarkeit« beim Erscheinen in den Medien und der Öffentlichkeit – berücksichtigt. Was unter Design zu verstehen ist, wird nun auch durch das Medienereignis Design<sup>64</sup> neudefiniert und weiterbestimmt. Niemand muss jemals auf dem realen Reifensofa gesessen haben, damit es seine Zwecke erfüllen kann. Die Erkenntnis dieses symbolhaften Charakters war elementarer Bestandteil sowohl der semantischen Wende im Design<sup>65</sup> als auch der Theorie der ihr vorangehenden Produktsprache. Die psychologisch-theoretischen Ansätze dieser Produktsprache gilt es genauer zu betrachten.

Im Wesentlichen erläutert der Offenbacher Ansatz eine Erweiterung der Funktion um »sinn-liche« sowie emotionale und psychologische Aspekte, die über die gestaltpsychologischen Ansätze – beispielsweise des Bauhauses – hinausgehen und den »gesamten psychischen Apparat« sowie das Denken im Kontext von Gesellschaft mit einbeziehen. Somit stellen sie den kommunikativen Menschen ins Zentrum des Designs.<sup>66</sup> Der erweiterte Kreis der Funktionen wurde strukturalistisch typologisiert.<sup>67</sup> Neben den altbekannten

64 Gui Bonsiepe stellt dies ebenso rückblickend fest: »Design [...] has become a media event [...]«. Gui Bonsiepe, »Design and Democracy«, in: *Design Issues*, Vol. 22 2/2006, S. 27–34, hier: S. 28.

65 Vgl. Klaus Krippendorf, *Die semantische Wende*.

66 Vgl. Thilo Schwer, Produktsprachen, insbesondere Kapitel 2 Abschnitt 2 »Ausweitung des Designbegriffs durch die Berücksichtigung der psychischen Bedürfnisse der Nutzer«, S. 47–56.

67 Als Grundlage von Gros Arbeit wird der Prager Strukturalist Jan Mukařovský genannt. Vgl. ebd. S. 65.

praktischen Funktionen eines Produktes, die endlich ebenfalls in den Plural gesetzt wurden, erscheinen die produktsprachlichen und sinnlichen Funktionen als Gegenstand der Analyse für den Designprozess und zur Einordnung von Produkten in den gesellschaftlichen Kontext. Diese zweite Kategorie der Funktionen zergliedert sich wiederum in die »formalästhetischen Funktionen«, die in der sinnlichen Wahrnehmung auf die Benutzer\*innen durch einen Grad der Ordnung und Komplexität wirken, und die zeichenhaften sowie semantischen Funktionen, die in dieser Wahrnehmung eine psychologische Wirkung entfalten.<sup>68</sup> Die »Anzeichenfunktionen« eines Produktes machen die praktischen Funktionen unmittelbar verständlich – sie zeigen noch vor dem Gebrauch selbigem im Design an – und die »Symbolfunktionen« verweisen semantisch auf den größeren gesellschaftlichen Kontext, aus dem sie sich erschließen.<sup>69</sup> In seiner Aufarbeitung, Ergänzung und Erweiterung des Offenbacher Ansatzes der Produktsprache rekonstruiert Thilo Schwer dessen psychologische Grundlage:

Aus Gros' psychologisch geprägtem Blickwinkel besteht jede ästhetische Wertung aus zwei Komponenten: den visuellen Bedürfnissen, die vor dem Hintergrund wahrnehmungspsychologischer Erkenntnisse betrachtet werden, und der Symbolbildung, die auf Basis der Psychoanalytik skizziert werden soll.<sup>70</sup>

Der Offenbacher Ansatz gründete auf der Annahme, »dass der semantische Gehalt von Produkten bewusst gestaltbar sei;«<sup>71</sup> und somit auch deren Wirkung auf sie Nutzende, Konsumierende und Betrachtende bis zu einem gewissen Grad von den Gestaltenden geplant werden könne – und musste. Neben den vielseitigen technischen Funktionen gilt es folglich für die Gestaltenden auch die produktsprachlichen Funktionen zu berücksichtigen und in den Planungsprozess mit aufzunehmen. Der Planbarkeit dieser Gestaltung legt der Offenbacher Ansatz diese analytisch zergliederte Pluralität von Funktionen zugrunde, um die Gestaltung ihrer Wirkungen »handhabbar zu machen.«<sup>72</sup>

68 Vgl. Jochen Gros, Dagmar Steffen, »Grundbegriffe der Theorie der Produktsprachen«, in: Dagmar Steffen, *Design als Produktsprachen*, S. 94-95.

69 Vgl. ebd., »Formalästhetische Funktionen« S. 34-62, »Anzeichenfunktionen« S. 62-82, »Symbolfunktionen« S. 82-93.

70 Thilo Schwer, *Produktsprachen*, S. 49.

71 Vgl. ebd., S. 56.

72 Ebd. S. 58.



Thilo Schwer verdeutlicht, dass diese Handhabbarmachung von Gros nicht im Sinne einer Manipulation der Konsument\*innen verstanden worden war, sondern als »Anti-Obsoleszenz-Regeln«, kurz AOR<sup>73</sup>, die er als Konzept für eine ästhetisch-emotionale Nachhaltigkeit der Produkte entwickelte. Die Beziehung der Konsumierenden zu ihren Produkten sollte psychologisch intensiviert und somit nachhaltig verlängert werden. Die produktsprachlichen AOR sollten sowohl dem kapitalistischen Produktionsprozess als auch dem konformen bürgerlichen Lebensstil nicht nur eine, sondern verschiedene Alternativen entgegensetzen. Das psychologisch fundierte Emotionale der Gestaltung könne zur »psychischen Gesundheit« beisteuern und müsse somit dem Gebrauchswert der Dinge zugeschrieben werden.<sup>74</sup> In der Verleugnung der affektiven Aspekte der Gestaltung habe der vulgäre Funktionalismus dazu beigetragen, dass die gefühlsbetonten Momente einer Produktbeziehung lediglich als Teil eines Verkaufsargumentes und somit des Tauschwertes als bloßes Styling missachtet und somit niemals konzeptionell durchdacht wurden. Diese »brachliegenden Affekte der Psyche« wollte der Offenbacher Ansatz der Produktsprache wieder als essenziellen Teil des Gebrauchswertes, den wesentlichen Funktionen von Design, verstehen und als zentrale Aufgabe etablieren. Durch das aktive Gestalten von Symbolen böte sich zusätzlich »die Chance, auch eine gesellschaftskritische Rolle zu übernehmen«, so Schwer.<sup>75</sup> In Gros eigenen Worten: »Der symbolisch-ästhetische Nutzen kann daher sowohl affirmativ als auch verändern wirken.«<sup>76</sup>

Trotz einiger theoretischer Verkürzungen liegt die Stärke dieses Ansatzes meiner Einschätzung nach in dieser gesellschaftskritischen Rolle, welche durch die symbolischen Funktionen des Offenbacher Ansatz der Produkt-

73 »AOR 1: Längerer Gebrauch erfordert verhältnismäßig komplexe Strukturen. AOR 2: Vieldeutigkeit in Grenzen potenziert den Informationsgehalt einer Struktur; sie verlängert unsere Zuwendung bzw. unser Interesse. AOR 3.: Lässige Gestaltung regt unsere Phantasie an. Sie schafft immer wieder Anknüpfungspunkte für unser Interesse; sie bereichert damit unsere projektive Wahrnehmung. AOR 4: In dem Maße, in dem sich der Konsum dem Diktat der materiellen Not entzieht, wird die emotionale Besetzung zum entscheidenden Kriterium für Gebrauchsdauer. Solche emotionalen Besetzungen beruhen auf einer Disposition zur Symbolschöpfung: auf ›ausreichender Komplexität bzw. Gestalthöhe.« in: Jochen Gros, *Dialektik der Gestaltung*. Zwischenbericht 2 der Arbeitsgruppe Freizeit, WS 70/71, Universität Stuttgart Institut für Umweltplanung Ulm, o.O. 1973.

74 Vgl. Thilo Schwer, *Produktsprachen*, S. 55.

75 Vgl. ebd., S. 81f.

76 Jochen Gros, *Dialektik der Gestaltung*, S. 9.

sprache erkenntlich gemacht wurde. Dies war Gros erklärtes Ansinnen: Neben der Reflexion über die produktsprachlichen Ziele im Prozess der Gestaltung sollte die Sprache für eine wissenschaftlich begründete Designkritik geschaffen werden. Die kommunikative Klärung der Zwecke als Austauschprozess zwischen dem Gestalten von affektiven Artefakten und deren kontextabhängigen Gebrauch sowie ihrer kontextabhängigen Wirkung wird deutlicher thematisiert. Hierzu Gros selbst:

Jede Form, also auch jedes Design-Objekt drückt etwas aus, liefert Informationen. Der Designer ist daher immer zugleich Autor visualisierter Nachrichten, das Produkt ein Medium nicht-verbaler Kommunikation.<sup>77</sup>

Als Grundlegung einer Designtheorie, welche die analytischen Werkzeuge zur reflexiven Auseinandersetzung mit der eigenen Praxis bereitstellt, liefert die Produktsprache sowie die Produktsemantik gemeinsam mit der Design-Methodologie praktische Handlungsanweisungen für einen Designprozess, der nachvollziehbarer, objektiver und transparenter sowie in letzter Konsequenz planbarer wird.<sup>78</sup> Die Gestaltbarkeit der Welt zeigt sich in einer neuen Komplexität und Fülle und die Designdisziplin emanzipiert sich sowohl vom Mythos des willkürlich verfahrenen Genies als auch von der rein technisch-funktionalen Durchstrukturierung und Verwaltung einer homogenen Lebenswelt. Der strikte Funktionalismus wird im Sinne einer postmodernen Revision und Fortschreibung der Moderne um psychisch-emotionale sowie sprachlich-kommunikative Dimensionen der Rationalität erweitert, die dem Mainstream der Gesellschaft weitere gestaltbare Lebensstile hinzufügen. Gros eigene Arbeiten zeigen diese empathische, kommunikative Position des Designs exemplarisch auf. Die analytischen Methoden der Produktsprache sollte man jedoch in ihrer schematischen Regelmäßigkeit eher als Produkt-Rhetorik verstehen. Gros betonte selbst, dass die schematische Systematik dieses Ansatzes der besseren Handhabbarkeit diene und in der konkreten Situation die Komplexität des produktsprachlichen Aushandlungsprozesses wesentlich durch die gesellschaftlichen Kontexte geprägt würde.<sup>79</sup> Nichtsdestotrotz hält er an diesem systemtheoretischen Ansatz als wissenschaftlich fundiertes Erklärungs- und

77 Jochen Gros, *Empirische Ästhetik, Semesterarbeit an der Staatlichen Hochschule für Bildende Künste Braunschweig*, Fachbereich 4, Experimentelle Umweltgestaltung 1972, S.71

78 Vgl. Bernhard E. Bürdek, *Design*, S. 177.

79 Vgl. Thilo Schwer, *Produktsprachen*, S. 91f.

Orientierungsmodell fest und verweist auf die positiven Effekte der erweiterten Funktionen, welche diese Kontexte überhaupt zum ersten Mal in den Blick bekommen.

Aber reicht hier Gors eigenes kritisches Bewusstsein aus, das er seinem sprachlich-strukturalistischen sowie systemtheoretischen Ansatz vorausschickt? Oder haben wir es bei der Erweiterung der Funktionen nicht viel eher mit einer Zerstückelung und Unterordnung aller Dimensionen des Designs von vermarktbareren Produkten unter funktionale Aspekte und somit schlussendlich doch unter den Tauschwert zu tun? Wäre der strategische Einsatz von Produktsprache, die industrielle Symbolproduktion, nur eine andere Beschreibung für die von Haug kritisierte Warenästhetik? Was bei Gros noch als Alternative zum Diktat der Vermarktung von Design gedacht worden war, lässt sich in der Verlängerung seiner Tendenzen allzu leicht als analytisches und manipulatives Instrumentarium einer hyper-individualisierten Marktforschung beschreiben, die sich ebenfalls vor allem auf die emotionalen und psychologischen Aspekte von Produkten stützt und diese als genuine Werte mitvermarktet. Gros eigenes Unbehagen gegenüber der hochgradigen Kontextabhängigkeit der Bedürfnis-, Produkt- und Funktionsanalyse, welchen »nur über mengenmäßige Auswertung, also über statistische Verfahren« beizukommen sei, spricht die Sprache einer Planung für den Markt, die durch die Übernahme von kalkulierbaren emotionalen Affekten in den Kreis der Funktionen durch Produktdiversifizierung noch effizienter werden soll.<sup>80</sup> Thilo Schwer verweist in Gros frühen Arbeiten zusätzlich auf den Zusammenhang der differenzierten Funktionstypen zur Maslowschen Pyramide der Bedürfnisse, durch deren Zusammenspiel und gemeinsame Berücksichtigung im Designprozess »eine Gewichtung der Funktionen« möglich werde, »die nicht mehr nur der subjektiven Einschätzung des Designers unterliegen, sondern die Anwendung einer empirisch nachweisbaren, vom Konsumenten ausgehenden Bewertungsmethode erlaube.«<sup>81</sup> Durch die analytischen Methoden der Produktsprache soll sich entschieden der subjektiven Willkür im Design entgegengestellt und der Konsument\*innen ins Zentrum dieses consumer-centered Design gerückt werden. Von diesem Zentrum und seinen Bedürfnissen gehen alle Bewertungen der Produkte aus. Die Entscheidungsfindung im Designprozess wird

80 Vgl. ebd. S. 63.

81 Ebd. S. 67.

durch die Analyse der funktionalen sowie emotionalen Komponenten objektiviert und »handhabbar«. Das ökonomische Risiko der Vermarktung wird minimiert. In letzter Konsequenz treten die Designer hier jedoch gerade nicht mehr im emphatischen Sinn als »Autoren visualisierter Nachrichten«, sondern als Dienstleister an der (theoretisch) reibungslosen Erfüllung, am Funktionalisieren der emotionalen, psychologischen sowie physischen Bedürfnissen der Konsument\*innen auf, deren Profil von der Zielgruppenforschung umschrieben wird. Ein neuer, psychologisch-funktionalistischer Kreislauf schließt sich.

Aus einer kritischen Lesart heraus kommt die Erweiterung des Kreises der Funktionen einer noch umfangreicheren Einhegung unter die Imperative der marktorientierten Planbarkeit gleich. Das Design zeigt seine verführerischen, manipulativen Potenziale. Diese Planbarkeit begünstigt in der zielgerichteten Vermarktung die reproduzierbaren, wünschenswerten affektiven Reaktionen der Konsument\*innen und widerspricht in ihrem strategischen Einsatz Gros' Anti-Obsoleszenz-Regeln. Mit der Erweiterung der Funktionen zergliedert sich schließlich auch ihr demokratischer Anspruch. Zur Abwehr von Willkür und Styling wird aus der Orientierung an Allgemeingültigkeit die Sorge ums Mittelmaß und die Akzeptanz eines statistisch ermittelbaren Durchschnitts. Die partikulare Positionierung der Gestaltenden wird wissenschaftlich neutralisiert und durch die objektive Analyse sämtlicher funktionaler, funktional-sprachlicher und funktional-emotionaler Aspekte ersetzt. Gleichzeitig wird der Fokus einer alles umfassenden Planung und Kalkulation in der Ansprache, die durch das Produkt stattfindet, auf die jeweils statistisch erhobene, gleichzeitig aber individualisierte Positionierung einzelner Konsument\*innen verschoben, deren Einbettung in das Ganze einer Gesellschaft, der Anspruch auf Allgemeingültigkeit, einzig als Symbol in einem Repräsentationssystem noch Wert hat.

Den (immer noch) entscheidenden praktischen Funktionen werden weitere hinzugefügt, die wiederum den Designprozess determinieren, bevor er überhaupt begonnen hat. Hierbei werden jedoch sowohl die formal-ästhetischen Aspekte der Gestaltung, die psychologischen Faktoren, als auch ihr prä-stabilisierter Symbolcharakter in den sprachlichen Anteilen ganz der kausalen Logik einer Zweck-Mittel-Relation untergeordnet und somit tatsächlich einfach zu weiteren, zusätzlichen Funktionen des Gestaltungs- und Konsumprozesses. Das bloße Funktionieren emotionaler Erlebniswerte wird Teil des Produktions- sowie Marketingprozesses und des Verkaufsversprechens. Produkte sollen nicht mehr einfach nur konsumiert, sondern erlebt werden und zur psychischen Gesundheit, zur Wellness, beitragen. Diversifiziert sich die Produkti-

on und mit ihr der Designprozess so im Vergleich zum klassischen Funktionalismus, begünstigt ein systematischer Ansatz wie die Produktsprache dennoch die Wiederholung von immer wieder schematisch Ähnlichem bei gleichzeitiger Vermeidung von zu großer und somit nicht planbarer Abweichung.<sup>82</sup>

Fraglich bleibt, ob aus dieser Perspektive auf den rein strategischen Einsatz der Produktsprache das Bild der Sprache passend gewählt wurde. Denn das »Funktionieren« der Sprache suggeriert ja, sie wäre Mittel zum Zweck, etwas Sekundäres, um auf etwas zu verweisen, was es auch ohne dieses Funktionieren geben könnte.<sup>83</sup> Bei dieser Zergliederung in objektive Verweise bleibt das Zusammenspiel der Elemente der Sprache, das sich erst in ihren Kontexten und als Einheit ergibt, außen vor. Denn Sprache bewahrt sich in ihrer Komplexität gerade durch den Spielraum, der ihr durch die Möglichkeit des Nichtverstehens, des Missverständnisses, der metonymischen Bedeutungsverschiebung, der Abweichung und somit immer auch der Möglichkeit der Veränderung eingeräumt wird, trotz ihrer notwendigen Regelmäßigkeiten eine eigene dynamische Offenheit. Ironische Sprechweisen, Metaphern und Sprachspiele, die in Lebensformen verwickelt sind, zielen genau auf diese Möglichkeit in der Sprache ab, dass ein nicht-wörtliches Verstehen im gegebenen Kontext ein Verstehen ist. Wenn die Anzeichenfunktionen eines Produktes in eine völlig andere Richtung weisen, als es die praktischen Funktionen gebieten würden, und die symbolischen Funktionen einfach den gesellschaftlichen Kontext verschieben, auf den sie verweisen sollten, funktionieren sie dann immer noch? Dass non-verbale Kommunikation wie wörtlich gemeinte Rede funktionieren müsse und damit schon Sprachlichkeit gewährleistet sei, ist der Fehlschluss dieser Annahme; die Einhegung der Komplexität dynamischer sprachlicher Systeme unter den Begriff der Funktion ihr blinder Fleck.

82 Dies würde einer ständigen Weiterentwicklung des Designs, sowohl in seinen Funktionen als auch in seinem Aussehen, zuwiderlaufen. Wolfgang Jonas argumentiert selbst aus Perspektive eines systemtheoretischen Ansatzes für ein einen »permanenten (evolutionären) Wandel des funktionalen Charakters von Design« sowie dafür, »dass [...] kein ›System Design‹ [...] zu beschreiben ist. Die Nicht-Systemhaftigkeit des Designs aufgrund seiner Außenabhängigkeit in Bezug auf Funktionen und Codes ist gerade eines seiner spezifischen Unterscheidungsmerkmale.« Wolfgang Jonas, »Forschung durch Design«, in: Swiss Design Network (Hg.), *Erstes Design Forschungssymposium*, 2004, S. 26–33, hier S. 26 f., zitiert nach: Florian Arnold, *Logik des Entwerfens*, S. 15.

83 Für eine Zusammenfassung der Kritik an dieser Vorstellung vgl. Albrecht Wellmer, *Sprachphilosophie. Eine Vorlesung*, Hrsg. von Thomas Hoffmann, Juliane Rebentisch, Ruth Sonderegger, Frankfurt/M 2004, S. 17f.

So viel Offenheit und Abweichung stets Teil des Planungsprozesses bleibt und dies im freien Markt disruptiver neuer Technologien und modischer Phänomene auch bleiben muss; am Ende stellt sich die strategische »Handhabbarkeit« der Produktsprache in ihrer scheinbar analytischen Schärfe gegen diese Offenheit. Während die Analyse des Zusammenspiels von intentionalen Anzeichenfunktionen, symbolischen Verweiszusammenhängen und praktischen Funktionen für jede retrospektive Produktanalyse sinnvoll erscheint, kann der systematische Ansatz nichts über ein ironisches Ausspielen der beiden Funktionstypen gegeneinander, das eben nicht mehr nur Funktionale des Designs, vermitteln. Mehr noch: Die Produktsprache kann am Ende weder etwas über die Einheit eines Designgegenstandes aussagen, welcher lediglich als das Zusammenwirken von Eigenschaften als Aggregaten verstanden wird, noch über die Veränderbarkeit von Funktionen – selbst der praktischen. Jegliche Form der willkürlichen Abweichung kann erst retrospektiv in der Produktanalyse beschrieben werden, wenn sich die Abweichung bereits normalisiert hat. Mit dem Ausmerzen der Willkür wird gleichzeitig alles aus dem Gestaltungsprozess als designfremd – weil nicht planbar – und akzidentell – weil statistisch nicht einsichtig und erklärbar – ausgeblendet, das selbst mit dem »erweiterten« Funktionieren des Produktes nicht identifiziert werden kann: Das Nicht-Identische der Funktion, wie man mit Adorno sagen könnte,<sup>84</sup> was ebenso Teil des Designs ist, trotzdem aber über das bloße Funktionieren hinauschießt und über die rein funktionale Verstrickung mit den Zwecken der Gesellschaft und den Logiken des Marktes hinausweist. Dieses Verhältnis vom Funktionieren zum gelingenden Nicht-Funktionieren bleibt im Offenbacher Ansatz ungeklärt, weil alles nur aus der Perspektive der Funktion und ihrer Modalitäten bewertet wird. Es wird nicht erläutert, was genau mit dem Gelingen von erweiterten Funktionen außerhalb des Konsumptionsprozesses gemeint war. Denn wie lässt sich das Gute der Gestaltung sonst noch bewerten, dass alleine durch eine gut gelingende Funktion realisiert wird?

84 Vgl. Theodor W. Adorno, *Gesammelte Schriften, Band 6: Negative Dialektik. Jargon der Eigentlichkeit*, Frankfurt am Main 1970.

## 2.5 Labyrinthische Klarheit

Aus dieser – zugegebenermaßen harschen – Lesart des Offenbacher Ansatzes heraus scheint es keine gute Idee gewesen zu sein, die ästhetisch-sprachliche Dimension des Designs mit einzubeziehen und alle Produkte endlich strategisch und wirkungsvoll sprechen zu lassen. Die Erweiterung des Kreises der Funktionen glaubte, das Rätsel der Funktion dahingehend gelöst zu haben, dass nun auch die emotionalen Aspekte der Gestaltung im Sinne einer Verkaufsstrategie funktionierten. Von der totalen Gestaltung kommen wir zur totalen und unausweichlichen Kommunikation. Lediglich als nicht mehr stummer, sondern äußerst gesprächiger Diener des Kapitalismus erscheint das Design, dass sich genügsam mit dieser funktionalen Rolle zufriedengibt. Albrecht Wellmers Forderung danach, dass industrielle Produkte nur dann wirklich schön sein können, »wenn eine vollkommene Konstruktion bei einschichtigen Zwecken auch sichtbar wird« (KIP 129), richtet sich jedoch genau gegen die manipulativen Tendenzen, die sich aus einer Psychologisierung und Emotionalisierung sämtlicher Aspekte des Designs und einer ausgedehnten Unterordnung unter das Diktat des reibungslosen Funktionierens ergeben. Eine bescheidenere Perspektive auf die Rolle der Gestaltenden von alltäglicher Welt, die Wellmer hiermit impliziert, erscheint in der Vorstellung einer demokratischen Gesellschaft freier Subjekte weniger problematisch als ein Design, dass noch die Regungen in uns zu steuern vermag, die uns selbst verborgen bleiben. Konstruktivistische Sachlichkeit und formale Klarheit vertreten gegenüber dem Lärm sowie den Verzerrungen des Marktes ihr eigenes ethisches Recht im Design.

Doch hier stehen zu bleiben, würde die Möglichkeiten eines an die Freiheit in der Erfüllung der Zwecke gebundenen Designs unterschreiten, die es auch gegenüber der Logik der reinen Vermarktung zu behaupten weiß. Frei nach dem ersten Axiom der menschlichen Kommunikation nach Beavin, Jackson und Watzlawick zeigt der Offenbacher Ansatz der Produktsprache genau auf das, was dem Funktionalismus zuvor entgangen war: Man kann nicht nicht kommunizieren.<sup>85</sup> Oder nach Adorno: Mit jedem vermiedenen Ausdruck zahlt man dem Ausdruck gerade durch seine Vermeidung Tribut. Wellmers Of-

85 Vgl. Janet Beavin, Don Jackson, Paul Watzlawick, *Menschliche Kommunikation. Formen, Störungen, Paradoxien*, Bern, Stuttgart 1985.

fenlegung der sprachlich-ästhetischen Dimension in Adornos Funktionalismuskritik bleibt unberechtigt vor den Produkten des Industriedesigns stehen. Der Offenbacher Ansatz der Produktsprache und die anhaltende Auseinandersetzung mit ihm zeigen deutlich, dass gerade Produktdesigner bei ihren Entwürfen großes Potenzial aus der Berücksichtigung dieser Dimension ziehen können und hier ein analytischer und systemtheoretischer Ansatz hilfreiche Handlungsspielräume anzeigen kann. Selbst dann, wenn fraglich bleibt, ob jemals irgendein Designprozess auf derart schematische Weise abgelaufen ist, wie er sich retrospektiv einordnen lässt. Nichtsdestotrotz bietet er Anhaltspunkte für die Analyse und Interpretation von Produkten. Doch aus all den Problemen dieses Ansatzes, die sich bei der rein strategischen Verfolgung dieser Methode ergeben, sticht heraus, dass die Erkenntnisse der Produktsprachlichkeit ihre eigenen freiheitlichen Potenziale verlieren, je mehr die kommunikative Klärung der Zwecke und Wirkungen der Gestaltung bereits vor dem Designprozess entschieden wurde und einzig zur Manipulation sowie Verführung der Käuferinnen und Käufer eingesetzt werden. Die Sprache der Produkte erscheint hier als eine Monologisierung, die Wiederholung des immer auf dieselbe Art und Weise funktionalen. Designer\*innen sind nicht mehr Autor\*innen, die sich diesem Klärungsprozess aussetzen müssen, sondern anonyme Manipulator\*innen, die sich die Ziele und Formen der Gestaltung von der Marktforschung vorschreiben lassen. Ein Diskurs kommt nicht zustande. Diese Prozesse gleichsam mit der Produktion planen zu wollen, durchstreicht zuletzt auch noch den demokratischen Anspruch eines klassisch modernen, stummen Funktionalismus, der nach schlichter Allgemeingültigkeit strebte. Die kommunikativen Potenziale der Produktsprache, die besonders in den Arbeiten von Gros zutage treten, verlieren sich hingegen in der Planung und in einem Designprozess, der mit dem fertigen Produkt und der vereinzelt Konsumentin endet. Hiergegen stellt Wellmer im Verweis auf den niederländischen Architekten Aldo van Eyck die »Labyrinthische Klarheit« (KIP 125) als individuelle Interpretierbarkeit kollektiver Muster, welche die sprachliche Dimension und ihre Wirkung sowie die Klärung des Rätsels der Funktionen rein von der Produktionsseite des Designprozesses in die Rezeption und die Wechselwirkung zwischen Design und Gesellschaft verlegt:

Der Begriff des Labyrinthes steht für all das, was aus der Perspektive einer technokratischen Planung als dysfunktional, unvorhersehbar, ungeplant und überflüssig erscheint; er steht zugleich für die Umwegigkeit, Vieldeutigkeit und Komplexität von Strukturen und Bezie-



hungen, wie sie aus der unreglementierten Erfahrung und Eigenständigkeit einer Vielzahl von Subjekten sich herstellen mögen; aus ihrer Perspektive aber kann als klar und durchsichtig erscheinen, was für den von technokratischen Idealen besessenen Betrachter als verworren sich darstellt. (ebd.)

Designerinnen und Designer müssen sich selbst als Teilnehmer\*innen eines Diskurses begreifen, in dem sie sich durch ihre gestalterischen Setzungen mit einbringen. Sieht man von Gros eigenen Produkten ab, die unter einer anderen Art der Produktsprachlichkeit diskutiert werden könnten, wirkt der Offenbacher Ansatz der Produktsprache in seiner systematischen Geschlossenheit wie ein programmiertes Navigationssystem, das auf die Welt dieses Labyrinthes aus der Perspektive eines Satelliten schaut. Dieses soll die blinden Designenden aus dem Labyrinth lotsen, in dem diese feststecken. So wird zuletzt der Prozess des eigenen Suchens und Scheiterns beim Designen abgekürzt. Doch so analytisch klar und perfekt diese Technik auch scheint, das Labyrinth der sprachlichen Dimension des Designs vermag diese Methode nicht in seiner Gänze auszuleuchten. Aus der nur scheinbar rein objektiven Tatsachen-Gestaltung der Moderne heraus ihre sprachlich-ästhetische Dimension zum Vorschein zu bringen und somit aus diesen Objekten, die sich selbst wie unumstößliche und immer gültige Fakten präsentieren, uns angehende Dinge zu machen, bedeutet gerade, »sich in ein Labyrinth hineinzubegeben«, und zwar in eines, »das noch verwickelter ist als das von Dädalus erbaute.«<sup>86</sup> Verwickelter ist dieses Labyrinth, weil es sich immer wieder neu zu konfigurieren weiß und man jedes Mal vor einer Wand steht, wo man meinte, den Ausweg gefunden zu haben. Trotz all seiner manipulativen und verführerischen Eigenschaft muss sich das Design diesem Labyrinth aussetzen. Hierzu im dritten Teil der Neudefinition des Designs zum Problemlösungsparadigma mehr.

Mein eigener roter Faden führt mich anders als das Navigationssystem nur zurück zum Anfang des Labyrinthes, zur partikularen Positionierung der Gestaltenden zu Beginn des Designprozesses und zur immer noch rätselhaften Frage nach der Funktion. Verweist der Offenbacher Ansatz der Produktsprache auch auf ein komplexeres Verständnis einer Pluralität von Funktionen sowie der Notwendigkeit gesellschaftlicher Reflexion im Design, verdeutlicht die rein funktionale Betrachtung und Unterordnung aller Ebenen der Gestal-

86 Bruno Latour, *Von der Realpolitik zur Dingpolitik oder Wie man Dinge öffentlich macht*, Berlin 2005, S. 33.

tion nur deren zwingend notwendige Widerständigkeit gegen die kausale Zweck-Mittel-Relation, soll sich im Design noch so etwas wie ein abstraktes Moment der Freiheit praktisch verwirklichen können. Anstatt den Sinn von designten Gegenständen alleine von einer funktionalen Seite her zu denken, der sich alle Dimensionen der Gestaltung hierarchisch unterzuordnen haben, kann ein komplexeres Verständnis der wechselseitigen Beziehung von Funktion und Form, also eine Betrachtung von der Gegenseite der Funktion her, das Rätsel aufschlüsseln und auf die Krise des Funktionalismus in einer Neudefinition der Funktion eine Antwort geben. Um ein solches Verständnis von Design soll es abschließend gehen.

## 2.6 Die Offenheit der Funktion

Als der Bauhausmeister und Designer Marcel Breuer die Geschichte des Sitzens als einen seltsamen Film in einer Art Fotomontage auf einem fiktiven Filmplakat darstellen wollte (Abb. 05), reihte er die Bilder seiner eigenen Arbeiten chronologisch untereinander durch Filmstreifen gerahmt an. Die Anordnung nach einer fortschreitenden Logik der ständigen Weiterentwicklung, die sich nach den Datumsangaben neben seinen Arbeiten in der knappen Zeitspanne von gerade einmal 4 Jahren vollzogen hatte, zeugt noch von einem modernen Weltbild, welches die Geschichte des Sitzens als Sukzession von Stuhlmodellen versteht. Diese Geschichte beginnt mit dem tribalistisch anmutenden hölzerner Thron von 1921, den Breuer der Legende nach für den Bauhausdirektor Walter Gropius entworfen haben soll. Dieser spricht eindeutig die Sprache der frühen romantischen Phase und auch eines problematischen Verständnisses von ursprünglicher Wildheit. Der Thron wird abgelöst von konstruktivistischen Entwürfen, die zwischen »1921 ½« und 1924 entstanden waren und den Einfluss von de Stijl auf die Umbruchphase des Bauhauses verdeutlichen. Schließlich folgt der berühmte Stahlrohrclubsessel B3, eine freischwingende Konstruktion aus kaltgebogenem Stahlrohr mit Eisengarn bespannt, die Breuer 1925 als Jungmeister entwarf. Obwohl dieser Stuhl emblematisch für die Neuheit der Formsprache der Entwürfe des Bauhauses steht und sich ins kollektive Gedächtnis eingebrannt hat, sieht Breuer in ihm noch nicht das Ende einer Geschichte, die stetig fortschreiten muss. Als letztes Bild in der Reihe des Filmstreifens findet sich das Foto einer Dame, die scheinbar freischwebend in der Luft sitzt und mit der Jahresangabe »19??« ver-

sehen wurde. Eine kurze Beschreibung in typisch moderner Kleinschreibung verdeutlicht das Dargestellte: »es geht mit jedem jahr besser und besser. am ende sitzt man auf einer elastischen luftsäule«. Wie auch immer man diesen letzten Entwurf deutet – als vollständige »Vergeistigung« des Designs, als ultimative Verwirklichung von Transparenz und Technologie oder als Entmaterialisierung – Breuer zeigt in dieser kurzen Aufreihung seiner eigenen Arbeiten an, dass es den perfekten und letztgültigen Stuhl (noch) nicht gibt. Selbst seine eigenen Entwürfe können in einem weiteren Schritt der geschichtlichen, auf die eigene Geschichte und Entwicklung bezogenen Praxis des Designs noch überboten werden. Der fiktive Autor des Films, »das leben, das seine rechte fordert«, schreitet weiter fort und der Designer, »der diese rechte anerkennt«, hat teil an dieser Entwicklung, so der Text des Filmplakates.

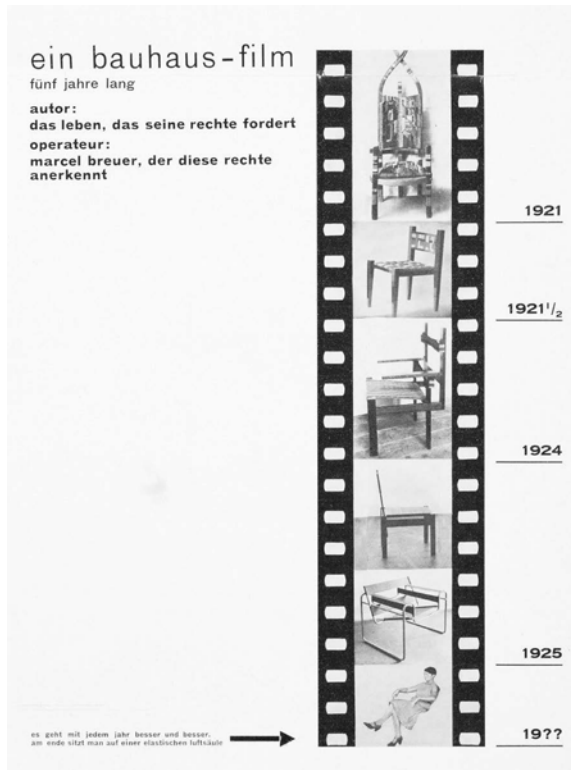


Abb. 05: Marcel Breuer, Collage, ein bauhaus-film. fünf jahre lang (1926), in: bauhaus. zeitschrift für gestaltung, Nr. 1 (1926), Bauhaus-Archiv Berlin.

Dass die Geschichte des Sitzens in der Luft enden soll, zeigt den modernen Geist Breuers an, der in dieser Fantasie durchaus ein Ende der geschichtlichen Entwicklung in der Perfektion hätte sehen können. Doch denkt man genauer darüber nach, findet sich selbst in dieser Vision der immateriellen Perfektion auch immer noch ständig Perfektionierbares: Woher kommt die Luft, die den schwebend Sitzenden tragen soll? Lässt sich die Temperatur dieser Luft verstellen? Kann man für einen besonderen Anlass vielleicht doch die ansonsten transparente Luft einfärben? Und wie sieht der passende Tisch zu diesem Luftmöbel aus? Die Geschichte des Sitzens kann auch hier noch nicht zur letztgültigen Ruhe kommen. Und selbstverständlich ist die von Breuer anvisierte Zeitspanne von insgesamt gerade einmal 5 Jahren, wie es im Untertitel des Plakates heißt, viel zu kurz, um diese Geschichte abzubilden. Weitere wichtige Stühle aus der Designgeschichte fehlen. So zum Beispiel das prominente Gegenstück zu Breuers Stahlrohrmöbeln: der *Ulmer Hocker* der Nachfolgeinstitution des Bauhauses, der 1954 von Max Bill, Hans Gugelot und dem Werkstattmeister Paul Hildinger für die Inneneinrichtung der neuen Gebäude der Ulmer Hochschule entworfen und in kleiner Auflage produziert wurde. Die klaren Linien und die saubere Schreinerkonstruktion, die bewusst gezeigt wird, geben diesem lehenlosen Hocker die Anmutung »calvinistischer Strenge« und machen ihm zum »Zeichen des Neuanfang« nach dem Zweiten Weltkrieg.<sup>87</sup> Auch der vermeintliche Rückschritt zum Holz als Material verweist auf eine nicht nur rein funktionale Überlegung beim Entwurf dieses Hockers. Die Rückbesinnung wurde als Fortschritt gewertet. Eine demokratische Haltung sollte sich eben gerade auch im Sitzen ausdrücken, indem man auf diesem Hocker ständig alert und aufmerksam sowie bereit zum Aufstehen sein sollte. Die Unbequemlichkeit wurde in Kauf genommen, da diesem Stuhl und dessen Nutzen zuweilen »metaphysische« Qualitäten durch die Sitzenden – die Lehrenden und Studierenden der HfG Ulm – bescheinigt wurden.<sup>88</sup> Die Funktion des Sitzens wurde hier im Kontext der demokratischen Institution weitergedacht.

Diese Reihe von Designerstühlen muss ein gegenwärtiges Beispiel eines Stuhles abschließen. Dieser ist zwar weder von der Designkritik noch unter dem Aspekt nachhaltiger Produktion positiv zu bewerten. Aufgrund seiner globalen Verbreitung könnte er aber rein quantitativ als universal angesehen

87 Vgl. Gert Selle, *Geschichte des Design in Deutschland*, S. 240-243.

88 Vgl. ebd., S. 242.

werden. Der *Monobloc Chair* ist ein (scheinbar) anonymes, massenproduziertes Design mit besonders schlechtem Ruf, das weltweit in einer Vielzahl von Variationen produziert wird. Für seine Produktionsweise wurde niemals ein Patent angemeldet.<sup>89</sup> Gegossen wird er, wie sein Name bereits vermuten lässt, in einem Stück in einer Spritzgussfertigung aus Polypropylen in einem einzigen Arbeitsschritt. Der Stuhl ist somit extrem leicht, dank seiner Form besonders gut stapelbar und unwahrscheinlich günstig: funktional demokratisch im besten Sinne. Die Produktion eines einzelnen Stuhles kostet in etwa 3 US-amerikanische Dollar und dauert circa 1 Minute. Normalerweise trifft man ihn in weißer Farbe an; ob nun auf der Terrasse des Italieners um die Ecke, in den Straßen von Shanghai, vor der Klagemauer in Jerusalem, im Garten des libyschen Diktators Muammar al-Gaddafi, auf Bildern aus dem Foltergefängnis Abu Ghraib oder als Podest für eine Rede von Angela Merkel. Es gibt schätzungsweise 1 Milliarden Exemplare dieses Stuhles alleine in Europa.<sup>90</sup>

Man könnte nun meinen, dass sich die Versprechen eines demokratischen Funktionalismus der Moderne genau in diesem Stuhl erfüllt hätten. So wurde der Stuhl auch auf dem Cover der Architekturzeitschrift *Arch+* Nr. 230 zum Thema »Architektur der Globalisierung« inszeniert. Mit schwarzem Edding waren Schlagworte und wichtige Namen der Moderne auf den Stuhl geschrieben worden. Mehrfach ist das Wort »Utopia« zu lesen und in der Mitte prangt gerahmt von zwei Strichen »Heroic Modernism«. Doch die nur oberflächlich affirmative Beschriftung mit modernen Phrasen verweist auf das Unbehagen, welches dieser charakterlose Stuhl, seine Omnipräsenz und seine Produktion aus Kunststoff, der kaum recycelt wird, in dieser Welt auslöst.<sup>91</sup> Nicht nur auf

89 Dabei ist das Design nur scheinbar anonym. Vorläufer sind Entwürfe von D.C. Simpson in 1946, oder aber der Chair Universal 4867 designt von Joe Colombo in 1965. Die Grundform des Plastikstuhls lässt sich aber auf Henry Massonet zurückführen, den Jens Thiel als Urheber des Stuhls für die Ausstellung »Monobloc. Ein Stuhl für die Welt« im Vitra Schaudépot in Weil am Rhein in 2017 ermittelte. Vgl. Florian Siebeck, »Monobloc. Der meistgehasste Stuhl der Welt«, *Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung* (05/2017), online abrufbar unter: <https://www.faz.net/aktuell/stil/mode-design/monobloc-von-massonet-ist-der-meistgehasste-stuhl-der-welt-14999934.html> (letzter Zugriff: 23.10.2019).

90 Vgl. ebd.

91 Die Covergestaltung ließe sich auch als ein Zitat einer Arbeit des katalanischen, selbstbetitelten »Ex-Designer« Martí Guixé lesen, die er öffentlichkeitswirksam auf der Mailänder Möbelmesse inszenierte. Dieser hatte den typisch weißen *Monobloc* bemalt und mit dem Slogan »Respect Cheap Furniture!« beschriftet. Guixé beschreibt den Stuhl ebenfalls als demokratisch, billig, technologisch funktional, resistent und absolut brauchbar. Durch Guixés Eingriff wird eine Diskussion über den *Monobloc* eröffnet, welcher in

diesem Cover wird die Frage aufgeworfen, ob durch das Design des billigsten und weitverbreitetsten Stuhl der Welt tatsächlich jemals ein Problem gelöst wurde, oder ob sich nicht gerade in seiner globalen Verbreitung das Sitzen nunmehr selber als problematisch, als Auslöser für zivilisatorische Krankheiten sowie in der massenhaften Verbreitung als Produzent von immer neuem Müll erweist. Die Versprechen eines demokratischen Funktionalismus verkehren sich gerade durch die Effizienz funktionaler Produktionsweisen in ihr Gegenteil. Der *Monobloc* fügt der Geschichte des Sitzens ein weiteres, problematisches Kapitel hinzu, das auch alle weiteren Stühle in einem anderen und neuen Licht erscheinen lässt.

Dass sich gerade durch den Blick des Designs diese Geschichte des Sitzens erzählen lässt, deren kanonische Beispiele sicherlich noch durch weitere, parallele Geschichten und Varianten des Sitzens, des Hockens und des Thronens ergänzt werden müssten, ist weniger eine historisierende Perspektivierung im Sinne einer Designgeschichte, die diese Bezüge erst rückblickend herstellt, als vielmehr die Grundlage der Entwurfstätigkeit. Einen Stuhl zu entwerfen heißt immer auch, ihn aus dem Kontext seines Zweckzusammenhangs heraus sowie als Interpretation der Funktion des Sitzens im Bezug und in Abgrenzung zu allen anderen Stühlen vor diesem einen Stuhl, dieser besonderen Interpretation der Funktion des Sitzens, zu gestalten. Design im emphatischen Sinne markiert diese Verschiebung, die Differenz zu allen anderen Stühlen. Schon Marcel Breuers Aufreihung seiner eigenen realen und hypothetischen Entwürfe verweist hierauf. Bevor es diesen einen Stuhl gibt, gab es bereits die Funktion des Sitzens in der Form von anderen Stühlen. Und dennoch bedeutet diese Funktion im Sinne einer minimalen Verschiebung bei der Vermittlung von Zwecken, Formen und Materialien, der Innervierung dieses »Mehr«, wie Adorno es nannte; in diesem Sinne bedeutet die Funktion des Sitzens etwas anderes, als sie es vor dem Entwurf dieses spezifischen Stuhles tat. Im Design ist dies der Unterschied, der einen Unterschied macht. Ob dies eine minimale Verschiebung oder ein radikaler Bruch ist, wie Marcel Breuer dies in seinem kurzen Film wortwörtlich vorschwebte, hängt ganz vom Design des Stuhls ab. Jeder einzelne Stuhl bestimmt in seiner Form weiter, wie wir Sitzen und was Sitzen überhaupt bedeuten kann.

der internationalen Designszene bisher eher weniger aufgefallen war. Vgl. Anette Geiger, *Andersmöglichsein*, S. 70f.

Worauf Adorno nur hinweist und was Marcel Breuer in seiner Bilderstrecke skizzierte, hat Daniel Martin Feige zu einer eigenen Philosophie des Designs ausformuliert.<sup>92</sup> Auf der Suche nach einer Neubestimmung der Funktion, welche die modernen Verfasser »prägnanter Parolen« versäumt hatten, führt Feiges Analyse schließlich ans Ende des hier ausgebreiteten Weges aus der Krise des Funktionalismus, denn die Funktion ist und bleibt mit Feige auch weiterhin das bestimmende Wesensmerkmal des Designs. Dieser Weg aus der Krise erfolgt jedoch, wie bereits angedeutet, mit einer Neubestimmung des klassischen Verhältnisses von Form und Funktion, die das Erbe des Funktionalismus weiter trägt, ihn nach Feige aber gegenüber »herkömmlichen Einwänden immunisiert«, die in der Regel an jener Leerstelle ansetzten, welche die unzureichende Definition der Funktion bisher hinterließ. Das zu verabreichende Antigen, welches die Immunisierung eines neuen funktionalistischen Designbegriffes gegenüber seinen Angreifern schlussendlich erreicht, ist die Form, die der Funktion durch Feige in drei wesentlichen Schritten injiziert wird: Der Geschichtlichkeit des Designs, einer bestimmten Praxis des Bezugs auf Design und schließlich, programmatisch entscheidend, durch die Ästhetik einer irreduzibel in Form verkörperten Funktion im Design. Vor dem Hintergrund von Adornos Einordnung des Funktionalismus, einer sprachlichen Dimension des Designs, wie sie Wellmer bestimmte, und dem Offenbacher Ansatz der Produktsprache, gilt es diese drei nachzuvollziehen.

In seinem grundlegenden Argument von der Geschichtlichkeit des Designs, welche durch den Designbegriff, die Designpraxis sowie die Funktionen, die es zu gestalten gilt, hindurch gedacht werden muss, geht Feige noch über den Hinweis bei Adorno auf die »geschichtliche Dynamik« bestimmter Funktionen, die »Narben überholter Produktionsweisen«, hinaus. Während Adorno darauf verweist, dass bestimmte Funktionen mit der Zeit obsolet werden, sich ihre vormals funktionalen Formen aber weiterhin als konventionelles Ornament erhalten können, bestimmt Feige die Geschichtlichkeit jeden Designs als »unbestimmte Bestimmtheit«. Bestimmt ist sowohl der Designbegriff, die Designpraxis als auch mit dem jeweiligen Designgegenstand seine Funktionen als diese jetzt; unbestimmt sind sie im Lichte zukünftiger Praktiken und

92 Daniel Martin Feige, *Design. Eine philosophische Analyse*, Berlin 2018. Im Folgenden im Text zitiert als DE.

neuer Designgegenstände.<sup>93</sup> Diese betrifft nicht nur die Artefakte, die wir als Design kennzeichnen, sondern ebenso den Begriff, den wir uns von Design machen. Der Sinn von Funktionen – und dieser wäre ja die Lösung des Rätsels der Funktion – muss somit als einer des »Werdens des Sinnes von Funktionen« (DE 60) in der wechselseitigen Interpretation und Bezugnahme verstanden werden. Mit jedem neuen Design sowie durch technologische und gesellschaftliche Neuerungen wird immer wieder neu- und weiterbestimmt, was erstens die Funktion des Gegenstandes überhaupt ist und sein kann und zweitens, was Design schlechthin ist. Design muss so verstanden werden, »dass jeder gelungene Designgegenstand seine Funktion im Medium von Prozessen der Formgebung neu erfindet.« (DE 138) In die Funktion, die für den Augenblick in dem Gegenstand auf bestimmte Art und Weise geformt ist, schreibt sich eine geschichtliche Dynamik ein, die jeder geformten Bestimmtheit einer Funktion sowie dem Designbegriff generell etwas zukünftig Unbestimmbares verleiht. Diese Betrachtung des Designs durch seine Geschichtlichkeit hat nach Feige auch Rückwirkung auf ein klassisches Verständnis von Design als Problemlösungswerkzeug. Probleme werden durch Design niemals wirklich einfach nur gelöst, sondern Designgegenstände »bestimmen die Probleme im Lichte ihrer Lösungen vielmehr zugleich neu« (DE 9). Nicht nur wächst die Designpraxis mit ihren Aufgaben, auch diese Aufgaben in Form von Problemen verändern sich mit der Gestaltung. Somit birgt die Geschichtlichkeit des Designs und der Funktionen auch das Potenzial einer anderen Aushandlung von Problemen, zu der ich später noch ausführlicher kommen werde; eine Aushandlung im Sinne einer produktiven Aneignung und Verkörperung von Problemen im Design.

Obwohl diese geschichtliche Dynamik, »in der durchaus alle konkreten Funktionen und alle spezifischen Formen von Design zur Disposition stehen können«, uns Design »geschichtstheoretisch [...] als in ihrem Sinn offene Tradition des Produzierens und Gebrauchens von Gegenständen« (DE 61) verstehen lässt, ist der Praxisbezug des Designs für Feige unhintergebar. Die Objekte des Designs sind immer für etwas da und für etwas zu gebrauchen. Dies ist der zweite Punkt, den Feige für eine Neubestimmung des Designs vorbringt. Design wirkt an der Basis dessen, was die menschliche Welt ausmacht (vgl. DE 78). Im Rückbezug auf Heideggers Zeug-Analyse aus *Sein und Zeit* macht Feige geltend, dass dieser praktische Weltbezug des Designs jeden

93 Vgl. für den Designbegriff (DE 54), für die Praktiken (DE 113).



Designgegenstand in einen Verweisungszusammenhang mit anderem Zeug verstrickt. Zeug gibt es nur im Plural. So heißt es bei Heidegger: »Ein Zeug ›ist‹ streng genommen nie.«<sup>94</sup> Ein Designgegenstand sowie seine Funktionen lassen sich nie alleine und nur für sich betrachten, sondern verweisen immer schon auf andere Gegenstände, die wechselseitigen Relationen und die Kontexte, in denen diese gebraucht werden. Dies lässt sich bereits für eine scheinbar simple Funktion wie das Sitzens feststellen. Im Sinne einer Interpretierbarkeit der Funktion des Designs verhandelt jeder Stuhl neu, was es heißt, zu sitzen. Unter Berücksichtigung des Zeugcharakters jedes Gebrauchsgegenstandes erscheint der allgemeine Sinn des Sitzens nur in einer Gesamtheit aller Stühle, die nicht mit einer empirischen Sammlung aller Stühle vergleichbar sei, und in der besonderen Konkretion dann wiederum jeweils durch den bestimmten Kontext, ihren selbst geschichtlichen Funktionszusammenhang. Eine rein gegenstandsorientierte Analyse der besonderen Leistung eines Designs würde diese verfehlen. Auf dem *Ulmer Hocker* sitzt man anders als in Marcel Breuers Clubsesseln aus Stahlrohr oder der Kaiser an seinem Schreibtisch auf einem Thonet *Stuhl Nr. 14*, gerade weil man in anderen Kontexten und zu anderen Zeiten auf ihnen saß und die Stühle diese Kontexte als Einheit auch verkörpern. Der Clubsessel verweist auf die Lounge, der *Ulmer Hocker* auf die demokratischen Ansprüche der Institution und der Schreibtischstuhl quasi erweitertes Schreibzeug auf den Schreibtisch, selbst dann noch, wenn ein Kaiser auf ihm sitzt. Darüber hinaus verweist der Stuhl auch noch auf den Raum, das Arbeits-, Vorlesungs- oder Esszimmer. Hierzu Feige:

Wer über Stühle als Designgegenstände und damit immer auch als ästhetische Gegenstände spricht, muss über eine Geschichte des Sitzens als eine Geschichte des geformten und gestalteten Sitzens und damit letztlich über eine Kulturgeschichte des Stuhls sprechen. (DE 132)

Florian Arnold bezieht sich ebenfalls auf Heideggers Bestimmung des Zeugs und sieht in der Beschreibung des theoretischen Zeugzusammenhangs als Beziehung der Objekte zueinander die Vorwegnahme von jüngeren technologischen Entwicklungen: »Die Dinge erzeugen ein Netzwerk von Gebrauchszuweisungen untereinander und damit von sich aus schon eine Art ›Internet der Dinge‹ noch vor jeder technischen Virtualisierung.«<sup>95</sup> Feige ergänzt zu

94 Martin Heidegger, *Sein und Zeit*, 19. Aufl., Tübingen 2006, S. 68.

95 Florian Arnold, *Logik des Entwerfens*, S. 263.

Heideggers Bestimmung des Weltverhältnisses noch Lucius Burckhardts soziologische Perspektive auf das Design, die zu diesen praktischen institutionelle und soziale Kontexte hinzufügt und den Funktionsbegriff einer Subjekt-Objekt-Beziehung noch einmal entscheidend erweitert:

Für den praktischen Weltbezug, in den Design eingelassen ist, ist charakteristisch, dass er immer auch mit institutionell-organisatorischen Aspekten und letztlich zwischenmenschlichen Beziehungen einhergeht. (DE 84)

Die letzte und programmatisch zentrale Beschreibung Feiges, die wie eine Klammer um die Geschichtlichkeit und den unhintergehbaren Praxisbezug des Designs herum funktioniert, ist seine Ästhetik des Designs als irreduzibel in Form verkörperter Funktion. Diese Designästhetik lässt jene dynamischen Prozesse erst in aller Klarheit als designspezifische Prozesse erscheinen. Denn Design als ästhetische Praxis ist eine, die nicht im Befolgen mechanischer Regeln aufgehen kann, obwohl sie mit Technik arbeitet. Vielmehr sind Momente der Improvisation entscheidend für jeden Designprozess, wie auch Annika Frye überzeugend, selbst für ein so hochgradig technisches Objekt wie einen Rasierer von Braun, dargelegt hat.<sup>96</sup> Auch Feige betont den Umstand, dass der Entwurfsprozess im Design »grundsätzlich improvisatorisch bestimmt« ist, oder einer improvisatorischen Logik folgt (vgl. DE 160f). Diese Momente der Improvisation im Designprozess dürften auch wesentlich dafür sein, dass jeder Formgebungsprozess immer auch eine Form(er)findung und schließlich, so Feiges Punkt, nur durch den Prozess der Formgebung auch eine Funktionsneuentdeckung ist. Denn »Design ist ästhetisch darin, dass es immer wesentlich geformte Funktion ist und eine Funktion ihren Sinn damit erst durch die Form, die ihr gegeben wird, erhält.« (DE 137) Nicht die Form folgt einer vor dem Designprozess bereits schon festgelegten Funktion, die jeden Gegenstand, der diese Funktion verkörpert, austauschbar machen würde, sondern die Funktion wird im Prozess der Formgebung sozusagen erst entdeckt. »[D]ie Funktionen, die Designgegenstände erfüllen, [sind] irreduzibel an Formgebung gebunden.« (DE 144) Erst in der jeweiligen Form erhält die Funktion abschließend ihren Sinn und ist damit abhängig von der jeweiligen Form. Denn: »Die grundsätzliche ästhetische Ebene des Designs besteht in der irreduziblen Geformtheit der Funktion von Designgegenständen.« (DE 143)

96 Vgl. Annika Frye, *Design und Improvisation*, insbesondere S. 54-78.

Die Geschichtlichkeit des Designs und die Offenheit einer Bestimmung der Funktion in Form schließt ein Wissen über diese Unabgeschlossenheit und Zukunftsoffenheit mit ein. Sie werden sich in dieser Unbestimmtheit, die jeweils für den Moment zu bestimmen ist, selbst durchsichtig (vgl. DE 134). Diese Offenheit »konstitutiv verkörperter Funktionen« (DE 138) nennt Feige einen »ästhetischen Funktionalismus« (DE 136), der schließlich das für das Design spezifische wechselseitige Verhältnis von Form und Funktion derart neu bestimmt, dass die Funktion durch ihre besondere Verkörperung in der Form immer schon über sich selber hinaus auf ihre eigene Offenheit hin verweisen muss, die den dynamischen Prozess des Designs neben den technologischen und sozialen Entwicklungen überhaupt erst in Gang bringt. Jede konkrete Gestaltung einer Funktion verweist auf die potenzielle Gestaltbarkeit von Funktionen überhaupt und zeigt an, dass diese allgemeinen Funktionen ihrer besonderen Gestaltbarkeit produktiv ausgeliefert sind. So grenzt sich Feige auch dezidiert vom Offenbacher Ansatz der Produktsprache ab, der zwar die wichtige Einsicht lieferte, dass Produkte auch immer Symbole sind, der aber in seiner sauberen analytischen Trennung produktsprachlicher Funktionen mit einem ästhetischen Funktionalismus nach Feige inkompatibel bleibt, weil dieser ästhetische Funktionalismus nicht mehr zulässt, rein praktische Funktionen von ästhetischen Funktionen zu trennen (vgl. DE 166). In ihrer verkörperten Einheit sind sie nicht dergestalt abschließend zerglieder- und planbar.

Um Feiges begrifflichen Immunisierungsprozess des Funktionalismus abschließend zusammenzufassen: Die Funktion ist immer schon durch die Form infiziert. Dies ist die besondere Leistung des Designs. Es gibt Funktionen nur als in Formen verkörperte Funktionen, was einen ästhetischen Funktionalismus vor dem Vorwurf eines rein stilistischen Formalismus, der gar nicht zu bestimmen weiß, was die Funktion eigentlich genau ist, rettet. Ein ästhetischer Funktionalismus ist immer schon zum Teil ein Formalismus, der die Wechselbeziehung zwischen Form und Funktion jedoch so eng zusammenzieht, dass es nicht mehr möglich ist, hier nur auf der Oberfläche zu bleiben. Erst durch die Form erhält die Funktion ihren abschließend bestimmten Sinn. Gleichzeitig verweist sie auf ihre zukunfts offene Unbestimmtheit und zeigt in ihrer spezifischen Gestaltung auch ihre Gestaltbarkeit an.

Ein ästhetischer Funktionalismus nach Feige weiß um die Interpretierbarkeit, das immer wieder neu zu lösende Rätsel der Funktion, als unabschließbarer Prozess der immer wieder Neu- und Weiterbestimmung der Funktion in einer besonderen Form. Andererseits festigt der unhintergehbare Praxisbezug

in Feiges Analyse des Designs auch die tragende Rolle der Funktion für diesen Aushandlungsprozess. Design ist die Gestaltung von etwas Brauchbarem, das in je spezifischen Kontexten auf bestimmte Art und Weise funktioniert und auf alle anderen Gegenstände verweist, welche diese Funktion ebenfalls auf ihre spezifische Art und Weise ausformen und geformt hatten. Jeder Stuhl schreibt die Funktion des Sitzens, die Zwecke des Sitzens und ihre Kontexte als ein neuer Eintrag in einer der Geschichte des Sitzens fort und gestaltet damit immer auch eine neue Interpretation des gesamten Zweckzusammenhangs, welche diesen verändert. Gleichzeitig lässt sich ein Stuhl nicht einfach aus seinen Kontexten und diesen Zweckzusammenhängen herauslösen, wenn er weiterhin ein Stuhl sein soll. Sowohl die Beziehung zwischen Form und Funktion lässt sich als ein Aushandlungsverhältnis beschreiben, als auch der Rückbezug auf die Tradition der Funktion, die zum einen die Neuaushandlung in einer besonderen Form mitbestimmt, zum anderen aber auch durch diese neue Interpretation in ganz anderem Licht erscheinen kann. Wenn wir von Design sprechen, meinen wir immer eine Aushandlung dieses Verhältnisses. Bleibt die Gestaltung zu stark in der Tradition verhaftet und kann ihrem Kontext nicht wirklich neu weiterbestimmen, ist das Design nicht der Rede wert. Im schlimmsten Fall war es bloß eine Kopie. Verfällt die Formgebung aber zu sehr der oberflächlichen Gestaltung, kommt vor allem aus der Designdisziplin der abwertende Vorwurf des Stylings. Im emphatischen Sinne von Design spricht man erst, wenn in der Ausgestaltung eines Stuhles gleichzeitig die Freiheit des Designs zu der designspezifischen Erforschung des Sitzens bei gleichzeitiger Abhängigkeit von einer Zweckerfüllung einsichtig wird.

Ergänzend zu Feige möchte ich abschließend das Moment der Freiheit sowie der dynamischen Zukunftsoffenheit in diesem Aushandlungsprozess als den »spekulativen« Kern jeden Designs bestimmen. Neben der Improvisation ist es die antizipative Spekulation auf eine mögliche Zukunft, dieses nur minimale Mehr einer Verschiebung, die schließlich etwas Neues hervorbringt, die ein wesentliches Moment jedes Designprozesses ist. Diese bekommt man erst richtig in den Blick, wenn man die Funktion und die Zwecke des Designs nicht mehr als planbar sowie vor dem Prozess bereits festgelegt, sondern als Aushandlung und Ergebnis des Vermittlungsprozesses von Funktion durch Form und schließlich, im Sinne eines erweiterten Designprozesses im Anschluss an Wellmers Verständnis der labyrinthischen Klarheit, als sich in der Aneignung durch die Benutzerinnen und Benutzer immer erst noch zu beweisende Werte des guten Designs versteht. Spekulation im Design heißt dann nichts

anderes, als dass in jedem Designprozess als potenzielle Funktionsneuerfindung Faktoren der Ungewissheit existieren, die einzig durch aktive Designentscheidungen überbrückt werden können, die sich anschließend noch vor einem kritischen Designpublikum erweisen müssen. Obwohl diese Designentscheidungen immer auch vom Kontext des Gebrauchs abhängen, haftet an ihnen letztendlich unausweichlich der Vorwurf der Willkür an. Wie man diese Spekulation auf die zukünftige Funktionalität aber auch produktiv für das Design wenden kann, soll die zum Teil etwas spektakulär spekulative Designpraxis von Anthony Dunne und Fiona Raby aufzeigen, die der Rätselhaftigkeit einer noch erst zu gestaltenden Funktion eine abschließende Wendung gibt.

## 2.7 Funktionale Fiktionalität

Spekulation auf eine zukünftige Funktionalität ist mehrfach in eine zeitliche Perspektive eingebunden. Zunächst speist sich die Weiterentwicklung und Neuinterpretation von Zwecken und ihren Zusammenhängen auch aus der Vergangenheit einer Tradition, die selbst noch in der Radikalität eines Bruches als negativer Bezugspunkt bestehen bleibt. Spätestens in unserer Gegenwart des Stilmixes sollte klar geworden sein, dass kein noch so radikaler Bruch jemals die diversen und pluralen Vergangenheiten als Ressource, Inspirationsquelle und Bezugspunkt jemals wirklich hat abschneiden können. Dieser Rückbezug ist dabei immer in der Gegenwart der Gestaltenden verankert, die als partikulare Positionierung niemals ganz aus dem Blickfeld verschwindet. Die Kontextabhängigkeit sowie die Geschichtlichkeit des Designs machen es zu einer extrem gegenwärtigen Praxis, deren Wert sich immer auch am eigenen Verhältnis zur Kurzlebigkeit des rein Modischen abarbeiten muss. Und schließlich ist Design auf die Zukunft einer noch zu gestaltenden Funktionalität hin ausgerichtet.

Diese zeitliche Perspektive ist auch der zentrale Punkt, den Anthony Dunne und Fiona Raby für ihre Praxis des spekulativen Designs, die sie aus der Praxis des Critical Design entwickelten,<sup>97</sup> in *Speculative Everything* stark machen.

97 Seit Mitte der 90er-Jahre forscht Anthony Dunne am Computer Related Design Research Studio am Royal College of Art in London. Den Begriff als Gegenpart zum affirmativen Design nannte er zum ersten Mal in: Anthony Dunne, *Hertzian Tales. Electronic Products, Aesthetic Experience and Critical Design*, London 1999.

Hierin beschreiben sie diese kritische Herangehensweise an das Produkt- und Interaktionsdesign, die einen ganz eigenen emanzipatorischen Anspruch als Gegenposition zum »affirmative« Design stellt; als kritische Positionierung: »a position rather than a methodology.«<sup>98</sup> Auch wenn ihr berühmt berüchtigtes A/B Listen Manifest dem konventionellen Design (A) eines »for how the world is« das kritische oder spekulative Design (B) des »for how the world could be« als komplementäre Kontrastfolie gegenübergestellt,<sup>99</sup> will ich behaupten, dass wir es hier anstatt mit einer harten Abgrenzung erneut mit einem Spektrum des Designs zu tun haben,<sup>100</sup> das in seinem Kern immer spekulativ verfasst ist. Die sich jeweils gegenüberstehenden Begriffspaare, wie zum Beispiel »Affirmative« (A) gegen »Critical« (B), oder »User-friendliness« (A) gegen »Ethics« (B), sind vielmehr Fragen der Aushandlung eines Sowohl-als-auch als eines radikalen Entweder-oders. Ein Begriffspaar sticht jedoch in Relation zur Funktion heraus: der Bezug auf »Futures« (A) gegenüber dem auf »Parallel worlds« (B). In dieser Wendung des spekulativen Designs als funktionale Fiktionalität<sup>101</sup> wird die Interpretierbarkeit der Funktion nicht nur vertikal in Richtung der Zukunft gedacht, vielmehr zeigt sich hierdurch eine weitere Ebene der horizontalen Offenheit des Kontextes der Funktion in seiner Fiktionalisierung. In der spekulativen Designpraxis von Dunne und Raby lässt sich diese Kontextabhängigkeit als zusätzliches Feld der Gestaltung aufzeigen, welches sicherlich extrem mit der von Adorno geforderten »Phantasie« im Sinne von Science-Fiction arbeitet und spielt, gleichzeitig auch den Sinn von Design kritisch hinterfragt und erweitert. Diese Praxis wäre als eine Reflexion auf die Arbeitsweise von Designerinnen und Designern zu verstehen, welche die üblichen Methoden des Designs in ihrem Extrem erforscht, indem sie sie ins Fantastische skaliert.

Das zentrale Projekt von Dunne und Raby, auf das die Beispiele anderer Gestaltender in *Speculative Everything* hinauslaufen, ist ihr »design experiment« mit dem Titel *United Micro-Kingdoms*.<sup>102</sup> Ausgehend von einem Dia-

98 Anthony Dunne, Fiona Raby, *Speculative Everything. Design, Fiction, and Social Dreaming*, Cambridge, London 2013, S. 34.

99 Vgl. ebd., Preface S. vii.

100 Diesen Punkt macht auch Matt Malpass, der die der Liste zugrundeliegenden Werturteile kritisiert. Vgl. Matt Malpass, *Critical Design in Context. History, Theory, and Practice*, London 2017, S. 47.

101 Als »functional fictions« bezeichnen Dunne und Raby das Critical bzw. Speculative Design. Vgl. Dunne und Raby, *Speculative Everything*, S. 57.

102 Vgl. ebd., S. 173-188.

gramm zur Einordnung politischer Einstellungen, welches sich auf der Horizontalen von »Left« to »Right« und auf der Vertikalen von »Authoritarian« zu »Libertarian« erstreckt, gepaart mit aktuellen gesellschaftlich relevanten Themenkomplexen, die als potenzielle Aufgabenfelder der Gestaltung angesehen werden, entwarfen die beiden vier Teilkönigreiche des vormals Vereinigten Königreiches England, in denen sich jeweils eine Zukunftsvision der Gesellschaft verwirklicht haben würde. Im Mikrokönigreich der »Digitarians« leben die Menschen unter der Herrschaft einer totalen digitalen Diktatur der Überwachung und Transparenz, in der alles von den Kräften des Marktes bestimmt wird. Dies sei das Wahrscheinlichste aber dennoch Dystopischste der vier Königreiche.<sup>103</sup> Im Reich der »Bioliberals« hat sich die Sozialdemokratie durchgesetzt und es wird ausschließlich biologisch nachhaltige Technologie verwendet, um der Krise der Ressourcenknappheit und dem drohenden Klimakollaps zu entgehen. Die »Anarcho-Evolutionists« hingegen haben sämtliche mechanische oder elektronische Technologie hinter sich gelassen und sich nur noch auf die Manipulation der eigenen Gene konzentriert, um so eine Gesellschaft zu erzeugen, in der es keine Staatsmacht mehr gibt und alle Organisation über den Zusammenschluss kleinerer tribalistischer Gruppen funktioniert. Die »Communo-Nuclearists« schließlich sind eine Anti-Wachstumsgesellschaft, in der sämtliche Ressourcen und sogar die Anzahl der Bevölkerung vom Staat reguliert werden.

Spannender als diese vier parallelen Szenarien, die wie alle Science-Fiction notwendigerweise in einer Perspektive aus der Gegenwart verhaftet bleiben, ist die Methode des »What if« Szenarios zum Anstoßen neuer Designprozesse und zum Erfinden neuer, funktionaler Fiktionalität. So bildeten die vier Szenarien als Verschiebung des Kontextes nur die Grundlage, um von ihnen ausgehend für jede der vier Mikrokönigreiche ein eigenes Mittel der Fortbewegung zu gestalten. Die Digitarians lassen sich in selbstfahrenden Individualfahrzeugen durch den digital perfekt orchestrierten Verkehr lenken. Die Bioliberals, die nicht mehr an die Beschleunigung des Fortschritts glauben, verwenden selbst gezüchtete Fahrzeuge aus abbaubarem Biomaterial, die mit Biokraftstoff betrieben werden. Der Anarcho-Evolutionist haben die eigenen Körper genetisch so manipuliert, dass sie mit extremer Beinmuskulatur in ihren clan-ähnlichen Kleinstgruppen gemeinsam auf einem riesigen Fahrrad fahren. Und für die Communo-Nuclearists besteht ihre gesamte Ge-

103 Vgl. ebd., S. 175.

sellschaft aus einem gigantischen Zug, der aus abstrakten grünen Polygonen geformt ist und sich ins Landschaftsbild eingliedert. Dieser kommunistische Zug umfasst selbstverständlich die Gesellschaft als Ganzes und alle Vorgänge sind strengsten reguliert. Modelle der vier Fahrzeuge bilden das Kernelement des Projektes, welches vor allem als Ausstellung inszeniert wurde und als eigene Webpage existiert. Dunne und Raby beschreiben ihren spekulativen Designansatz selber so:

[Design can be] the stable platform on which to entertain unusual bedfellows. The glue for things that may not be naturally sticky. The lubricant that allows movement between ideas that don't quite run together. The medium through which we can make otherwise awkward connections and comparisons. The language for tricky conversations and translations. [...] It is our hope that speculating through design will allow us to develop alternative social imaginaries that open new perspectives on the challenges facing us.<sup>104</sup>

Auch wenn spekulatives Design kritisch an den Grenzen der Disziplin operiert und häufig nur im Rahmen von Ausstellungs- oder Forschungsprojekten überhaupt realisiert wird,<sup>105</sup> so beleuchtete es doch eine für das Design wesentliche Abhängigkeit der Funktion vom gegebenen Kontext, die wiederum im Medium des Designs produktiv gewendet und thematisiert werden kann. Die Verbundenheit der Zwecke und ihrer Zusammenhänge wird herausgestellt, um so als eine gestaltbare Einheit markiert zu werden. Die Funktion der Dinge muss hierbei selbstverständlich im Sinne einer in Form verkörperten Funktion auch immer erst neu interpretiert und im Prozess der Formgebung und Aneignung durch die Nutzer\*innen gefunden werden. Doch gerade die spekulativen Designprojekte verdeutlichen, dass sich durch all diese Aushandlungsprozesse der wechselseitige Bezug des Designs auf die Gesellschaft hindurch zieht. Besonders dann, wenn dieser gesellschaftliche Bezug zum Thema und in einer parallelen Vision der Gesellschaft kritisch auf die Probe gestellt wird. In und durch die verschiedenen Fahrzeugtypen zeigt sich eine durch die jeweiligen diskursiven und materiellen Kontexte geprägte Weise zu leben, die ebenso von diesen Fahrzeugen mit hervorgebracht wird. Diese kann wünschenswert sein – oder eben auch nicht. Auch in der funktionalen Fik-

104 Ebd., S. 189.

105 Das critical Design in seiner Kapazität eigentlich nicht »critical« sondern »criticool« sei, befindet Francisco Laranjo. Vgl. Francisco Laranjo, »Avoiding Post-Critical.« In: *Modes of Criticism* issue 1 (2015), S. 19-28.



tion hat sich das Eigensinnige der Gesellschaft, für die gestaltet werden soll, angestaut. Der Anspruch des spekulativen Designs ist es jedoch, gleichzeitig auch auf diesen Kontext – diesmal den realen, gegenwärtigen – durch das Medium des Designs bewusstseinsstiftend zurückwirken zu können und diesen schließlich auch zu verändern. Speklatives Design hinterfragt, was Design und seine Funktionen sein könnten und wie wir diese verstehen wollen. Das Kritische dieses Designs liegt nicht in seiner fantastischen Skalierung, sondern sitzt nach Anthony Dunne auf der Funktionsseite auf.<sup>106</sup> Es überspitzt den affirmativen Charakter der Gestaltung, die intrinsische Motivation, einen Verbesserungsvorschlag zu machen, in einem fiktional dystopischen Setting, um zum einen den transformativen Prozess der Aushandlung und Formung neuer Funktionalitäten herauszustellen, um jedoch gleichzeitig auch kritisch zu hinterfragen, wie wir Design und speziell seine Beziehung zum Kapitalismus in Zukunft verstehen wollen und mit welchen Kriterien wir Funktionalität bewerten werden. Hierbei kehren sie erneut aus dem Design hervor, was im ersten Kapitel beschrieben wurde: Weil Design komplex auf Gesellschaft bezogen ist, kann und muss es kritisch hinterfragt werden. Letztendlich geht es im spekulativen Design um diese Perspektive: Durch ein anderes Design lässt sich schließlich auch ein anderer Kontext denken, der wieder neues Design hervorbringen wird.

Das Rätsel der Funktion kann nicht gelöst, sondern nur gesehen werden. Die Funktion lässt sich weder unabhängig von ihrem historischen Kontext noch völlig losgelöst von der Form denken. Gestaltende können sich der Herausforderung dieses Rätsels nur jedes Mal erneut stellen und durch das Ergründen der Unabschließbarkeit des Rätsels in der potenziellen Gestaltbarkeit einen Grund für ihr Design finden. Es gibt keine rein mechanische Funktionalität und keine essenzialistische Funktion aus dem Wesen oder der Natur der Sache heraus, die einfach nur umzusetzen wäre. Dies hatte auch schon Hermann Muthesius, der Verfechter der Typisierung, bemerkt:

Wer überhaupt bildet, bildet auch mit Rücksicht auf die Erscheinung, und selbst beim Bilden des Maschineningenieurs wird man den Trieb zum Gefälligen nicht ausschalten können.<sup>107</sup>

106 Vgl. Anthony Dunne, *Hertzian Tales*, S. 47.

107 Hermann Muthesius, »Die moderne Umbildung unserer ästhetischen Anschauungen« (1902), in: Fischer, Hamilton (Hg.), *Theorien der Gestaltung*, S. 99-112, hier S. 105.

Doch über diese Einsicht hinaus lässt sich mit Feiges Analyse zeigen, dass es die Funktion überhaupt nur als in Form verkörperte gibt, was auch die strenge analytische Trennung von praktischen und formalästhetischen Funktionen im Offenbacher Ansatz der Produktsprache verunmöglicht. Mit Wellmer lässt sich feststellen, dass gerade wenn die Funktion in Form verkörpert ist, es immer auch auf das »Gefällige« ankommt, wodurch sich der Wert dieser verkörperten Funktion des Designs erst in der Aneignung durch die Gebraucherrinnen und Gebraucher erweist. Das Gefallen bezieht sich auf die sinnliche Überzeugungskraft des Vorschlages, welcher die jeweils verkörperte Funktion in ihrer besonderen Geformtheit ist. Ein Gefallen, dass sich nicht planen lässt, weil es für seine Beurteilung noch keine hinreichenden Kriterien geben kann. Hier nun stellt sich aber in Rückblick auf den Offenbacher Ansatz der Produktsprache wieder die Frage: Was gibt es mehr noch im guten Design als ein rein konsumistisches Gefallen? Wenn die Funktion, die allgemeinen Zwecke, sogar die Zweckzusammenhänge so von ihrer konkreten Gestaltung in einer besonderen Form abhängig sind, liegt dann nicht auf der Seite der Form ein großes Transformationspotenzial des Designs? Muss nicht in einem besseren Verständnis der Form ein Moment der Freiheit gesucht werden? Denn das Gefallen am Design ist eine ästhetische Lust an der besonderen Ausgestaltung der Funktionen in Form, die einen neuen Blick auf diese Form fordert. Ohne eine Ästhetik des Designs auf dieses simple Gefallen reduzieren zu wollen, eröffnet es eben doch diesen neuen Blick, dessen Perspektive es für eine Neubestimmung des Designs genauer zu beschreiben gilt.







# 3 Die Freiheit der Form

## 3.1 Von der Gefälligkeit der Form

Da sich das Rätsel der Funktion nur dahingehend auflösen ließ, dass die Zwecke dergestalt in der Besonderheit der Form dieser Objekte verkörpert werden, dass man nicht vor dem Designprozess schon abschließend bestimmen kann, was diese verkörperten Funktionen des Objektes sein werden, eröffnet dies eine neue Bedeutung für die Form dieser Zwecke. So stehen Gestaltende jedes Mal neu vor einem anders gefassten Rätsel der Funktion sowie vor einer fortwährenden Herausforderung. Das Versäumnis der Moderne muss neu gefasst werden. Es war nicht der Fehler des Funktionalismus, die Funktion überhaupt bestimmen zu wollen. Design ist immer die Gestaltung von etwas Funktionalem. Das grundsätzliche Abzielen der Moderne auf die zweckmäßige Allgemeingültigkeit eines demokratischen Funktionalismus soll noch einmal als wichtige Designperspektive festgehalten werden. Der Fehler im Definitionsversuch der Moderne war vielmehr, dass sie diese Bestimmtheit der Funktion endgültig beschließen und sie als abstrakte Größe dem somit immer schon determinierten Prozess der Gestaltung voranstellen wollte. Die Form hatte mechanisch aus der Funktion zu folgen. Sie dann als Natur oder Wesen der Sache zu bezeichnen und ihr alle anderen Aspekte des Designs unterzuordnen, kennzeichnet dieses Bestreben deutlich in dieser Zielsetzung.<sup>108</sup>

108 Zur Vorliebe des klassischen Funktionalismus für biologistische Erklärungen Vgl. Daniel Martin Feige, *Design*, S. 133.

Hierbei wurde jedoch die historische Offenheit der Funktionen von Designobjekten im Sinne einer »unbestimmten Bestimmtheit« (DE 6o), eines unabschließbarem Aushandlungsprozess, nicht in die Gleichung der modernen Gestalter miteinbezogen.

Dies geschah vor allem aus der Vernachlässigung der Form. Diese stand seit Loos' Ornamentkritik unter dem Verdacht gestalterischer Willkür und der Oberflächlichkeit rein transitorischer Stile. Ohne die strikte Anleitung durch die Ratio der Funktion ließe man die emanzipatorischen Potenziale des Designs in »persönlichen Varianten und Launen« sowie »unschöne[n] Einzelheiten«<sup>109</sup> verlustig gehen. Dies wiederum stünde einem einheitlichen und aufgeklärten Geist der Moderne entgegen, wie er Gropius vorschwebte.<sup>110</sup> Folgt man jedoch Feige in seiner Analyse des besonderen, verkörperten Wechselverhältnisses von Form und Funktion, so ist klar, dass die verschiedensten Funktionen gerade durch die Gestaltbarkeit ihrer Formen selber geschichtlich offen, vom Kontext abhängig, immer auf besondere Art und Weise verkörpert und potenziell auch völlig anders gestaltbar bleiben. Dass die Funktion gestaltbar ist, liegt daran, dass sie immer in einer besonderen Form gestaltet werden muss, der die Funktion nicht vorangestellt werden kann, sondern – drastisch ausgedrückt – dieser Form immer bis zu einem gewissen Grad ausgeliefert bleibt. Nicht die Form folgt mechanisch aus den inneren Gesetzmäßigkeiten der Funktion, sondern die Funktion ist in großen Teilen abhängig von der Form, in der sie sich verwirklichen wird. Sicher, ein Stuhl ist zum Sitzen da, aus einer Tasse muss man trinken können und wenn ein Hammer den Nagel nicht in die Wand bekommt, dann taugt er nicht als Hammer. Dennoch: Das reziproke Wechselverhältnis zur Besonderheit der Form ermöglicht überhaupt erst, dass es Design und nicht einfach nur Massenproduktion von nicht mehr Verbesserungswürdigem gibt.<sup>111</sup>

Schon die Verwendung des Wortes Design im alltäglichen Sprachgebrauch, in welchem es häufig eine Schnittstelle zwischen Innovation und Mode beschreibt, weist uns auf die besondere Bedeutung der Geformtheit sichtbarer Gestaltung hin. So lässt sich ohne Schwierigkeiten feststellen, dass wir uns immer dann auf etwas als Design beziehen, wenn uns die besondere Form von etwas funktional Brauchbarem auffällt – mehr noch: Wenn uns dieses Beson-

109 Walter Gropius, *Apollo in der Demokratie*, S. 41.

110 Vgl. Ebd.

111 »Der Gedanke einer »nackten« Rekonstruktion der Funktion ist irreführend, weil sie just die designspezifische Ebene überspringt.« Daniel Martin Feige, *Design*, S. 132.

dere auf eine oft unerklärliche Art nicht nur auf-, sondern gefällt.<sup>112</sup> Wenn etwas mit dem Präfix »Designer-« versehen wird, dann soll etwas Besonderes an diesem uns ansprechenden Gegenstand hervorgehoben werden, was ihn von gewöhnlichen Dingen unterscheidet. Kauft man zum Beispiel eine Designerjeans, Designerschuhe, Designermöbel oder Designerfood in einer Designerboutique, dann konsumiert man eben nicht irgendetwas, sondern etwas Besonderes – etwas in seiner Form besonders Gestaltetes.<sup>113</sup> Design wird im alltäglichen Sprachgebrauch dem »einfach nur« einer Jeans als dieses Besondere eines »nicht einfach nur, sondern« der Designerjeans vorangestellt und erweitert die Bedeutung dieses vormals profanen Gegenstandes, auf den sich der Neologismus bezieht. Selbst wenn dieses Besondere im Unterschied zum Profanen über die preisliche Differenz hinaus nicht ganz klar benannt werden kann; jede einfache Jeans wurde schließlich ebenso designt. Doch im Verständnis einer konstitutiv verkörperten Funktion sollte dieser emphatische Bezug auf die Form der Funktion nicht länger als Banausentum abgeurteilt werden. Vielmehr ließe sich mit Ludwig Wittgenstein sagen, dass sich der volle Sinn von Begriffen erst in ihrem alltäglichen Sprachgebrauch in Lebensformen zeigt und somit, wenn wir uns schon auf das Sprachspiel des Präfixes »Designer-« einlassen, die Besonderheit der Form in ihrem Wechselspiel mit der Funktion auch das Besondere des Designs sein muss sowie auch das Präfix den ursprünglichen Begriff besonders macht.<sup>114</sup> Um dieses Besondere der Form soll es nun gehen.

Obwohl die Gliederung dieser Überlegungen zu einer politischen Dimension des Designs nahelegen könnte, dass in klassisch funktionalistischer Weise auf eine Auseinandersetzung mit der Funktion die nachgeordnete Auseinandersetzung mit der Form zu folgen hätte, sollte bereits klar geworden sein, dass in keiner Weise eine hierarchisierende Reihung impliziert wird. Vielmehr ist das Gegenteil der Fall. Zweck und Erscheinen von Objekten müssen immer in Beziehung zueinander gedacht werden, wenn wir von diesen Objekten als designte

112 Indes ist auch das Gegenteil möglich, wenn ein Objekt durch sein misslungenes Design auffällt und gerade nicht gefällt, sondern in seinem schlechten Design explizit auf- und missfällt.

113 Tony Fry problematisiert diese besondere Auszeichnung allerdings dahingehend, dass sie verschleierte, dass auch alle anderen Jeans designt wurden und nicht nur die Designerjeans. Negativ gewendet forciert die Auszeichnung einiger Gegenstände die ideologische Anonymisierung aller anderen Gegenstände, die natürlich niemals wirklich anonym und niemals neutral sind. Vgl. Tony Fry, *Design as Politics*, Oxford, New York 2011, S. 6.

114 Vgl. Ludwig Wittgenstein, *Philosophische Untersuchungen*, Frankfurt/M 1977.



Objekte sprechen. Das Design eines Objektes ist etwas, dessen besonderes Gestaltetsein wir hervorheben, wenn wir uns auf das Objekt als designtes Objekt beziehen. Dieses designspezifische Gestaltetsein meint dabei mehr als nur ein rein äußerliches Phänomen des Erscheinens. Es meint mehr als eine Umhüllung, die dem Gegenstand rein oberflächlich ausschmückt. Das Gestaltetsein eines Objektes meint die Einheit der besonderen Verkörperung der Funktion in Form. Als Design würdigen wir etwas, wenn dieses Gestaltetsein nicht beliebig austauschbar ist. Weil gutes Design diesen Unterschied macht und eine Differenz zum vorher Gegebenen gestalterisch markiert, kann überhaupt erst auf diese Verschiebung, die Innervierung des minimalen Mehr, verwiesen werden. Anders, als dies der Funktionalismus proklamiert hatte, ist die besondere Form folglich wichtiger Bezugspunkt unserer Bewertung von gutem Design.

Die Falle, in die man bei der Feststellung oder vielmehr der Behauptung gesellschaftlicher Relevanz des Designs nur allzu leicht tappt, ist die Abgrenzung einer sozialen Dimension des Designs, welche Designer\*innen zu ethischen Überlegungen ermahnt, von einer ästhetischen Betrachtung des Designs, die augenscheinlich verfehlt, worum es im Design gehen sollte. So gilt die (illegitime) Möglichkeit der oberflächlichen Auspielung der Form im Styling der Warenästhetik, wie sie als Feindbildkonstruktion besprochen wurde, für viele als Symptom für die grundlegenden Probleme, die vom Design einer Überfluss- und Erlebnisgesellschaft<sup>115</sup> durch die Verschleierung der eigentlich sozialen Verbindungen und Zwecke verursacht werden. Hierbei wird noch unnötigerweise überflüssiger Müll produziert. »Nichts bleibt vom Design verschont«<sup>116</sup>, beklagt Gert Selle. Die »Totalästhetisierung des Alltags«<sup>117</sup> oder die viel beschworene »Ästhetisierung der Lebenswelt«<sup>118</sup> sind bei genauerer Betrachtung maßgeblich eine Kritik am Design. Auch Gui Bonsiepe warnt vor der Ambivalenz des Ästhetischen und vor der »boutiquization« sowie vor dem Verfall ins »ephemeral, fashionable and quickly obsolete«.<sup>119</sup> Ästhetisierung meint hier, dass die Dinge des Alltags nicht mehr unter funktionalen Aspekten, sondern ästhetisch betrachtet

115 Vgl. Gerhard Schulze, *Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart*, Frankfurt/M, New York 1992.

116 Gert Selle, *Geschichte des Design in Deutschland*, S. 338.

117 »Die Invasion des Ästhetischen hat ihre Vorbereitungsgeschichte der Durchdringung von Massenproduktkulturen mit Design über ein Jahrhundert hinweg und scheint heute auf ihrem Höhepunkt angekommen. Nichts bleibt von Design verschont [...]« Ebd.

118 Rüdiger Bubner, »Ästhetisierung der Lebenswelt«, in: ders., *Ästhetische Erfahrung*, Frankfurt/M 1989, S. 143-156.

119 Vgl. Gui Bonsiepe, »Design and Democracy«, S. 28.

werden, was offenkundig designfremd sein müsse. Der Begriff des Stylings beschreibt letztendlich nichts anderes als die gedankenlose Befreiung der Form aus jeglichen Zwecken, gegen die sich das ethisch aufrichtige Design eines demokratischen Funktionalismus abzugrenzen hätte. Design dürfe nicht nur Formspielerei sein, die ständig Neues dazu erfindet. Die ethisch korrekte, »ehrliche« Alternative hierzu wäre weniger bis gar kein Design mehr.<sup>120</sup>

Genau um eine ästhetische Durchdringung des Designs durch seine besondere Geformtheit wird es im Nachfolgenden jedoch gehen. Die grundlegende Überlegung zu dieser Ästhetik des Designs wird sein, dass es gerade die Formseite ist, welche Design zum Ausgangspunkt einer designspezifisch ästhetischen Auseinandersetzung, zu einer Reflexion über die Transformierbarkeit der Zwecke werden lassen kann. Entgegen der These einer designfremden Ästhetisierung meine ich, dass Design als Design immer auch unter ästhetische Gesichtspunkte wahrgenommen werden kann – ja sogar muss. Die vermeintlich nachträgliche sowie oberflächlich Ästhetisierung des Designs ist somit keine Entfremdung des Designs von seinen eigenen Zwecken, sondern den ästhetischen Eigenschaften der Form geschuldet. Das Wesentliche dieser Qualitäten liegt in einer Freiheit der Form gegenüber der bloßen Zweckerfüllung der Funktion begründet. Die Ausführung vorwegnehmend lässt sich hier festhalten: Die Freiheit der Form ist in der Gestaltung unvermeidbarer und notwendiger Teil einer Interpretation gesellschaftlicher Zweckzusammenhänge in der irreduziblen Geformtheit von Funktionen. Und auch die beständige Kritik am Oberflächlichen, am Stil und am Styling, welche das Design vor der Ästhetisierung bewahren wollen, bezeugen letztendlich, dass das Ästhetische schon immer – wenn auch als drohender Verfall – ein Teil des Designs war.

Entscheidender Moment einer eigenen Ästhetik des Designs, die das Verhältnis von Zwecken und Formen neu denken lässt, ist ein Überschuss der besonderen Form, der niemals ganz im Funktionieren aufgeht und notwendigerweise selbst in seiner Geformtheit über diese Einheit hinausweist. Er markiert deren Verschiebung. Dieser Überschuss in der Form im Abzielen

**120** Für diese Position stehen zum Beispiel Harald Welzer und Bernd Sommer. Vgl. Harald Welzer, Bernd Sommer, *Transformationsdesign. Wege in eine zukunftsfähige Moderne*, München 2014. Auch Dieter Rams 10 Thesen für gutes Design könnte man in einer besonders strengen Auslegung in diese Richtung interpretieren: Dieter Rams, »Zehn Thesen für gutes Design«, online abrufbar unter: <https://www.vitsoe.com/de/ueber-vitsoe/gutes-design> (letzter Zugriff: 28.02.2019).

auf funktionale Gestaltung ist das minimale Mehr, das in seiner Besonderheit in einer Spannung zum allgemeinen Horizont der bisherigen Funktionen steht. Es ist die geringfügige Verschiebung im Aushandlungsprozess von Funktionen durch Formen, innerhalb derer sich dennoch die Differenz, die Design ausmacht, ereignet.

Ausgerechnet dieser Überschuss ist ein Punkt, der in Feiges ansonsten überzeugenden Designästhetik keine Beachtung findet. Diese Designästhetik muss dementsprechend nicht mit einer Rekonstruktion anderer Vorschläge einer Ästhetik des Designs beginnen, wie beispielsweise der funktionalen Schönheit, in der sich diese passend, variabel oder konträr zu einem Standard der Funktionsausgetslatung zeigt.<sup>121</sup> Auch der Vorschlag eines erweiterten Verständnisses der dienenden Schönheit des Designs bleibt letztlich hinter Feiges ästhetischen Funktionalismus zurück,<sup>122</sup> ebenso wie eine Bestimmung des Ästhetischen im Design als dessen atmosphärische Wirkung, die sich ganz von der Funktion entfernt.<sup>123</sup> All diese Vorschläge können das Ästhetische des Designs nur summarisch oder subsumtiv zur Funktion begreifen.<sup>124</sup> Obwohl ich auf einer Besonderheit der Form beharren möchte, darf dennoch die irreduzible Geforntheit der Funktion als interpretative Leistung des Designprozesses nicht unterschritten werden. Deswegen ist eine weitere Auseinandersetzung mit Feiges Ästhetik des Gebrauchs der Ausgangspunkt, von dem aus ein eigener Ansatz ausformuliert werden kann. Dieser soll die Designspezifik in Feiges ästhetischen Funktionalismus fortführen, jedoch diesen kontrastierend um das Spannungsmoment des Überschusses in der Form erweitern. Bei dieser Auseinandersetzung mit der Ästhetik des Brauchens und Gebrauchs wird der Fokus auf jenen Punkten liegen, an denen das Ästhetische der Einheit von Zweck und Erscheinen zu voreilig in den reinen Gebrauch verschoben worden war. Genau diese blinden Flecken, an denen vor allem das sinnliche und bestimmungsoffene der Form übersehen wird, sollen für eine Ästhetik des Designs produktiv gemacht werden. Abschließend wird designgeschichtlich zu

121 Vgl. Glenn Parsons, *The Philosophy of Design*, Cambridge, Oxford u.a. 2015, S. 117.

122 Vgl. Jane Forsey, *Aesthetics of Design*, Oxford, New York 2013.

123 Vgl. Gernot Böhme, »Die Atmosphäre«, in: Michael Andritzky (Hg.), *Von der guten Form zum guten Leben. 100 Jahre Werkbund*, Frankfurt/M. 2008.

124 Für eine Zusammenfassung der unterschiedlichen Positionen vgl. Julia-Constance Dissel, »Philosophische Ästhetik & Design«, in: Daniel Martin Feige, Florian Arnold, Markus Rautzenberg (Hg.), *Philosophie des Designs. Schriftenreihe des Weißenhof-Instituts zur Architektur- und Designtheorie*, Bielefeld 2020, S. 307-326.

zeigen sein, dass diese Freiheit der Form nur als eine Freiheit innerhalb dieses bedeutsamen Vermittlungsverhältnisses wirklich als Freiheit funktionieren kann und nicht eine Freiheit von der Zweckerfüllung überhaupt ist, welche diese Einheit aufbrechen würde und somit auch kein Design mehr wäre.

## 3.2 Die Ästhetik des Gebrauchs

Die zentrale These von Feiges philosophischer Analyse des Designs macht die Ästhetik des Designs zum programmatischen Zentrum seiner Arbeit: »Design ist eine ästhetische Form der praktischen Welterschließung.« (DE 9) Dabei fokussiert diese Ästhetik des Designs im Unterschied zur Kunst die Besonderheit von Designgegenständen, ihr Funktionieren und ihren Gebrauch, als Besonderes: »Eine Ästhetik des Designs ist immer auch eine Ästhetik des Funktionierens und Gebrauchs.« (DE 144) Dieser Fokus auf den Gebrauch von Gegenständen birgt durchaus in philosophischer Hinsicht einiges an Brisanz. Wie Andreas Dorschel dies in seiner von ihrem Ausgangspunkt her ähnlich gelagerten Arbeit zu einer eigenständigen Designästhetik des Brauchbaren feststellt, existiert in der philosophischen Ästhetik nämlich eine lange Tradition – mindestens seit Kants *Kritik der Urteilkraft* –, das Brauchbare, also jegliches praktisches Interesse an einem Gegenstand, in ästhetischer Hinsicht zu unterschätzen oder ganz abzuwerten.<sup>125</sup> Genau diese Stoßrichtung der philosophischen Ästhetik will Feiges ästhetischen Funktionalismus korrigieren.

Anders als die bereits besprochenen ästhetischen Funktionen des Designs nach dem Offenbacher Ansatz der Produktsprache, die lediglich die formalästhetischen Eigenschaften des Designs zergliedern und analysierbar machen wollten, fasst Feiges ästhetischer Funktionalismus die Einheit der gestalteten Objekte auf, um sie in ihrem Gebrauch ästhetisch zu bestimmen. Bei dieser Ästhetik des Designs, die eben nicht mehr eine analytische Beschreibung der sinnlichen Qualitäten des Designs und ebenso wenig eine Ästhetik des interesselosen Wohlgefallens, der anhängenden oder dienenden Schönheit, sondern eine Designästhetik der Funktion sein möchte, handelt es sich um einen »ästhetischen Funktionalismus«, der die ästhetischen Qualitäten des Designs nicht in dessen sinnlich wahrnehmbarer Schönheit, sondern im Funktionie-

125 Vgl. Andreas Dorschel, *Gestaltung*, S. 79.

ren und der Art und Weise, wie sich diese verkörperten Funktionen im Gebrauch der Gegenstände artikulieren, hervorhebt.

Ein dezidiert ästhetischer Funktionalismus ist Feiges Ästhetik auch deshalb, weil er widerlegen kann, dass die Form aus der Funktion zu folgen hätte, womit das Ästhetische dem Praktischen äußerlich wäre. Im ästhetischen Funktionalismus liegt gerade in der durch Form verkörperten Funktion, also in der Vermittlungsleistung, das ästhetische Potenzial des Designs. Denn für Feige ist es nicht die schöne Erscheinung von Designgegenständen und noch nicht einmal ein bloßes Gefallen an deren Gebrauch, was Design ästhetisch macht. Das Funktionieren selber leistet dies: »[D]as Funktionieren von Designgegenständen eine genuine ästhetische Kategorie.« (DE 89) Das ästhetische Funktionieren eines Gegenstands vergegenwärtigt die konstitutiv verkörperte Funktion und würdigt den Gegenstand, der diese Funktion erfüllt, als einen, der in Bezug auf diese Funktion nicht einfach austauschbar ist. Ästhetisches Funktionieren ermöglicht im Gebrauch, dass wir einen Gegenstand als besondere, irreduzible Verkörperung von Funktion in Form erkennen und in unseren Beurteilungen würdigen können. »Ästhetisch ist es [Design] darin, dass die Funktionen, die Designgegenstände erfüllen, irreduzibel an Formgebung gebunden sind.« (DE 144) Man sitzt eben nur auf dem *Ulmer Hocker*, wie man auf dem *Ulmer Hocker* sitzt, um noch einmal dieses Beispiel zu bemühen. Sitzen lässt sich nicht unabhängig von einer Form denken, die dieses Sitzen bestimmt, selbst wenn diese Form eine Luftsäule wäre. Gerade diese irreduzible Verkörperung der Funktion ist es, die nach Feige im Design ästhetisch gebraucht wird. Ästhetisch deshalb, weil es eine jeweils besondere Aushandlung dieser Verkörperung ist, die im Gebrauch nachvollzogen werden kann. Entscheidend für Feige ist die kategoriale Verschiedenheit dieser ästhetischen Praxisform des Gebrauchs und ihres Urteils zur ästhetischen Praxisform der Kunsterfahrung. Während Kunst als ein »Reflexionsgeschehen im Medium eigensinniger Formgebung« (DE 90) zu begreifen sei, welches einen kontemplativen Transformationsprozess anstoßen könne, müsse sich eine Ästhetik des Designs gerade in der Funktion und im Gebrauch des jeweiligen Designgegenstandes zeigen, da dieser Praxisbezug das designspezifische an der Art dieses Gegenstandes sei. Während die Kunst als sich selbst zeigendes Zeigen durch ihren gegenläufigen und widerständigen Charakter gegen jede praktische und theoretische Vernunft in den Betrachtenden durch ihre Erfahrung einen transformativen Reflexionsprozess anstoße (vgl. DE 125f), werden im Design die Einheit von Form und Funktion und die praktischen Zusammenhänge der Zwecke im Gebrauch reflektiert.

Der zentrale Punkt von Feiges Ästhetik des Funktionierens ist dieser Fokus auf das Besondere des Designs, der zuvor schon das Rätsel der Funktion zwar nicht endgültig aufgelöst, aber die zentralen Begriffe des Designs derart in einer Konstellation zueinander gestellt hatte, dass dieses Rätsel der Funktion und dessen je singuläre Auflösung im Gebrauch zum zentralen Aushandlungspunkt allen Designs wird, ohne dabei der Falle einer abschließenden Definition, die sich früher oder später doch wieder erschöpfen muss, zu erliegen. Dank der zukünftigen Offenheit einer unbestimmten Bestimmtheit kommt der Prozess der Neuaushandlung nie zum Erliegen. Dabei ist diese ineinander verschränkte Zusammenstellung auch in ihrer ästhetischen Ausformulierung immer auf die dem Design immanente Ausrichtung auf die Zwecke bezogen. Eine Ästhetik des Designs nach Feige muss als Designästhetik eine Praxisform des Ästhetischen sein, die uns etwas über diese Zwecke und ihre Zusammenhänge vor Augen führt. Und zwar mehr, als nur anzeihenhaft auf sie zu verweisen, als Indiz diese Zwecke nur zu belegen. Genau auf diesen inneren Zusammenhang will Feige seine Ästhetik scharf stellen, wenn er das Funktionieren des Designs zum einzigen möglichen Ausgangspunkt ästhetischer Auseinandersetzungen mit dem Design erhebt.

Dieser grundlegenden Ausrichtung einer Designästhetik, insbesondere wenn man sie in einer Abgrenzung zur ästhetischen Erfahrung mit Kunstwerken denken möchte, will ich ebenfalls nachgehen und eine Designästhetik nicht im Sinne einer dienenden Schönheit denken.<sup>126</sup> An eine Designästhetik dienender Schönheit lässt sich berechtigterweise die Frage stellen, ob Design tatsächlich im vollen Sinn ästhetisch wäre, wenn es sich mit dienender Schönheit in unseren Alltag einfügt und dabei in Harmonie und Hintergründigkeit beinahe verschwindet. Wenn das Besondere des Designs überhaupt

**126** Auch wenn Andreas Dorschels Ästhetik des Brauchbaren die Schönheit in Bezug auf Design aus einer neuen, designspezifischen Perspektive zu denken gibt, so kann eine dienende Schönheit nicht das Kriterium einer Ästhetik des Designs sein, wenn dieser Ästhetik auch eine eigene Wirkung zugeschrieben werden soll. Eine Ästhetik des schönen Designs bleibt auf unbefriedigende Art und Weise unbewegt. Sie harmonisiert die Brauchbarkeit nur mit einem Gefallen des Geschmacks am Äußeren des Designgegenstandes. Eine Designästhetik des Geschmacks übergeht aber das genuine Transformationspotenzial, welches Schönheit und Brauchbarkeit auf ganz andere Art zueinander in Stellung bringen kann. Zumal die Schönheit der Gestaltung von Gebrauchsgegenständen, der »ein gewissen Maß an Banalität« nicht abgesprochen werden könne, bei Dorschel eine Forderung nach ehrlicher Zurückhaltung expliziert, wenn er vor der »Verkunstung« des Alltags durch zuviel (künstlerisches) Design warnt. Vgl. Andreas Dorschel, *Gestaltung*, insbesondere S. 121.

nicht mehr auffällt, wie soll es dann ästhetisch sein? Müsste das Ästhetische in Bezug auf das Design nicht vielmehr etwas anderes meinen als einen alltäglichen und blind hantierenden Umgang mit den Dingen, die schön gestaltet sind? Dies ist keine triviale Frage, da sich auch in Feiges grundlegender Beschreibung des Designs, trotz ihres klaren Fokus auf die Funktion, keine Antwort hierauf finden lässt. Wenn Feige die Rolle des Designs als genuin ästhetische, nämlich als »ästhetische Form der praktischen Welterschließung«, beschreibt, dann ist damit jedes Design gemeint. Jedes Design ist im Gebrauch ästhetisch erfahrbare, irreduzible Verkörperung von Funktion in Form. Das ist das Besondere des Designs, das es als Besonderes zu würdigen gilt. Aber wie kommen wir überhaupt dazu, dies zu würdigen? Erfahren wir bei jedem Gebrauch von jedem Designgegenstand, dass dieser auf einzigartige Weise eine Funktion neu erfindet? Oder fehlt hier nicht ein wesentlicher Schritt, der uns erst ermöglicht, eine Reflexion über die Einmaligkeit sowie die Kontingenzen am Grunde des Zustandekommens dieser Einheit nachzuvollziehen und diese als besondere ästhetisch wahrzunehmen?

### 3.3 Der Überschuss der Form

Die grundlegende Annahme, dass gerade die verkörperte Einheit von Form und Funktion der zentrale Knotenpunkt einer Ästhetik des Designs ist, soll von Feiges Designästhetik übernommen werden. Design kann nicht ästhetischer Widerstand gegen die Technik und Funktion sein, wenn es weiterhin Design sein will, genauso wenig wie die Ästhetik der Form wieder nur ein nachgeordnetes Korrektiv für die Technik der Funktion sein sollte.<sup>127</sup> Die Zweck Erfüllung des Designs ist der Unterschied zur Kunst.<sup>128</sup> Diese Einheit muss mit und gegen Feige im Sinne ihres Verweises auf die potenzielle Gestaltbarkeit nicht als immer schon harmonisiert, sondern als produktiver, innerer Aushandlungsprozess und Vermittlungsverhältnis beschrieben werden, dass uns, den Betrachter\*innen und Benutzer\*innen, jedoch durch die besondere Form hin als ein ästhetisches Verhältnis auffällig werden kann.

127 Vgl. für einen solchen Vorschlag Annette Geiger, *Andersmöglichsein*, S. 15.

128 Diesen Unterschied gibt Geiger auch quasi auf, wenn sie die Trennung als »obsolet« bezeichnet. Vgl. ebd., S. 250.

Bereits ein Gefallen an der Ausgestaltung der Funktionen, ihrer besonderen Geformtheit, und nicht erst deren Gebrauch müsste ein Einstiegspunkt einer Ästhetik des Designs sein. Über die Besonderheit der Form in der Geformtheit der Funktionen, die immer auch einen Überschuss über die Funktion enthält, wird Design ästhetisch. Dieser Überschuss der Form ist dieses Mehr, das zwar notwendig Teil des Funktionierens eines designten Gegenstandes als Einheit ist, das die Funktion überhaupt erst neu- und weiterbestimmt, zugleich aber mehr und anders ausdrückt als die Einheit mit der Funktion. Jede\*r hat sicherlich sowohl beim Gebrauchen als auch beim Betrachten eines designten Alltagsgegenstandes dessen besondere Geformtheit, sein So-und-nicht-anders-Gestaltetsein, seine besondere Gestaltung kontemplativ gewürdigt: Die abgerundeten Ecken eines Taschenrechners, der Radius seiner Tasten, die charakterlichen Eigenschaften einer Schrift, die sie von anderen Schriften unterscheiden, der nicht einfach nur rote, sondern scharlach-, zinnober-, feuer-, blut- oder karminrote Farbton einer Schaltfläche, der feine Verlauf, der im Digitalen das Schimmern von Licht auf dieser Schaltfläche simulieren soll, die kleinen Details und Feinheiten, welche immer beinahe schon Ornament sind, weil sie bei genauerer Betrachtung über die Funktion hinausweisen, obwohl sie mit der höchsten Präzision im (subjektiven) Einklang mit dieser gestaltet wurden.

Genau in dieser Betrachtung der feinsten Besonderheiten der Gestaltung werden wir auf das Gestaltetsein der Dinge und somit erst auf die Besonderheit einer neuen Funktion gestoßen, die als Verschiebung in einem Spannungsverhältnis zum Allgemeinen der bisherigen Zwecke steht. Erst wenn wir dieser besonderen Designentscheidungen gewahr werden, erkennen wir, dass es nicht irgendein Stuhl ist, der vor uns steht, sondern dass hier die Funktion des Sitzens dergestalt designt wurde, dass sie noch eine allgemeine Vorstellung des Sitzens verändern kann. Gerade bei einer genaueren Betrachtung, die ein zu schnelles Vorurteil über die schlichte Dienlichkeit des Gegenstandes revidiert, können wir uns dieses Besondere in seiner Geformtheit vergegenwärtigen. Dies ist der Überschuss der Form. Obgleich er immer auf die Funktion bezogen bleibt, schießt die besondere Ausgestaltung über diese hinaus. Es sind diese Feinheiten und Details, die uns vor Augen führen, dass bei jeder Vermittlung von Zwecken in Formen, bei der Innervierung des Mehr, wie Adorno es nannte, eben genau dies geschieht: mehr als nur Vermittlung und ineinandergleiten, mehr als nur eine Harmonisierung der beiden Pole der Gestaltung. In gelungenem Design wird diese Vermittlung als bedeutsamer Aushandlungsprozess der Funktionen in Form einsichtig, die in ihrer Einheit



dennoch einen Spielraum sowie eine Freiheit der Form gegenüber der Funktion zutage treten lässt, die dieser Einheit zwar nicht äußerlich sein kann, aber immer auch über diese Einheit hinausweist und sie als Gestaltung kenntlich macht. Erst durch dieses Mehr in der Form wird Design als Design verständlich. Dieses Mehr, die Freiheit der Form, ist der Überschuss in der Form, dessen Potenziale sich niemals ganz in der Funktion erschöpfen. Dieser Überschuss der Form ist eine Eigenschaft, die allen Designobjekten zukommt und immer potenziell auffällig gemacht werden kann. Selbst das funktionalste Design, das frei von jedem Ornament ist, kann jederzeit zur Seite der Form hin auffällig und besonders – ästhetisch – werden.

Der Überschuss der Form ist Teil einer Einheit gelingenden Designs. Die Freiheit der Form in diesem Überschuss ist nicht eine Freiheit von den Zwecken, sondern ein Moment der Freiheit in dieser Verkörperung, die in aller Präzision im Detail erarbeitet werden muss, eine Freiheit zu den Zwecken. Genau dies ist es, was Design ausmacht und die Neuartigkeit einer geformten Funktion auffallen lässt. Als gelingendes Design verkörpert es immer auch auf einzigartige Weise die Gestaltbarkeit eines Aushandlungs- sowie Vermittlungsverhältnisses, das über sich selbst hinausweist und offengehalten wird. Dass diese Vermittlung in der Aushandlung von Form und Funktion jenseits des alltäglichen Gebrauchs auffällig werden muss, weist uns wiederum darauf hin, dass es einer besonderen Designleistung bedarf, um diese besondere Spannung zum Allgemeinen der Zwecke innerhalb der Einheit als Aushandlungsprozess explizit hervorzukehren und auszustellen. Wir haben es also mit einer zweistufigen Überlegung zur Ästhetik des Designs zu tun: (1) Jedem Design ist ein Überschuss in der Form eigen, der in besonders gelungenem Design dessen Gestaltetsein vor Augen führt. (2) Das Vermittlungsverhältnis von Form und Funktion lässt sich selber ästhetisieren und zum Kern der Überlegung eines Designprozesses machen, der es als inneres Spannungsverhältnis auf produktive Art und Weise herausstellt und in dieser Reflexion an den Grundlagen der Gestaltbarkeit von Zwecken selber arbeitet. Die erste Stufe dieser Designästhetik ist eine Frage gelingenden Designs, welches als Design immer auch auf Gestaltbarkeit verweist. Die zweite Stufe dieser Ästhetik ist eine Reflexion an den Grenzen des Designs über die Bedingungen des Designs, die diesen Aushandlungsprozess sichtbar macht.

Den Zugang zu einer Ästhetik des Designs, die ihren Ausgangspunkt im Spannungsverhältnis der besonderen Geformtheit der Funktion zum Allgemeinen der Zwecke nimmt, verweigert sich Daniel Martin Feige aufgrund sei-

ner Kritik an der Sinnlichkeit. Er möchte direkt zum Innersten der konzeptionellen Aushandlung vordringen und übergeht das Spannungsverhältnis, das notwendigerweise ein Moment der Sinnlichkeit an der Oberfläche des Designs enthält. Als Moment einer ästhetischen Auseinandersetzung mit Design, die gleichwohl am Ende auf dasselbe hinauswill, muss dieser noch zu beschreibende Zugang Feiges Designästhetik um das Besondere der Form ergänzen. Denn Feiges Überlegungen zu einer Ästhetik des Designs »bestreiten [...], dass [das Aussehen] die Ebene ist, auf der eine Ästhetik des Designs ansetzen muss«. (S.143) Doch wie genau kommt er zu diesem Schluss?

### 3.4 Kritik der Sinnlichkeit

Feiges Unbehagen gegenüber dem Aussehen der Dinge folgt aus seiner Kritik der Sinnlichkeit. Obwohl er diese zunächst in Bezug auf die ästhetische Erfahrung mit der Kunst einführt, lohnt es sich, zuerst diese Kritik zu betrachten, da in dieser wichtige Motive enthalten sind, die seinen unumstößlichen Fokus auf die Funktion begründen. So disqualifiziert er jede Art der Sinnlichkeit als konstitutiv für eine Ästhetik der Kunst und später auch des Designs. Ausgehend von Arthur C. Dantos Überlegungen aus *Die Verklärung des Gewöhnlichen*<sup>129</sup> argumentiert Feige in seiner eigenen Kritik der Sinnlichkeit dafür, dass der wesentliche Punkt der ästhetischen Erfahrung von Kunstwerken nicht in einer unüberschaubaren sinnlichen Vielfalt und Unbestimmtheit liegt, sondern dass bereits durch das Kunstwerk und vor allem durch die Kunstschaffenden bestimmte Interpretationen vorgegeben werden, die sich nicht nur rein sinnlich in der Betrachtung erschließen. Somit muss die irreführende Sinnlichkeit von einer ästhetischen Auseinandersetzung ausgeschlossen werden, zumal für Danto rein visuell kein Unterschied zwischen den Kunstwerken der Pop Art und Produkten des Grafikdesigns besteht. Der Unterschied, der für ihn einen Unterschied macht, ist die Bezugspraxis. Zentral für die Interpretation von Kunstwerken ist ihre ›aboutness‹, also ihr irreduzibel in ihrer Form verarbeiteter Inhalt.

Feige ergänzt zu Danto, dass es diesen Inhalt selbstverständlich nur als verkörperten Inhalt der Form und nicht als zusätzliche Ebene, auf die meta-

129 Vgl. Arthur C. Danto, *Die Verklärung des Gewöhnlichen. Eine Philosophie der Kunst*, Frankfurt/M 1991.

phorisch verwiesen wird, hinter der Kunst gibt. Nichtsdestotrotz ist die diffuse, ungenaue sowie potenziell bedeutungs offene sinnliche Erfahrung der visuellen Erscheinung hier lediglich ein zu vernachlässigender Aspekt und erst recht nicht konstitutiv, höchstens der eigentlichen ästhetischen Erfahrung vorangestellt. Ästhetische Erfahrung in der Kunst muss »ein Wahrnehmen sein, das zugleich ein Denken ist«. (DE 106) Was für die Ästhetik der Kunst gilt, gilt nach Feige auch für eine Ästhetik des Designs. Nur kategorial durch die Art der Gegenstände, auf die sich die ästhetische Praxis bezieht, unterschieden. Obwohl die ästhetische Praxis, die auf das Design bezogen ist, auch im Sinne einer geschichtlichen Dynamik für die Zukunft offenbleiben muss, ist es doch das Funktionieren der Gegenstände als grundlegende und unhintergehbare Eigenschaft des Designs, welche nach Feige entscheidend bleibt. Jeder neue Designgegenstand und dessen Gebrauch ist so verstanden eine prozessuale Neuaushandlung und Weiterbestimmung auch dessen, was die spezifische Form dieser ästhetischen Praxis im Design ausmacht.<sup>130</sup> Wer jedoch meint, das Besondere dieses Gegenstandes in der kontemplativen Betrachtung desselben zu erfassen, der verfehlt dessen ästhetischen Sinn nach Feige. Schließlich ist der Ort des Designgegenstandes nicht das Museums, auch wenn man diesen durchaus dort antreffen kann. Um einen besonderen Designgegenstand als ästhetisch zu beurteilen, bedarf es – wenn überhaupt – eines »verständigen Hinschauens«, welches um die irreduzible, besondere Verkörperung der Funktion in der Form des Gegenstandes weiß und von daher auch das ästhetische Funktionieren des Gegenstandes zum einzigen, dem Design angemessenen, Ausgangspunkt ästhetischer Designerfahrung macht. Dass Designobjekte »oftmals auch irgendwie aussehen« (DE 89) muss aufgrund der Kritik der rein oberflächlichen Sinnlichkeit irrelevant für deren ästhetisches Gebrauchen – man könnte auch sagen: ihre designerly aboutness – sein. Nur jene Momente der ästhetischen Erfahrung mit Design sind wesentlich auf Design als Design bezogen, »die sie gebrauchen und nicht einfach anstarren – oder sie etwa im Gebrauchen manchmal auch noch anstarren« (DE 95). Nur der Gebrauch und das Ausführen der verkörperten Funktionen des Gegenstandes gilt für Feiges Designästhetik. Diese internen Funktionen des Designs stehen zwar niemals vor der Aushandlung des Designprozesses fest, obwohl sie wesentlich an die Erfüllung der Intention der Gestaltenden gebun-

130 Vgl. hierzu Feiges nicht-formalistischer Begriff der Form: Daniel Martin Feige, *Design*, S. 108-113.

den sind. Dennoch verlagert der alleinige Fokus auf das Funktionieren dieser gestalterischen Einheit die Gewichtung wieder zur Seite der Funktion hin und muss den Spielraum der Form als unwesentlich und extern beiseiteschieben. So steht in dieser Grundlegung jedenfalls für einen ästhetischen Funktionalismus fest, was das Besondere an dieser Aushandlung gewesen sein wird, und die Potenziale der Form werden meiner Einschätzung nach verschenkt.

Es gilt also mit Feige die designspezifische Grundausrichtung seiner Ästhetik auf die verkörperten Zwecke, welche immerhin eine produktive Fortführung des modernen funktionalistischen Ansatzes verspricht, gegen Feiges Kritik der Sinnlichkeit zu verteidigen, um so am Ende durch die ernst genommene Geformtheit der Funktion ein anders Verständnis für das Design und seine ästhetische Wirkung zu entwickeln. Dieser eigene Vorschlag einer Ästhetik des Designs wird die Einheit von Form und Funktion als Vermittungsverhältnis eines Aushandlungsprozesses denken, in welchem weder die Schönheit lediglich durch den Gebrauch herausgefordert wird, so wie es Andreas Dorschel beschreibt. Noch kann der Gebrauch und die in ihm artikulierte Funktion alleine das ausschlaggebende Kriterium einer ästhetischen Reflexion sein, wenn die Form so eine wesentliche Rolle spielt, wie es Feige vorschlägt. Vielmehr ist es gerade der sinnliche Überschuss der Form in der besonderen Geformtheit der Funktionen, eine Freiheit zu den Zwecken, welche die Einheit der Verkörperung von Form und Funktion dergestalt aufscheinen lässt, dass sie uns an diese Verkörperung als bedeutungsvolles Spannungsverhältnis, als Vermittlung der beiden Pole, somit als gestalterische Leistung eines Aushandlungsprozesses sinnlich heranführt. Erst das Aufscheinen des Besonderen vor dem Horizont des Allgemeinen der alltäglichen Zwecke veranlasst diese designspezifische, ästhetische Auseinandersetzung. Gerade die Form ist der Punkt des Eintritts, mit dem eine andere Auseinandersetzung mit dem Design möglich wird, die das Besondere des Designs als Besonderes würdigt. Anteile des Sinnlichen, die dieses überhaupt erst auffallen lassen, können in diesem Prozess nicht vermeiden werden. Sie sind konstitutiv für dessen Anstoß.

### 3.5 Kritik des reinen Gebrauchs

Das Einbeziehen des Sinnlichen in eine Ästhetik des Designs bedeutet indes keinen Rückschritt hinter dessen funktionale Bestimmung. Dinge werden zur

Zweckerfüllung gestaltet und das ist der kategoriale Unterschied des Designs zur Kunst. Designte Objekte erfüllen im Funktionieren bestimmte definierte Zwecke. Weniger im Gegensatz zu dieser Feststellung als vielmehr zu deren Ergänzung bleibt jedoch festzuhalten, dass man gerade dann von Design spricht, wenn etwas nicht nur für einen (anspruchsvollen) Gebrauch, sondern zusätzlich in einer besonderen Form gestaltet wurde. Mit Wittgenstein gesprochen muss folglich an diesem Sinn des Designs etwas dran sein. Die Frage bleibt: Wie werden uns die Dinge als besondere Geformtheit von Funktionen auffällig, wenn nur in ihrem Gebrauch dieses Besondere erfahren werden soll? Die beiden Momente des Designs – sein Aussehen und sein Zweck – können nicht voneinander getrennt gedacht werden. Vielmehr muss die Einheit der verkörperten Funktion durch die Geformtheit in Form erweitert verstanden werden. Darin liegt gerade ein Reiz in Feiges Beschreibung des Designs. Jedes Design ist ein neuer Vorschlag dafür, wie sich unser Alltag gestalten lässt. Er muss uns nur als dieser auffallen.

Hier stößt jeder Funktionalismus – und auch ein ästhetischer, wie ich meine – an seine Grenzen. Rein äußerliche Auffälligkeit gilt, wie bereits ausgeführt, als Styling, als Gegensatz zu dem, was gutes Design zu leisten hat. Diese Auffälligkeit kann niemals mit wirklicher Funktionalität zusammenfallen. Viktor Papaneks Urteil über die Werbung als schädlichste Tätigkeit der Welt bringt diese abwertende Sichtweise auf den Punkt. Die geheimen Verführer der Warenästhetik führen uns fort von dem, was eigentlich und wirklich zählt. In gewisser Weise mag dies auch zutreffen. Ohne in Kulturpessimismus zu verfallen, wird beinahe jede\*r sich ohne Probleme vorstellen können, was mit einer rein äußerlichen, stylischen und aufdringlichen Auffälligkeit gemeint sein könnte. Und dennoch verfehlt jeder funktionalistische Essenzialismus, der in der gestalteten Umwelt nur das Aufgehen in Funktion und Gebrauch entdecken will, worum es beim Erfüllen der Zwecke des Designs eben auch noch geht. Er verfehlt, warum selbst das funktionalste Design doch auffällig werden kann, ohne dabei in seiner Funktionalität einbüßen zu müssen. Und erst recht verfehlt er, warum Auffälligkeit ein grundlegender Teil der Funktionalität des Designs ist, insbesondere wenn Design als besondere Geformtheit von Funktionen verstanden wird. Um beides zusammen denken zu können, muss der Fokus auf das intellektuelle Verstehen des Gebrauchens um das sinnliche der Form erweitert werden.

Das Design aus der Perspektive eines Zusammenhangs von Zwecken und ihren Bezug auf den Menschen zu betrachten, die der intentionalen Gestaltung die-

ser Zwecke und ihrer Zusammenhänge eine besondere gesellschaftliche Relevanz einräumt, würdigt die Funktionsseite des Vermittlungsverhältnisses. Nicht das Aussehen des einzelnen Gegenstands ist aus dieser Perspektive das Wesentliche des Designs, sondern sein praktischer Gebrauch. Die Zweckmäßigkeit ist ihr Fluchtpunkt. Solch ein Blick auf die Welt, der diese weder von ihrer wissenschaftlich analytischen Berechenbarkeit noch von vermeintlich bloß ästhetischem Schein her denken möchte, sondern die Dinge der gestalteten Umwelt in ihren Funktionszusammenhängen und in Bezug auf den Menschen wahrnimmt, wurde von Martin Heidegger in *Sein und Zeit* mit besonderer Relevanz für das Design formuliert. Obwohl Heidegger im engeren Sinn nicht von Design, sondern von Zeug – so sein eigenwilliger Terminus – spricht, soll dessen praxisorientierte Beschreibung der alltäglichen Welt genauer beleuchtet werden. Auch Feige bezieht sich, wie eine Vielzahl weiterer Designtheoretiker\*innen,<sup>131</sup> in seiner Anthropologie des Designs auf Heideggers Beschreibung des Zeugs und des Zeugzusammenhangs, wie im Vorangegangenen kurz vermerkt wurde.<sup>132</sup> Trotz Feiges Betonung der Verkörperung von Funktionen in Form trifft sich auch der Fokus seines ästhetischen Funktionalismus mit dem Vorrang des Zwecks der gemachten Dinge bei Heidegger, in dem wir erst wirklich erfahren können, was diese Dinge sind – oder genauer: was dieses Zeug eigentlich ist.

Trotz der historischen Distanz muss auch an Heidegger die Frage der Form gestellt werden. Weshalb sind die Dinge des Alltags ausschließlich durch ihre Zweckerfüllung bestimmt? Denn auch wenn sie uns größtenteils unauffällig zur Hand sind: Sind sie nicht auch noch mehr? Doch ein dezidiert anti-stylischer Gebrauchsessenzialismus nach Heidegger, der den »Hammer ... nur dort ganz Hammer [sein lässt], wo wir mit ihm Hämmern« (DE 81f), wie Fei-

**131** Insbesondere in den *Technology Studies* in Bezug auf Design zeigt sich Heideggers nachhaltiger Einfluss. Peter Paul Verbeek beispielsweise dient der frühe Heidegger als Gewährsmann für die herausragende Bedeutung eines technologisch vernetzten Designs, den man gegen den späten, technologiepessimistischen Heidegger lesen muss. Vgl. Peter Paul Verbeek, *What Things Do. Philosophical reflections on technology, agency, and design*, Pennsylvania 2005. Susan Leigh Star hingegen macht eine bestimmte Unsichtbarkeit funktionaler Dinge, Informationsinfrastrukturen und Technologien mit Heidegger stark für das Design: Vgl. Susan Leigh Star, *Grenzobjekte und Medienforschung*, hg. von Sebastian Gießmann und Nadine Taha, Bielefeld 2017. Oder auch: Don Ihde, *Heidegger's Technologies. Postphenomenological Perspectives*, New York 2010. Schließlich hebt auch Florian Arnold die Sonderrolle von Heideggers Erkenntnissen aus *Sein und Zeit* hervor, die diese für ein Internet of Things spielen könnten. Vgl. Florian Arnold, *Logik des Entwurfens*.

**132** Vgl. Kap. 2 Ab. 6 »Die Offenheit der Funktion«.

ge dies treffend formuliert, übersieht dort wesentliche Dinge und vor allem das Design, wo er alleine in der reinen Funktion dem Wesen der Dinge und gleich unserem gesamten Bezug zur Welt am nächsten zu kommen glaubt. In Heideggers eigenen Worten:

Der je auf das Zeug zugeschnittene Umgang, darin es sich einzig genau in seinem Sein zeigen kann, z. B. das Hämmern mit dem Hammer, erfasst weder dieses Seiende thematisch als vorkommendes Ding, noch weiß etwa gar das Gebrauchen um die Zeugstruktur als solche. Das Hämmern hat nicht lediglich noch ein Wissen um den Zeugcharakter des Hammers, sondern es hat sich dieses Zeug so zugeeignet, wie es angemessener nicht möglich ist. [...] [J]e weniger das Hammerding nur begafft wird, je zugreifender es gebraucht wird, um so ursprünglicher wird das Verhältnis zu ihm, um so unverhüllter begegnet es als das, was es ist, als Zeug.<sup>133</sup>

Heideggers entschiedener Einwand richtete sich gegen die Vorstellung, man müsse nur die Materialien des Hammers theoretisch messen und erfassen, seine »Vorhandenheit« im Raum wissenschaftlich feststellen, um etwas Grundlegendes und der alltäglichen Erfahrung Vorrangiges über den Hammer aussagen zu können. Das für einen Zweck gestaltete Werkzeug erschließe sich aber nicht in seiner analytischen sowie isolierten Betrachtung. Der »gebrauchend-hantierende Umgang«<sup>134</sup> hingegen habe eine ganz eigene Art des Sehens, das »hantierende, gebrauchende Besorgen« seine eigene »Erkenntnis«<sup>135</sup>, die einem mehr und Vorrangiges über den Hammer und sein Wesen verrät, als jede wissenschaftliche Analyse dies je könnte. Das Sehen der hantierenden Praxis ist jedem Verstehen einer theoretischen Überlegung vorgelagert. Erst aus dem Verstehen einer immer schon bedeutsamen, zusammenhängenden, sozialen Praxis heraus können theoretische Überlegungen überhaupt ange stellt werden. Dabei bleibt dieses Sehen der praktischen Handlung bei Heidegger jedoch blind für die sinnlichen Qualitäten der eigentlichen, vorhandenen Gegenstände, die es rein hantierend wahrnehmen soll, weil diese in ihrer funktionalen Zuhandenheit »sich gleichsam zurückziehen, um gerade eigentlich zuhanden zu sein.«<sup>136</sup> Dieses blinde Sehen des Gebrauchs bezieht sich alleine

133 Martin Heidegger, *Sein und Zeit*, S.69

134 Ebd., S. 69.

135 Ebd., S. 66f.

136 Ebd. S. 69. Dieter Rams teilt in seiner 5. These zu gutem Design die Einsicht Heideggers: »Gutes Design ist unaufdringlich. Produkte, die einen Zweck erfüllen, haben

auf den Zweck des Zeugs und benutzt dieses nur »Um-Zu«, um etwas anderes zu erreichen. Das Werk, welches durch das (Werk-)Zeug hergestellt wird – das Schuhzeug, die Uhr zum Zeitablesen – begegnet schließlich, trotz der gesteigerten Aufmerksamkeit beim Herstellen, auch in seiner »Seiensart des Zeugs« und lässt sich »nur auf dem Grunde seines Gebrauchs« und des »Verweisungszusammenhangs«, dem, wozu es gemacht wird, und das, wofür es gebraucht wird, verstehen.<sup>137</sup>

Dieser hantierende Zugriff, der nur den Zweck vor Augen hat, vergisst die Materialität und Sinnlichkeit aller Dinge, und dass Gebrauch und Kontemplation in den meisten (Werk-)Zeugen – erst recht, wenn wir sie im emphatischen Sinne als Design wahrnehmen – niemals ganz so weit auseinander liegen, wie dies Heidegger durch die grundlegende Zuhandenheit darlegen möchte. Manchmal können sie im bewusst sinnlichen, bewusst kontemplativen Gebrauchen, sowohl in einer nicht von vornherein zu verurteilenden Opulenz verschwenderischen Luxus als auch in einem asketischen Minimalismus der Perfektion, zusammenfallen. Auch hier wird die Zweck-Mittel-Relation des »Um-zu« nicht aufgehoben; das Design weist aber immer auch über sie hinaus. Hyun Kang Kim macht ebenfalls auf die Vernachlässigung des Materials und der sich daraus ergebenden Problem für das Design bei Heidegger aufmerksam.<sup>138</sup> Und auch Florian Arnold hebt in seiner ansonsten produktiven Auseinandersetzung mit Heidegger für eine Logik des Entwerfens hervor, dass in der Zuhandenheit des Zeugs bei Heidegger ein anti-kapitalistischer, kulturkritischer Anti-Modernismus mit romantisierenden Reduktionismen gepaart wurde, welcher das eigentlich Nützliche vom bloß überflüssig Vorhandenem entschieden trennen und am liebsten in eine Zeit des umsichtigen »Kunst-Hand-Werks« unauffälliger Dienlichkeit zurück möchte.<sup>139</sup>

Werkzeugcharakter. Sie sind weder dekorative Objekte noch Kunstwerke. Ihr Design sollte deshalb neutral sein, die Geräte zurücktreten lassen und dem Menschen Raum zur Selbstverwirklichung geben.« Online Abrufbar unter: <https://www.vitsoe.com/de/ueber-vitsoe/gutes-design> (letzter Zugriff: 19.11.2019).

137 Martin Heidegger, *Sein und Zeit*, S. 70.

138 Hyun Kang Kim, »Vom Dasein zum Design«, in: Julia-Constance Dissel (Hg.), *Design & Philosophie. Schnittstellen und Wahlverwandtschaften*, Bielefeld 2016, S. 63.

139 Darauf, dass sich dieses heideggerianische Eigentlichkeit umschrieben als Authentizität mittlerweile eigentlich ebenfalls recht gut vermarkten lässt, weist Florian Arnold dann ebenfalls noch hin. Florian Arnold, *Logik des Entwerfens*, S.267. Ebenfalls sehr anschaulich und überraschend umschreibt Deyan Sudjic, der aktuelle Direktor des Design Museums in London, die zum Teil absurde Fabrikation von Authentizität zur Wertstei-



Allerdings kennt auch Heidegger Zustände des Zeugs, »Modifikationen«, die einen bestimmten Umgang mit ihm provozieren, der »die Weltmäßigkeit des Innerweltlichen zum Vorschein«<sup>140</sup> kommen lässt. Jedoch sind dies Fälle des Hervortretens und Umschaltens, in denen das Zeug gerade nicht seine Zuhandenheit erfüllt. Nur wenn etwas nicht so funktioniert, wie es die wesentlichen Funktionen der Zuhandenheit des Zeugs vorgeben, wenn es seinen stillen Dienst versagt, dann müssen wir uns dem Zeug »stellen«<sup>141</sup>, dann fallen Heidegger die Dinge als Zeug – jedoch in ihrer Vorhandenheit – auf.

Das Auffallen gibt das zuhandene Zeug in einer gewissen Unzuhandenheit. [...] [D]as Unbrauchbare liegt nur da –, es zeigt sich als Zeugding, das so und so aussieht und in seiner Zuhandenheit als so aussehendes ständig auch vorhanden war.<sup>142</sup>

Dieses Verfallen in die »Auffälligkeit« ist dabei nur ein kurzer Augenblick der »Unverwendbarkeit«, der durch die Sorge um das Zeug und seine Reparatur behoben werden kann. Als Steigerung hierzu nennt Heidegger es »Aufdringlichkeit«, wenn uns das Zeug unzuhanden oder abhandengekommen ist und wir es eigentlich bräuchten, um etwas zu erledigen. In seinem Fehlen drängt es sich uns dann auf. Es wird zu etwas, dass sich auf unangemessen Art und Weise in den Vordergrund der Betrachtung drängt, obwohl es eigentlich hätte im Hintergrund bleiben sollen. Wir sehnen uns so sehr nach dem Zeug, dass es in unserem Begehren, in unserem »Vermissen«, auch noch das vormalige Zuhandene, das vor uns liegt und erledigt werden will, seines Zeugcharakters, wozu es eigentlich da ist, zu berauben scheint. Von überallher tritt durch die Aufdringlichkeit die Vorhandenheit nur noch mehr hervor.

Je dringlicher das Fehlende gebraucht wird, je eigentlicher es in seiner Unzuhandenheit begegnet, um so aufdringlicher wird das Zuhandene, so zwar, daß es den Charakter der Zuhandenheit zu verlieren scheint. Es enthüllt sich als nur noch Vorhandenes, das ohne das Fehlende nicht von der Stelle gebracht werden kann.<sup>143</sup>

gerung von Design. Vgl. Deyan Sudjic, *B is for Bauhaus. An A-Z of the Modern World*, London 2014.

140 Martin Heidegger, *Sein und Zeit*, S. 73.

141 Ebd., S. 72.

142 Ebd., S. 73.

143 Ebd.

»Aufsässigkeit« schließlich ist die Eigenschaft von Zeug, das uns sogar ganz daran hindert, etwas erledigen zu können, das sich uns und dem Funktionieren in den Weg stellt: »Mit dieser Aufsässigkeit kündigt sich in neuer Weise die Vorhandenheit des Zuhandenen an, als das Sein dessen, das immer noch vorliegt und nach Erledigung ruft.«<sup>144</sup> Alle drei Weisen des Nicht-Funktionierens leiten unsere Aufmerksamkeit überhaupt erst auf das nun auf unheimliche Art vorhandene Zeug, das uns ansonsten nur unauffällig, unaufdringlich und unaufsässig zur Hand wäre.<sup>145</sup> Unheimlich, weil Heidegger hier, ohne weiter darauf einzugehen, etwas anderes meint als die wissenschaftlich messbare Vorhandenheit.<sup>146</sup> Vielmehr scheint er eine besondere, womöglich ästhetische Aufmerksamkeit für das Zeug zu beschreiben. Erst durch ihr Nicht-Funktionieren, Nicht-zur-Verfügung-stehen und ihr Nicht-aus-dem-Weg-gehen können uns unsere Werkzeuge und unsere eigene Angewiesenheit auf sie, unsere »In-der-Welt-sein«<sup>147</sup>, auffällig werden. In Bezug auf das Zeug bei Heidegger und demnach in Bezug auf Design in einer systematisch funktionalen Bestimmung ist dies als negative Störung zu verstehen. Sie führt uns zwar den Verweisungszusammenhang des Zeugganzen vor Augen und verdeutlicht unsere Sorge, die wir für unser Zeug im Alltag tragen.<sup>148</sup> Jedoch als Bruch in unserer Umsicht, in unserem alltäglichen Umgang mit unserer Welt.<sup>149</sup> Nach Heidegger ist das eigentliche Wesen des Zeugs seine »Unauffälligkeit«, »Unaufdringlichkeit« und »Unaufsässigkeit«.<sup>150</sup> Ein funktionale Zeugganzes, in dessen Zweckzusammenhänge unser Leben eingelassen ist und an

144 Ebd., S. 73f.

145 Neben den drei Modi, in denen uns das Zeug in seiner Vorhandenheit begegnen kann, gibt es für Heidegger zusätzlich noch die Eigenschaften beschreibende Sprache, die diese ›Leistung‹ am Zeug vollbringt: »Das in der Vorhabe gehaltene Seiende, der Hammer zum Beispiel, ist zunächst zuhanden als Zeug. Wird dieses Seiende ›Gegenstand‹ einer Aussage, dann vollzieht sich mit dem Aussageansatz im vorhinein ein Umschlag in der Vorhabe. Das zuhandene Womit des Zutunhabens, der Verrichtung, wird zum ›Worüber‹ der aufzeigenden Aussage. Die Vorsicht zielt auf ein Vorhandenes am Zuhandenen.« Ebd., S. 157f.

146 »Heidegger will sagen, daß sich in solchen Situationen das bloß Vorhandene als die pure, widerständige Dinglichkeit am Zuhandenen zeigt.« Albrecht Wellmer, *Sprachphilosophie*, S. 298.

147 Dies ist die »Fundamentalstruktur« des Daseins (des Menschen), die Heidegger in Sein und Zeit freilegen will. Martin Heidegger, *Sein und Zeit*, S. 41.

148 Vgl. Florian Arnold, *Logik des Entwerfens*, S. 274.

149 Vgl. Martin Heidegger, *Sein und Zeit*, S. 75.

150 Ebd.

deren dienlicher Funktion wir uns nach Belieben bedienen, bildet lediglich den unauffälligen Hintergrund unserer alltäglichen Erfahrung.

Aber ist unser Umgang mit den Dingen der Welt selbst im funktionalen Gebrauchen wirklich ausschließlich so unbewusst? Ist unser funktionaler Alltag völlig von gedankenlosem, ganz in ihm aufgehenden Hantieren geprägt? Oder hängt nicht selbst das ›Hammermäßige‹ eines Hammers, sowohl sein »Um-Zu« als auch seine hervorstechende Besonderheit, von seiner Geformtheit ab? Gibt es nicht auch selbst im Hammerding die Möglichkeit einer Distanz von der reinen Zweckerfüllung, die uns den Hammer als vorhandenen bewusst werden lassen und sein Gebrauchen anreichern, ohne dass wir gleich aufhören zu hämmern?

So fällt dieses ›Hammermäßige‹ des Hammers mit der Art und Weise zusammen, wie er in der Hand liegt, welche Materialität er hat und wie es sich sinnlich anfühlt, mit ihm zu hämmern. Ohne jenseits des Gebrauchs zu sein, ist es doch dieses sich auf das Hämmern Einlassen, das durch den je spezifischen Hammer ermöglicht wird, das über den reinen Gebrauch oder die reine Zweckerfüllung hinausweist. Ist ein Hammer nicht dann der Hammer, wenn das Hämmern mit ihm von einer buchstäblichen Wucht und einer Aufmerksamkeit geprägt ist? Die Materialität und die individuelle Haptik sind zwar Teil des Gebrauchs, erschließen sich aber nicht alleine aus diesem – eine schier unzählbare Varianz von Hammermodelle, die insbesondere visuell auffällt, bezeugen dies. Und obwohl Heidegger die Vermittlung von Stoff und Form in Dienlichkeit als wesentlich für das Zeug im Unterschied zum bloßen Ding beschreibt, so tritt die Materialität, »der Stoff«, stets hinter diese Dienlichkeit zurück, »ist um so besser und geeigneter, je widerstandsloser er im Zeugsein des Zeuges untergeht«. <sup>151</sup> Für Heidegger wird auch der Stoff und das Material Zeug, das für etwas anderes geeignet ist. So etwa auch tierische Produkte wie Leder. <sup>152</sup> Selbst noch die Besonderheit der Form verschwindet im hantierenden Gebrauch der Dienlichkeit des Zeugs. <sup>153</sup>

Doch eine Lust am Hämmern geht über den bloßen Dienst und die stets verlässliche Aufgabenerfüllung hinaus, ohne uns dabei völlig von diesem Zweck zu entfremden. Die effiziente Erfüllung dieses Zwecks hängt geradezu essenziell von der besonderen Materialität und Geformtheit des jewei-

151 Martin Heidegger, »Der Ursprung des Kunstwerkes«, in: ders., *Gesamtausgabe Band 5 Holzwege*, Frankfurt/M 1977, S. 32.

152 Martin Heidegger, *Sein und Zeit*, S. 70.

153 Martin Heidegger, »Der Ursprung des Kunstwerkes«, S. 19.

ligen Hammers ab, die jedoch potenziell immer über diese Zweckerfüllung hinauschießt und dadurch besondere Aufmerksamkeit provozieren kann. Auch die Funktion des Hämmerns gibt es nur als jeweils besondere, irreduzible Geformtheit der Funktion, die niemals bloß funktioniert. Es gibt sie in besonderer, unterschiedlicher Form, je nach der zu erfüllenden Aufgabe des Hämmerns: zum in Form hämmern, zum Drauf-Hämmern, zum Nägel-Einhämmern, zum kaputt Hämmern, zum Weichklopfen von Fleisch, zum Beschließen eines Urteils. Und doch jedes Mal auch noch als mehr als bloß durch das jeweilige »Um-zu« bestimmt. So unauffällig und unscheinbar ist selbst dieses archaische Beispiel von Heidegger nicht, wenn man es im erweiterten Kontexten denkt. Und ebenso wenig wird es einzig und alleine durch die Funktion definiert. Auch ihm ist ein ästhetisierbarer Überschuss in der Form eigen. Wie sieht ein Hammer aus? Wie hat ein Hammer auszusehen? Wie könnte ein Hammer aussehen? Dies sind die Fragen, die Design ausmachen.

Muss man, wenn man Feiges ästhetischen Funktionalismus als ästhetischen Funktionalismus begreift und ihn dahingehend auch ernst nimmt, nicht Auffälligkeit und Funktionalität entschieden zusammendenken? Im Gegensatz zu Heidegger müssen für Feige die Dinge in ihrem Gebrauch nicht in Unauffälligkeit zurück, sondern gerade in ihrer Auffälligkeit ins Licht einer besonderen Aufmerksamkeit treten. Aber lässt sich auffällige Funktionalität überhaupt von vornherein im reinen Gebrauchen der intendierten Funktionen eines Gegenstandes und somit im Widerspruch zum bloßen Erscheinen festmachen? Es stimmt: Design erfüllt Zwecke. Aber es erfüllt diese Zwecke durch seine Geformtheit. Entgegen einer ausschließlichen Konzentration auf den Gebrauch intendierter Funktionen, der alles Willkürliche und vermeintlich oberflächliche aus der Betrachtung des Designs ausklammert, soll der Fokus keineswegs zu einer nicht-intentionalen Betrachtung des Designs verschoben werden,<sup>154</sup> die am Ende doch das Wesentliche des Designs verfehlt, sondern durch den Überschuss der Form ergänzt werden. Wenn sich die Ästhetik des Designs schon nicht alleine am reinen Gebrauch eines Dings festmachen lässt und in besonderer Weise gerade von der Auffälligkeit der Geformtheit der Funktion abhängt – wie noch zu zeigen sein wird –, so hat sie dennoch ein designspezifisches Ziel, dass sich, wie Daniel Martin Feige das

154 Obwohl es durchaus einige Überlegungen im Kontext von radikalem Design, partizipativem Design und der DIY Kultur in der Designdisziplin dahingehend gibt, den Designbegriff auch hierfür zu öffnen. Vgl. Uta Brandes, Michael Erlhoff, *Non Intentional Design*, Köln 2006.

richtig feststellt, angestiftet durch die Auffälligkeit der Form in einer besonderen Aufmerksamkeit für die besondere Neuaushandlung der Zwecke und ihren Zusammenhängen verwirklicht.

Eine Ästhetik des Designs muss zwar nicht notwendigerweise eine Ästhetik des Gebrauchs und des Funktionierens sein, wie die Hinterfragung von Heideggers Zeug gezeigt hatte, die sich bei genauerer Betrachtung als unbrauchbar für die spezifische Ästhetik des Designs als geformter Funktionen erwies. Sie muss jedoch als Designästhetik eine besondere Aufmerksamkeit dafür provozieren, was der Gebrauch der irreduziblen Geformtheit einer Funktion in Verbindung mit ihren sinnlichen Qualitäten sein kann. Die Auffälligkeit der Form ist hier, anders als Heidegger, Dorschel und zum Teil auch noch Feige dies sehen, nicht das Gegenteil von Zweckerfüllung, sondern wesentlicher Bestandteil von besonderem und erst recht von ästhetischem Design.<sup>155</sup>

### 3.6 Auffällig werden

Ein eigener Vorschlag für eine Designästhetik wird benötigt. Als entscheidenden Stichwortgeber will ich zunächst noch eine Weile in der von Heidegger beschriebenen Welt verbleiben. Der Hammer als Hammerzeug wurde bereits gründlich durchleuchtet. Doch die Welt von Heideggers Beispielen, die Hütte im Schwarzwald, bietet weitere unverhoffte Kandidaten, um an ihnen das Besondere einer Ästhetik des Designs zu exemplifizieren. Sein ebenso berühmtes Beispiel aus dem Aufsatz »Der Ursprung des Kunstwerkes« sind die Bauernschuhe einer Bäuerin, einmal in echt und einmal in einem Gemälde von van Gogh.<sup>156</sup> Derweilen hält Heidegger eine Beschreibung von wirklichen Bauernschuhen nicht für nötig – »Jedermann kennt sie« (UdK 18) – und greift für seine bildliche Veranschaulichung direkt auf das Gemälde van Goghs zu-

155 Einen Sonderfall dieser Auffälligkeit des Designs stellt sicherlich die Werbung dar. Das besondere Verhältnis der Werbung zur Funktionalität als Auffälligkeit, quasi Ornament als Funktion, bemerkte auch schon Adorno: »So spottet die allgegenwärtige Reklame, zweckmäßig für den Profit, doch aller Zweckmäßigkeit nach dem Maß des Materialgerechten. Wäre sie funktionell, ohne ornamentalen Überschuss, so erfüllte sie ihren Zweck Reklame nicht länger.« Theodor W. Adorno, »Funktionalismus Heute«, in: Volker Fischer, Anne Hamilton (Hg.) *Theorien der Gestaltung*, S. 201.

156 Vgl. Martin Heidegger, »Der Ursprung des Kunstwerkes«, S. 22. Im Folgenden im Text zitiert als UdK.

rück. Dies ergibt im Kontext des »Zeugsein des Zeuges«, welches wesentlich »in seiner Dienlichkeit [besteht]«, durchaus Sinn. Eine analytische Beschreibung oder Erklärung der Schuhe kann doch nicht erfassen, was die Schuhe eigentlich sind.

Die Bäuerin auf dem Acker trägt die Schuhe. Hier erst sind sie, was sie sind. Sie sind dies um so echter, je weniger die Bäuerin bei der Arbeit an die Schuhe denkt oder sie gar anschaut oder auch nur spürt. Sie steht und geht in ihnen. So dienen die Schuhe wirklich. An diesem Vorgang des Zeuggebrauches muß uns das Zeughafte wirklich begegnen. (ebd.)

Dabei würdigt Heidegger den besonderen Status, die »eigentümliche Zwischenstellung«, die das Zeug zwischen den Werken der Kunst und den Dingen der Natur einnimmt. »So ist das Zeug halb Ding, weil durch die Dinglichkeit bestimmt, und doch mehr; zugleich halb Kunstwerk und doch weniger...« (UdK 14). Das Zeug wird »eigens zu seinem Gebrauch und Brauch« durch die Vermittlung der »Formgebung« und der »Stoffwahl« hergestellt (vgl. UdK 13). Stoff, nach Heidegger »die Art [des] sinnlichen Andranges«, welche »das Farbige, Tönende, Harte, das Massige [verursacht]« (UdK 11) wird zur Zweckerfüllung in bei Heidegger funktional bestimmte Form gebracht und beide sind nach der Herstellung »im Wesen des Zeugs beheimatet« (UdK 13). Dies unterscheidet es vom bloßen Ding in der Natur. Das »Zeugsein des Zeugs« ist seine Dienlichkeit, seine Zuhandenheit, wie bereits ausführlich beschrieben wurde. Diese Dienlichkeit bettet Heidegger im Kunstwerk Aufsatz wiederum »in der Fülle eines wesentlichen Seins des Zeuges«, die er die »Verlässlichkeit« nennt, welche »alle Dinge je nach ihrer Weise und Weite in sich gesammelt [hält]« und der tiefere Ursprung der Vermittlung von Stoff und Form und ihrer Unterscheidung ist (vgl. UdK 19f). Jedoch bleibt dieses Beziehungsgeflecht der Dienlichkeit des Zeugs sowie das eigentliche Zeug an sich beim reinen Gebrauchen unthematisiert und unbeachtet.<sup>157</sup> Im Gebrauchen des Zeugs erfahren wir nichts über dessen besonderen Status. Hierfür braucht es nach Heidegger erst das Kunstwerk, welches er in den Dienst nimmt, um das Besondere des Zeugs, seine Verlässlichkeit, aufdecken und thematisieren zu können. Erst im Gemälde der Schuhe erscheint das Beziehungsgeflecht des Zeugs, die

157 Wobei natürlich in Heideggers Beschreibung selbst schon zu hinterfragen wäre, wo der Unterschied zwischen dem Gehen und Stehen in Schuhen und dem Spüren der Schuhe bestehen soll.

»Welt«, die es aufstellt, und gleichzeitig wird sein besonderes Stoffliches, die »Erde«, erfahrbar, die sich diesem Beziehungsgeflecht aus Bedeutungen widersetzt. Hierfür findet Heidegger selbst wunderbare Beschreibungen, die dieses Widerspiel verdeutlichen:

Aus der dunklen Öffnung des ausgetretenen Inwendigen des Schuhzeuges starrt die Mühsal der Arbeitsschritte. In der derbgediegenen Schwere des Schuhzeuges ist aufgestaut die Zähigkeit des langsamen Ganges durch die weithin gestreckten und immer gleichen Furchen des Ackers, über dem ein rauher Wind steht. Auf dem Leder liegt das Feuchte und Satte des Bodens. Unter den Sohlen schiebt sich hin die Einsamkeit des Feldweges durch den sinkenden Abend. In dem Schuhzeug schwingt der verschwiegene Zuruf der Erde [...]. [...] Zur Erde gehört dieses Zeug und in der Welt der Bäuerin ist es behütet. (UdK 19)

Dieses Besondere des Zeugs sehen wir nach Heidegger »nur im Bilde«, in dem die Verlässlichkeit überhaupt erst zutage tritt. In der Verlässlichkeit der gestalteten, alltäglichen Dinge sind »Welt und Erde« nach Heidegger im real existierenden Zeug jenseits des Kunstwerkes »nur so da«. Jedoch irrt man bei diesem »nur«: »denn die Verlässlichkeit des Zeuges gibt erst der einfachen Welt ihre Geborgenheit und sichert der Erde die Freiheit ihres ständigen Andranges.« (ebd.) Welt und Erde sind in Heideggers Terminologie ein Bezugspaar im Widerstreit, die »wesenhaft voneinander verschieden und doch niemals getrennt« sind, deren »Gegeneinander [...] ein Streit [ist].« (UdK 35) Obwohl dieser Streit auch das Besondere des Zeugs bestimmt, wie Heidegger dies ja anhand eines Kunstwerks zeigt, ist dieser Streit im Zeug, das uns im alltäglichen Gebrauch gerade nicht begegnet, sondern lediglich für etwas anderes benutzt wird, nicht sichtbar und generell bei Heidegger als Widerstreit eher still gestellt. Speziell im alltäglichen Gebrauch gerät das Zeug in die »Vernutzung«, wird selbst »gewöhnlich«, wodurch die Verlässlichkeit verschwindet, so Heidegger, »wenn gleich sie immer noch da ist.« Diesem Verschwinden »[verdanken] die Gebrauchsdinge dann jene langweilig aufdringliche Gewöhnlichkeit.« (UdK 20) Durch unsere Gewöhnung können wir gar nicht anders, als in den Dingen nur ihre Dienlichkeit zu sehen. Unsere Gewöhnung an unsere alltägliche Umgebung drängt die Besonderheit der gestalteten Dinge in den Hintergrund der Zuhandenheit und Dienlichkeit. So schreibt Heidegger weiter: »Die vernutzte Gewöhnlichkeit des Zeuges drängt sich dann als die einzige und ihm scheinbar ausschließlich eigene Seinsart vor. Nur noch die blanke Dienlichkeit ist jetzt sichtbar.« (ebd.)

Was das Zeug nicht zu leisten im Stande ist, soll für Heidegger das Kunstwerk erfüllen. In *Der Ursprung des Kunstwerks* nimmt er schlussendlich, wie der Titel des Aufsatzes dies bereits erahnen lässt, das Zeug in den Dienst, um auf diesen Umweg zum Besonderen der Kunst zu kommen. Auch wenn er in seinen Beschreibungen auf ein wesentliches Widerspiel im Zeug trifft, hat er es auf das Wesen der Kunst abgesehen, durch die wir durch die Dienlichkeit hindurch blicken können. Aber übergeht Heidegger hier nicht das Zeug, insbesondere, wenn man es als Design betrachten möchte? Die Einsichten in das Besondere des Zeugs, in das wesentliche Beziehungsgeflecht sowie die stofflichen, materiellen Qualitäten, die sich nicht wissenschaftlich analytisch, die Farbe beispielsweise nicht »messend in Schwingungszahlen zerlegen« (UdK 35), sondern ebenso nur sinnlich als Einheit erfahren lassen, verschenkt er an die Dienlichkeit, sodass im reinen Gebrauch des Zeugs all dies verschwindet und still und unauffällig den Hintergrund eines wohlgeordneten Alltags bildet.<sup>158</sup>

Dabei kennt Heidegger doch selbst Möglichkeit, wie das Zeug über seine bloße Dienlichkeit hinaus verweisen kann, wie es vom Modus der Zuhandenheit in den der Vorhandenheit umschlägt und gerade nicht rein im Gebrauchen aufgeht. Auch wenn eine gewohnte soziale Praxis Vorrang vor einer ›bloß‹ hinschauenden Betrachtung haben sollte, so sind Zuhandenheit und Vorhandenheit doch offensichtlich miteinander verbunden.<sup>159</sup> Selbst dort, wo Heidegger die gemachten Dinge am funktionalsten bestimmt, finden sich in dieser Verbindung Hinweise auf ihre ästhetischen Qualitäten. Deren Umschreibung im Kunstwerk Aufsatz scheint er nämlich zu meinen, wenn er vom Umschlag in die Vorhandenheit spricht. Braucht es hier wirklich die Kunst, um das Zeug zu erklären? Anders in Heideggers eigenen Worten formuliert: Wird unsere Aufmerksamkeit nicht regelrecht auf das Besondere der gestalteten Dinge gestoßen, wenn sie auffällig, aufdringlich oder aufsässig werden? Gerade seine Beschreibung der Verfallsmodi des Zeugs, in denen sie aus der Zuhanden-

158 Darüber hinaus verfehlt Heidegger auch das Besondere des Kunstwerkes, in dem sich nach Heidegger die Wahrheit ins Werk setzt. Auch für das Besondere der Kunst muss man mit und gegen Heideggers Beschreibungen arbeiten, um so doch das produktive Wechselspiel, den Streit zwischen Erde und Welt bei Heidegger, ästhetisch fassen zu können, welches »sich jeder Form von Wahrheitspräsentismus grundsätzlich widersetzt.« Vgl. Juliane Rebentisch, *Ästhetik der Installation*, Frankfurt/M 2002, S.

159 »Daß Heidegger in diesem Zusammenhang von einem Entdecken oder einem Sich-Melden des bloß Vorhandenen spricht, heißt natürlich auch, daß jene Transformation eines Zuhandenen in ein bloß Vorhandenens immer *möglich* ist.« Albrecht Wellmer, *Sprachphilosophie*, S. 299.



heit herausfallen, bieten die Möglichkeit, in Distanz zum reinen Gebrauch zu gehen und trotzdem immer noch auf ihn bezogen zu sein. Gerade dieser Umschlagsmoment, der kein Verfall, sondern im Design notwendigerweise mitgegeben ist, ist der Ursprung einer besonderen, ästhetischen Betrachtung. Durch die Umschlagsmomente zwischen Zuhandeheit und Vorhandeheit lässt sich der Irrtum dieses »nur so da« aufklären und das Besondere des Vermittlungsverhältnisses von Form und Funktion anschaulich machen.

Was wäre nun, wenn die Bauernschuhe eben doch nicht bloßes Schuhzeug, sondern Designobjekte, eventuell sogar Designerschuhe wären? Schon der Sprung in die Gegenwart verdeutlicht, wie historisch entrückt Heideggers Beispielwelt in ihrer allumfassenden Dienlichkeit aus einer Perspektive des Designs tatsächlich ist. Die Bauernschuhe gehen ganz in ihrem Zweckzusammenhang auf und alles andere als ihr Gebrauch scheint albern. Verändern brauchen sie sich nicht mehr. Doch so nahe, wie Heidegger glaubt, an das Wesentliche der Schuhe heranrücken zu können, und so sehr eine Ästhetik des Gebrauchs dies einzig und alleine als das Entscheidende festmachen will, sind selbst diese Bauernschuhe immer auch mehr als Dienlichkeit. Ihre Stofflichkeit und Materialität gehen nicht ganz widerstandslos in dieser unter. Sie sind immer noch da, trotz aller Zuhandenheit immer auch noch vorhanden und machen in der besonderen Form das Besondere dieser Schuhe aus. Obwohl ihre Dienste unverzichtbar für unseren Alltag sind, sind es heute insbesondere Schuhe, die vielleicht gerade deswegen eine besondere Aufmerksamkeit des Designs erfahren. Die Besonderheiten einer Ästhetik des Designs an der Schnittstelle zwischen Brauchbarkeit, Innovation und Mode, die sich zuallererst in einer besonderen Form bekundet, lässt sich gerade an dem Zweckgegenstand verdeutlichen, den Heidegger als Beispiel für das zurückziehen in Dienlichkeit und Zuhandenheit wählt. Und dennoch bleiben seine Einsichten gültig: Genau in den Schuhen zeigt sich auch die jeweilige Welt und ihre Zusammenhänge, in der ihre Trägerin oder ihr Träger wortwörtlich stehen; nur eben nicht unauffällig, sondern durch ihre Gestaltung potenziell immer bereits auffällig.

Zurück zur Frage: Was wäre also, wenn die Schuhe der Bäuerin kein Zeug, sondern Designobjekte wären? Bei ihrer Beantwortung sollen die zwei Stufen einer Ästhetik des Designs veranschaulicht werden, wobei die erste (1) in einem potenziell immer auffälligen Überschuss der Form über jede funktionale Bestimmung hinaus bestehen. Im Überschuss der Form, im besonderen Gestaltetsein, verweist das Design auf seine potenzielle Gestaltbarkeit. Auf

der zweiten Stufe (2) wird über diesen Überschuss selbst das Vermittlungsverhältnis der Verkörperung von Funktion in Form im Design thematisieren, sodass hierbei das Gestaltbare jeder sozialen Zweckmäßigkeit zutage tritt. Die ersten beiden heideggerianischen Modi fallen in die erste Stufe einer Ästhetik des Designs, die potenziell allem Design zukommt. Der letzte Modus hingegen, die Aufsässigkeit, bildet die zweite Stufe, in der durch Design das Besondere des Designs reflektiert wird.

Der erste Schritt dieser Überlegung dürfte einigermaßen klar sein. Dadurch, dass sich in der besonderen Form der Bauernschuhe eine Funktion verkörpert und einen Horizont dieses allgemeinen Zweckzusammenhangs erweitert, besitzt diese geformte Funktion in ihrer Konkretion und ihrem Formüberschuss, der nicht in ihrer Funktionalität aufgeht, als dieses Besonderes gegenüber dem Allgemeinen das Potenzial zur Auffälligkeit. Bauernschuhe sind zudem keine Gummistiefel oder Stöckelschuhe, deren vornehmlicher Zweck auch nicht immer ihr Gebrauch sein muss. Und selbst jedes Modell von Bauernschuhen unterscheidet sich in seiner besonderen Geformtheit, welche die Funktionen eines Bauernschuhes erfüllen, notwendigerweise von jedem anderen Modell, das für sich beansprucht, diese Funktion als Design ebenso zu erfüllen. Der Überschuss in der Form als die Bedingung der Möglichkeit des Auffälligwerdens jenseits der bloßen Zweckerfüllung ist dabei jedem Design als Design eigen. Dieser kann durch besondere Aufmerksamkeit für die Details der Gestaltung sowohl im Betrachten als auch im Gebrauchen erfahren werden.

Was dann durch das Design auffällig wird, ist nicht nur das Design selbst, sondern es drängt sich noch grundlegender etwas anderes mit dieser Auffälligkeit auf. Aufdringlich und gleichzeitig ästhetisch wird Design nicht durch das Fehlen von Funktionalität und das Herbeisehnen eines funktionalen Gegenstandes. Was sich uns durch die Auffälligkeit der in Form verkörperten Funktion aufdrängt, ist ihre singuläre Besonderheit, durch die sie zugleich auf ihre Gestaltbarkeit verweist. Was sich uns in Fällen besonders gelungenen Designs durch die Auffälligkeit aufdrängt, ist nicht das Sehnen nach einem fehlenden Werkzeug zur Erfüllung eines Zweckes; sondern durch die Besonderheit des je singulären Designs drängt sich uns ein Bewusstsein für die unendlich vielen anderen Werkzeuge und Gegenstände auf, die sowohl in der Gegenwart unseres erwählten Werkzeuges als auch in Zukunft eben jenen Zweck ebenfalls noch erfüllen und fortschreiben können. Wenn wir die Bauernschuhe als besonders auffällige und besonders designte Schuhe wahrnehmen, dann wissen wir um deren Besonderheit, weil es auch andere Schu-

he gibt, die den gleichen Zweck auf andere, wahrscheinlich profanere Art erfüllt haben. In seiner bestimmten Besonderheit verweist uns Design auf den Horizont einer Unbestimmtheit und darauf, dass die Dinge gestaltbar sind: Sie könnten anders sein, als sie es gerade sind. Weil keine Funktion in einer letztgültig Form festgeschrieben wird und weil eben auch keine Form rein im Funktionieren aufgeht, gibt es auch immer die Möglichkeit, die Dinge anders zu machen, einen anderen Vorschlag für den gesuchten Zweck zu gestalten. Diese anderen Möglichkeiten, eine Potenzialität des Designs, drängen in unser Bewusstsein, wenn wir es mit aufdringlichem, gelungenem Design zu tun bekommen, was demnach immer auch ästhetisch ist, indem es uns auf diese Gestaltbarkeit der Welt verweist.<sup>160</sup> Im Design drängt sich im Spielraum, der vom Überschuss der Form eröffnet wird, die Freiheit auf, zwischen einer unbestimmbaren Anzahl von bestimmten Möglichkeiten zu wählen, deren Unterschiede niemals nur rein willkürlich und dennoch, aus der Perspektive der Möglichkeit einer revidierbaren Wahl von etwas anderem, kontingent sind. Die sich so aufdrängende Gestaltbarkeit als Grundlage allen Designs überträgt sich in der Wahrnehmung auch noch auf alles andere »Zeug«, wie Heidegger dies feststellte, und markiert auch dieses als designt.

Aufsässiges Design schließlich, als äußerste Stufe eines Ästhetischwerdens und dritter Modus des Verfalls bei Heidegger, sind die gewöhnlichen Bauernschuhe als Schuhe tatsächlich nicht. Der letzte Schritt dieser Exemplifikation einer Ästhetik des Designs am Beispiel der Schuhe wird also etwas von dem benötigten, was bereits mehrfach als die Quelle des Entstehens von Design aus dem Designprozess heraus, als Innervierung eines Mehr bestimmt wurde: Fantasie. Aufsässiges Design wäre eines, das sich dem Gebrauch in den Weg stellt, dadurch, dass es durch sein Design explizit infrage stellt, was dieser Gebrauch überhaupt sein soll. Die gestalteten Dinge sind uns dann nicht

160 Explizit auf Kants Philosophie bezogen beschreibt Florian Arnold ein ähnliches »kreatives Moment« der ästhetischen Idee bei Kant, welche die Gestalt und die Funktion zu einem fortwährenden Prozess des Redesigns [vereinigt].« Weiter Arnold: »Im Moment der ästhetischen Erfahrung, induziert durch die ästhetische Idee, reflektiert die Urteilskraft gemäß ihren Zweckbegriffen darüber, was an anderen Schematisierungen durch die Einbildungskraft möglich wäre. So ist die ästhetische Idee als unbestimmte Darstellung der Vernunftidee (Funktionsideal) zugleich der Ansatzpunkt zur Umgestaltung der Normalidee (Normgestalt). Sie repräsentiert jenen kurzen, doch ästhetisch erfahrbaren Moment, in dem das hergebrachte Verhältnis von Funktion und Gestalt eines Gegenstandes zur Disposition gestellt und offen wird für eine Neubestimmung.« Florian Arnold, *Philosophie für Designer*, Stuttgart 20016, S. 85.

einfach nur dienlich zur Hand, sondern fordern uns aufsässig heraus. Diese zweite Stufe einer Ästhetik des Designs lässt sich am besten mit einem Gegenvorschlag für die Schuhe einer Bäuerin erläutern, der diese Fantasie investiert, um über eine neue Zweckmäßigkeit nachzudenken: Science-Fiction oder eben spekulatives Design.

Die *Nanohana Heels* von Hiromi Ozaki, die unter dem Namen Sputniko! gestaltet, sind solch ein Entwurf, der in aufsässiger Form völlig neu und anders bestimmen will, was die Schuhe einer Bäuerin sein könnten. Visuell haben die Schuhe zunächst rein gar nichts mit jenen in van Goghs Gemälde gemeinsam. Die Schuhe sind verziert mit Blumen. Noch dazu sind sie High Heels. Dennoch könnten diese Schuhe die Schuhe einer Bäuerin sein, die infrage stellen, warum sich dieses Werkzeug eigentlich in unsichtbarer Dienlichkeit verstecken sollte. Die Schuhe, die Sputniko! gemeinsam mit dem Schuhdesigner Masaya Kushino entwickelte, heißen nämlich Nanohana, was der japanischen Namen der Rapsblüte ist, weil diese Schuhe, während man mit ihnen geht, über einen Mechanismus im Absatz Rapssamen in die Erde pflanzen. Beim Gehen mit diesen Schuhen sät man und frau Rapssamen. Die Schuhe sind ein Werkzeug zur Feldarbeit. Sie könnten die Schuhe einer Rapsbäuerin sein, die im radioaktiv verseuchten Fukushima Feldarbeit leistet, da Raps radioaktive Stoffe aus dem Boden absorbiert. So bettet Sputniko! jedenfalls ihr spekulatives Designprojekt narrativ in einen »rhetorischen Gebrauch«<sup>161</sup> ein. In einem Produktvideo läuft eine elfenhafte Gestalt, begleitet von den typischen Geräuschen von Geigerzählern, über einen verseuchten Feldweg. Hinter ihr fallen besagte Rapsblüten aus dem Himmel.<sup>162</sup> Bei allem Pathos und Kitsch, der diesem Projekt durchaus auch anheftet, sind die *Nanohana Heels* doch ein aufsässiges Designprojekt, welches die Frage eröffnet, was Bauernschuhe sein könnten. Ihre Neuartigkeit ist dermaßen aufsässig, dass ein unmittelbarer Gebrauch zunächst nicht möglich ist. Ihre spekulative Neuartigkeit stellt sich dem reinen Gebrauch aufsässig in den Weg. Im Kontext von Sputniko!'s weiteren Arbeiten tritt darüber hinaus die Beziehung zwischen angenomme-

161 Matt Malpass führt den »Rhetorical use« als Strategie des Critical Designs an, da häufig der Gebrauch der neuartigen, diskursiven Designobjekte durch Filme und zusätzliche Medien erklärt werden muss. Vgl. Matt Malpass, *Critical Design in Context*, S. 47.

162 Das Video der Designerin kann auf YouTube abgerufen werden unter: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_nCSJ3LxN9k](https://www.youtube.com/watch?v=_nCSJ3LxN9k) (letzter Zugriff 06.09.2019).

ner Funktionalität und Gender im Design thematisch in den Vordergrund, die von ihr häufig gestalterisch durchbrochen und aufsässig durchkreuzt wird.<sup>163</sup>

Durch die Neuartigkeit der Interpretation ihrer Funktionalität in bis zum äußersten widerständigen – zugegebenermaßen spekulativen – Form, verweisen uns die Schuhe genau auf diese grundlegende Konstellation und die Gestaltbarkeit nicht nur einzelner Zwecke, sondern auf die Kontingenz am Grund des Zustandekommens aller gestalterischen Zweckmäßigkeit und der in ihr verwirklichten sozialen Normen überhaupt; egal ob wir sie gebrauchen oder nicht. Aufgrund der absoluten Neuartigkeit dieses Vorschlages müssen wir zunächst herausfinden – ob gebrauchend spielerisch oder kontemplativ betrachtend – was der Gebrauch dieses Gegenstandes sein soll, den er uns nicht einfach so preis zu geben scheint. Aufsässiges Design, die äußerste Stufe eines Ästhetischwerdens geformter Funktionen, ist eine Reflexion über die Grundbedingungen des Designs durch Design. In dieser Aufsässigkeit stellt es unsere Annahmen über die Funktion infrage, rekonfiguriert, was es überhaupt heißt, etwas zu gebrauchen, und zerreibt an einer nicht glatten, einfach zu gebrauchenden, sondern widerständigen, auf besondere Art und Weise geformten Oberfläche noch die festesten Überzeugungen von der Art und Weise, wie die Dinge zu sein hätten, die so tief in den Zweckzusammenhängen einer Gesellschaft verankert sind, dass sie uns wie eine zweite Natur erscheinen. Dadurch, dass aufsässiges Design sich in seiner Geformtheit dem gewohnten Gebrauch durch seine provozierende Neuartigkeit in den Weg stellt, ist es der Gegenbeweis für jeden Anschein von unausweichlicher Notwendigkeit. Es fordert uns als diskursives Design<sup>164</sup> dazu auf, uns mit ihm und seinen Zwecken in ihrer neuen Konfiguration auseinanderzusetzen, um somit auf die Transformation der Zwecke durch Design zu verweisen, die sich auf der Grundlage der Gestaltbarkeit vollzieht.

Im Gegensatz zur ästhetischen Erfahrung der Kunst, die gerade auf das spielerische und lustvolle Heraustreten aus Zweckzusammenhängen überhaupt

**163** Ein weiteres Schuhbeispiel der Designerin ist die Moonwalk Machine. Diese ist eine fiktive Maschine mit der ein junges Mädchen zum Mond fliegen möchte, um auf diesen endlich »female steps«, also den Schuhabdruck eines High Heels, hinterlassen zu können. Wieder wird das Projekt durch ein Video erklärt, das in Form eines Musikvideos gestaltet wurde: <https://www.youtube.com/watch?v=6P1uFNdKdQA&feature=youtu.be> (letzter Zugriff 06.09.2019).

**164** Vgl. Matt Malpass, *Critical Design in Context*, S. 47.

abzielt,<sup>165</sup> wirkt ästhetisches Design innerhalb von Zweckzusammenhängen auf diese Zwecke zurück. Grundbedingung dieses Effektes ist der Überschuss der Form, der jedes Design auffällig werden lassen kann, sich in besonderen Fällen gelungenen Designs geradezu aufdrängt und schließlich ins Extreme gewendet, als aufsässiges Design, die Verkörperung von Funktion in Form als gegenwärtig gestaltbares Spannungsverhältnis ausstellt. Der Auffälligkeit, in der sich zugleich Gestaltbarkeit aufdrängt, soll nun designspezifisch und designhistorisch nachgegangen werden. Die Emanzipation des Designs von einer fälschlicherweise als vorausgesetzt angenommenen Zweckmäßigkeit und mit ihr die Befreiung der Form aus ihrer Unterordnung gegenüber der Funktion, der Übergang des Designs in die Postmoderne der Gestaltung, lässt sich anschaulich an jenem historischen Moment festmachen, der als gezielter Angriff auf den modernen Konsens eines bürgerlichen, guten Geschmacks verstanden werden kann, der bis heute kontrovers im Design diskutiert wird. Quasi im Sinne eines ästhetischen Protestes verband sich mit diesem Angriff ein emanzipativer Anspruch des Designs ganz eigener Art.<sup>166</sup>

### 3.7 Die Befreiung der Form

Während sich in den teutonischen Bestrebungen der Durchgeistigung der Form bis hin zur vermeintlich absoluten Stillosigkeit der Moderne ein ganz bestimmter Geist einer protestantischen Ethik zu verwirklichen versucht hatte, dessen Streben nach Rationalität, Aufrichtigkeit und funktionaler Effizienz das Design des Werkbundes, des Bauhauses und der HfG Ulm bestimmte, war es nur konsequent – beinahe schon vorhersehbar –, dass sich eine Gegenbewegung zu eben jenem Geist, die »Proto-Postmoderne«<sup>167</sup> im Design, parallel zur Krise des Funktionalismus in den 1960er-Jahren aus dem katholisch geprägten Italien heraus zu entwickeln begann.<sup>168</sup> Als deutsche Produktge-

165 Vgl. für einen Überblick der Theorien der Gegenwartskunst: Juliane Rebentisch, *Theorien der Gegenwartskunst zur Einführung*, Hamburg 2013, insbesondere S. 133-134.

166 »Nicht die bloße Zweckorientierung, sondern neue Sinnstiftung bzw. Kritik am Bestehenden bilden den Code der Gestaltung.« Annette Geiger, *Andersmöglichsein*, S. 101.

167 Gert Selle, *Geschichte des Design in Deutschland*, S. 257.

168 Zunächst entwickelte sich diese Designauffassung als studentischer Protest der 68er-Bewegung gegen festgefahrene Lehrmodelle in der Designerziehung. Vgl. Kazuko

stalter\*innen noch an der formalästhetischen Ausdifferenzierung der Waren arbeiteten, um der Krise beizukommen, wählten die italienischen Designer und Designerinnen die Flucht nach vorne und wollten den Bruch mit der Moderne mit einer Umwertung des Verhältnisses der Wertung von Funktion und Form selbst provozieren und den Überschuss der Form gegen ihre funktionale Einhegung freispielen. Was der puritanisch-asketischen Effizienz funktionaler Gestaltung verwehrt geblieben war, sollte hier als kritische Gegenbewegung gegen einen normativen Funktionalismus in vollen Zügen ausgelebt werden: das Spiel mit der Oberfläche, die ironische Brechung und schließlich – der leibhaftige Antichrist moderner Gestaltung – die Befreiung aus eben jener formalen Askese durch die Willkür überbordender Opulenz. Die Arbeiten des italienischen Radical Designs, Controdesign oder Anti-Designs,<sup>169</sup> das Ende der 60er-Jahre als Kritik am bürgerlichen Geschmack den Anfang einer radikalen Abkehr vom Funktionalismus einleitete, lassen sich als eben jene »Proto-Postmoderne« definieren, die den postmodernen Gestaltungstendenzen ab den 80er-Jahren vorangingen. Contro- oder Anti-Design, weil sich die italienischen Designerinnen und Designer gegen ein normatives Designverständnis richteten, dass Design mit funktionaler Gestaltung gleichsetzte. Radical Design wiederum deshalb, weil sie die unausgeschöpften Möglichkeiten des Designs, welche eine rein funktionale Perspektive auf die Gestaltung des Alltags bisher verwehrt hatte, voll ausschöpfen wollten und dies mit den »politisch radikalen Aspekten«<sup>170</sup> der Zeit unterlegten.

Besonders das Designstudio Archizoom aus Florenz, das bereits im Dezember 1966 gemeinsam mit dem Architekturbüro Superstudio die Ausstellung *Superarchitettura* konzipierte und sich sowohl mit Produktgestaltung als auch mit Architektur und Stadtplanung beschäftigte, gilt als Wegbereiter dieses Designs der ironisch-spielerischen Auseinandersetzung mit der Funktion, der grellen Farben, der Oberflächen, der ungewöhnlichen Formen und des starken Einflusses durch Pop. Beide Studios waren davon überzeugt, dass »Architektur das Medium [sei], das die Welt verändern werde« und verfolgte dieses Ziel in der Suche nach einem »Objekt mit poetischer Funktion«.<sup>171</sup> Der radikale Bruch mit der Moderne und ihrer vermeintlich über-historischen

Sato, *Alchimia. Italienisches Design der Gegenwart*, Berlin 1988, S. 192.

169 Vgl. für die Kontinuitäten sowie Differenzen der Begriffe Alexandra Midal, *Design History Accident*, S. 195-210.

170 Bernhard E. Bürdek, *Design*, S. 222.

171 Vgl. Kazuko Sato, *Alchimia*, S.192

Formensprache wurde durch Irritationen, Metaphern, popkulturelle Verweise und eklektizistisch modische Farbschemata provoziert. Der Fortschrittsoptimismus der Moderne, den man hinter dem Titel *Superarchitettura* hätte vermuten können, wurde mit dem Wunsch nach ihrem enthusiastischen Scheitern konfrontiert. Es wurden »negative Utopien« entwickelt.<sup>172</sup> Archizooms Objekte, wie Andrea Branzis knallrotes, gewelltes, mit einem vinylähnlichen Stoff überzogenes Sofa *Superonda* von 1967 oder die *Dream Bed* Serie aus dem gleichen Jahr verkörpern die Momente der Freiheit, die sich innerhalb des Vermittlungsverhältnisses von Form und Funktion spielerisch herausarbeiten lassen. Archizooms Entwürfe waren durch eine generell konsumkritische Haltung und eine Kritik bürgerlicher Werte begründet, die gegen die Massenproduktion von unauffälliger, sittlich zurückhaltender sowie pseudo-universaler Standardware gerichtet war.

Obwohl Archizoom nur bis 1974 bestand, hatte das Studio großen Einfluss auf das postmoderne Design weit über Italien hinaus. Die konsumkritischen Entwürfe beeinflussten unter anderen das mailändische Studio Alchimia, das 1976 in Mailand in der Nachfolge des Radical Designs gegründet wurde. So kann man im Manifest des Studios, verfasst 1985 von Alessandro Mendini, Alchimias Programm lesen:

Design ist [...] zeichnerische Gymnastik. [...] Für Alchimia müssen Objekte gleichzeitig ›normal‹ und ›anormal‹ sein. Ihre Gewöhnlichkeit lässt sie in die Realität des Alltags und in das Bedürfnis nach Standardisierung einmünden, während ihre Außergewöhnlichkeit sie vom Normalen abhebt und mit dem Bedürfnis nach dem Unerwarteten, dem Zufall, nach Besonderheit und Grenzüberschreitung verbindet.<sup>173</sup>

Auch Alchimia verstand sich zunächst als Labor, das die Beschränkungen des industriellen Designprozesses sowie die Grenzen bürgerlichen Geschmacks aufsprengen wollte, beispielsweise durch eine »Verballhornung großer Werke«<sup>174</sup> in ironisch postmoderner Dekonstruktion moderner Klassiker. Es entwickelte sich aber schnell zu einem einflussreichen und erfolgreichen Design-

172 Andrea Branzi, *No-stop City. Archizoom Associati*, Orléans 2006, S. 146.

173 Alessandro Mendini, »Das Alchimia-Manifest«, in: Kazuko Sato, *Alchimia. Italienisches Design der Gegenwart*, Berlin 1988, S. 6.

174 So wurde beispielsweise Gerrit Rietvelds Rood-blauwe Stuhl dergestalt erweitert, dass die Rückenlehne nun zu einem großen hölzernen Kreuz wurde, oder aber die Stühle von Thonet und Breuer mit Plastik Applikationen versehen. Kazuko Sato, *Alchimia*, S. 14.



studio. Was zuvor als oberflächliches Styling von der Moderne abgeurteilt worden war, wurde durch den Befreiungsschlag des Radical Design aufgewertet und zum Leitbild des Postmodernen Designs erhoben. Spätestens in Alchimias Erfolg offenbarte sich jedoch unter den veränderten, gesellschaftlichen Voraussetzungen die Marktkompatibilität eines Designs, dessen künstlerisch anmutende Entwürfe, wie beispielsweise der in Handarbeit mit Farbklecksen übersäte Sessel *Proust* von Alessandro Mendini aus Alchimias Möbelkollektion *Bau.Haus uno* von 1978, zwar das Vermittlungsverhältnis zwischen Form und Funktion auszuloten und emanzipatorisch auf den Kopf zu stellen versprachen, dieses aber zur Seite der Form hin zu überspannen begannen, sodass die Funktionalität im Spektakel der expressiven Sinnlichkeit zur völligen Nebensache degradiert wurde. Was als Befreiung aus funktionalistischem Rigorismus begonnen hatte, kippte mit der Zeit in eben jenes Gegenteil um, vor dem die Prinzipien des Funktionalismus hatten schützen sollen: äußerst produktive, aber dennoch willkürliche Gestaltung. In einer von außen nicht mehr nachzuvollziehenden Überspannung, die das kritische Moment von Archizoom weit überschritten hatte, wurde der subversiven Reflexion auf die gesellschaftlichen Zusammenhänge der Funktion der kritische Stachel gezogen. Der tatsächlich kritische Moment des Radical Designs in seinem Bruch mit einem rein funktionalistischen, modernen Verständnis des Designs sowie den vorherrschenden Geschmackskonventionen der Zeit durch die provokative Überspannung des Aushandlungsverhältnisses zur Seite der Form hin, verlor seine Kraft, als diese Überspannung der Form in einer Produktion leerer und bedeutungsloser Differenzen sowie einer oberflächlichen Überfrachtung sämtlicher Designobjekte auf Dauer gestellt werden sollte.

Dem Nachfolger des Studio Alchimia, Memphis, das von Ettore Sottsass Anfang der 1980er-Jahre gegründet wurde, als er aus dem Studio Alchimia ausschied, wird von seinen Kritikern vorgeworfen, aus dem Prestige und der Anerkennung des italienischen Radical Designs nur noch Profit geschlagen zu haben, um so die eigenen Produkte gewinnbringend verkaufen zu können.<sup>175</sup> Mit den überladen gemusterten Objekten von Memphis, die für viele das Sinnbild einer (falsch) ästhetisierten Postmoderne im Design darstellen, kam die kritisch anti-funktionalistische Bewegung in Italien an ihr Ende. Die Geschichte hatte dem Design eine List geschlagen und aus der ironisch-kritischen Auseinandersetzung im Design schlussendlich Dekor, Marketing und

175 Vgl. Bernhard E. Bürdek, *Design*, S. 139.

die Aura des Stardesigners werden lassen. Eine Wahrheit im Feindbild des Stylings liegt in dem Irrtum, dem die postmoderne Gestaltung erlegen war: Der Glaube eine Freiheit im Design durch die Befreiung der Form aus jeglicher Zweckerfüllung verwirklichen zu könne, ohne bei der Überspannung im Aushandlungsprozess des Vermittlungsverhältnisses an transformativen Potenzial einzubüßen. Die gestalterische Freiheit kippte in ihr Gegenteil, in belanglos stylische Indifferenz von Produkten, und ließ sich dergestalt umso besser einem neuen Geist des Kapitalismus und seinen spezifischen, kreativ-innovativen Markt-Logiken unterordnen.<sup>176</sup>

In den Arbeiten des italienischen Radical Designs, dem historischen Verlauf der Bewegung und dem weitreichenden Einfluss, den es beispielsweise auch auf das Neue Deutsche Design der 1980er-Jahre hatte, zeichnete sich die Gratwanderung ab, die man mit einer Ästhetik des Designs beschreitet, die diese vom Überschuss der Form her denken möchte und gleichzeitig als konstitutiv für jedes Design, ob nun expressiv auffällig oder nicht, versteht.<sup>177</sup> Setzt man auf die Formseite und ein Moment gestalterischer Freiheit im Design, kauft man sich gleichzeitig den nicht völlig unberechtigten Vorwurf des bloßen Stylings ein. Dieser Vorwurf übergeht aber leider meistens die nicht nur subjektiv willkürliche, sondern gesellschafts- und konsumkritische Grundhaltung, die das frühe Radical Design der italienischen Proto-Postmoderne und selbst noch die frühen Entwürfe von Memphis bestimmte. Diese reagierte auf die Verkürzungen des Funktionalismus, welche Design am Ende als Sozialtechnologie erscheinen ließ, die sich einzig mit der Produktion von anonymer Massenware durch Großkonzerne und der Gestaltung von bis ins kleinste Detail durchgeplanten und somit hermetisch abgeriegelten Systemen zu beschäftigen hatte. Dies war die berechtigte und notwendige Kritik, die auf die

176 So argumentieren Luc Boltanski und Eve Chiapello dafür, dass der Kapitalismus – und somit auch dessen rationalisierte Produktionsprozesse – jedwede Kritik am System in sich aufnehmen, in die Vermarktungs- und Wettbewerbslogiken integrieren und sie somit entkräften. Vgl. Luc Boltanski, Eve Chiapello, *Der neue Geist des Kapitalismus*, Konstanz 2006.

177 Das neue deutsche Design setzte sich vor allem mit dem Erbe der »Guten Form« auseinander, richtete sich aber ausdrücklicher noch als das italienische Vorbild gegen Vermarktungsstrategien sowie die Abhängigkeit der Produktion von großen Herstellern. Es entstanden zum Teil collagenhafte Objekte als Readymades in Kleinstserie, wie beispielsweise der offensichtlich konsumkritische Stuhl *Consumer's Rest* von Stiletto. Obwohl das Neue Deutsche Design vergleichsweise kurzlebig war, ist dessen avantgardistischer Einfluss auf die deutsche Designdisziplin auch heute noch zu spüren.

Krise des Funktionalismus folgen musste. Doch den Charakter der bedeutsamen Vermittlung im Design prägt, dass dieses Verhältnis zu mindestens zwei Seiten hin überborden kann. So offenbart im Gegenzug die Kritik der Ästhetisierung am reinen Formspiel, das zugunsten der Perspektive auf das gesellschaftliche Ganze und die funktionalen Systemzusammenhänge aufgegeben wurde und, einmal freigelassen, diese in seinem Fortgang am Ende noch korrumpieren würde, die offenen Flanken des Designs zur Seite der Form hin, die es konstitutiv zu den Verwertungslogiken des Marktes unterhält.

### 3.8 Aufdringliche Typen

Jedes Design ist potenziell auffällig. Nicht nur die vielen Beispiele aus der Designgeschichte belegen dies, sondern auch die niemals abreißende Kritik an und ständige Mahnung vor dieser Auffälligkeit.<sup>178</sup> Doch der Überschuss der Form ist notwendiger Bestandteil des Designs. Die Neuartigkeit des Vorschlages und der Interpretation von Funktion in Form schlägt sich nicht notwendigerweise auch, sondern vorrangig und zuallererst auf einer sinnlichen Ebene nieder, weil die Form und das Material über die reine Funktion hinausweisen. Die ganze Dramatik dieses Aushandlungsprozesses und ein eigener ästhetischer Reiz des Designs verdichtet sich in den Momenten, in denen die Form nicht mehr ausschließlich über die Funktion bestimmt werden kann, sondern gerade in ihrem Darüber-Hinausschießen auf diese Aushandlung, die Neu- und Weiterbestimmung der Funktion sowie die notwendige Vermittlung verweist. Jene Gestaltungsentscheidungen, über die sich das Designteam im Vergleich von unzähligen Variationen und Skizzen die Köpfe zerbricht. Jene Entscheidungen, welche doch partikuläre Entscheidungen bleiben müssen, obwohl sich genau durch diese am Ende die Allgemeingültigkeit des Designs zu erweisen hat. Dies ist auch der Punkt, an dem auffälliges Design, form-funktional neuartig, sich in seinem So-und-nicht-anders-Gestaltetsein dergestalt aufdrängt, dass es auf die ihm zugrunde liegende Gestaltbarkeit, die Offenheit des Aushandlungsprozesses und die Möglichkeit, es auch ganz anders zu machen, verweist.

<sup>178</sup> Zur Ästhetisierung der designten Lebenswelt vgl. Bernhard E. Bürdek, *Design*, S. 233-236.

In diesem Sinne drängte sich selbstverständlich in den über allen Maßen auffälligen Objekte des italienischen Radical Designs auch die Gestaltbarkeit, die sich auf alles andere überträgt, selbst auf. Durch sie zeigte sich eine Gestaltbarkeit als Alternative zum bürgerlichen Geschmack und der Strenge der Funktionalität. Sie durchbrachen die vorherrschende Norm funktionaler Gestaltung durch ihre Formspiele und provozierten eine Neuperspektivierung darauf, was Design und Gestaltbarkeit bedeuteten. Sowohl an ihrer Neuartigkeit, die als Kontrast das funktionale Verständnis von Design benötigte, als auch am Verlust einer ästhetischen Auffälligkeit, die ihre Radikalität verlor, als sie sich in leere Differenzproduktion verkehrte, lässt sich verdeutlichen, dass es diese ästhetische Auffälligkeit des Designs, der immanenten Verweis auf die Gestaltbarkeit, nicht um ihrer selbst willen geben kann und das diese wie Design überhaupt vom Zeitgeist und Kontext der Gestaltung abhängig ist. Formspielerei kann progressiv sein, wenn durch sie vorschnelle sowie festgefahrene Urteile über die Rolle des Designs aufgebrochen werden sollen, um auf die Gestalt- und Veränderbarkeit selbst noch der grundlegendsten Bedingungen des Designs und gesellschaftlicher Vorstellungen von ihm zu verweisen. Sie kann aber genauso gut ins Leere laufen, wenn durch das Spiel der Formen keinerlei Reflexion über diese grundlegenden Bedingungen, über die zu verkörpernden Funktionen, vollzogen wird.

Ein Feld der visuellen Gestaltung, an dem sich dieses Grundsetting der Gestaltbarkeit besonders deutlich zeigen lässt, ist die Typografie, genauer noch: die Schriftgestaltung. Während Erstere als Teil des Grafikdesigns die Gestaltung mit Schrift beschreibt, bezeichnet die Schriftgestaltung oder das Type design, die Gestaltung einer Schriftart, dem Type Face. Mussten die entwickelte grafische Form der Zeichen einer Schriftart, die Glyphen, früher in bleierne Lettern zum Drucken gegossen werden, wird heute in der digitalen Schriftgestaltung die Satzschrift als Font, ein digitaler Setzkasten, abgespeichert. Die zu gestaltenden Glyphen, die grafische Erscheinung der Zeichen, umfassen nicht nur die einzelnen Buchstaben, verschiedene Versionen der Ziffern, Satz- und Sonderzeichen, sondern können auch sogenannte Ligaturen enthalten, also Zeichen für das elegante Zusammenführen von zwei oder mehr Buchstaben. Schriftgestaltung ist ein äußerst komplexes, langwieriges Unterfangen, und gerade die umstrittene Aushandlung ihrer Funktionalität, der Lesbarkeit, und einer eigenständigen Formensprache, dem Charakter einer Schrift, verdeutlichen die Herausforderungen, die sich dem Tyledesign stellen, gerade weil es Design ist. Mit Feige ließe sich sagen, dass jede Schriftgestaltung immer auch eine Neu- und Weiterinterpretation jedes einzelnen Buchstabens

und seiner möglichen Verwendungen in der grafischen Erscheinung der Glyphe ist.<sup>179</sup> Schriftgestaltung ist darüber hinaus das Paradebeispiel der Auffälligkeit von Design, da jede Schrift ihren eigenen Charakter ausstrahlt und mit diesem Charakter die Worte einfärbt, die mit ihr geschrieben werden.<sup>180</sup> So beispielsweise auch dieser Text, der nicht in irgendeiner, sondern in einer ganz bestimmten Schrift – der *Chaparral Pro Light* – vorliegt. Wäre er in *Comic Sans*, der (in den Augen von Gestaltenden) schlechtesten aller möglichen Schriften geschrieben, wäre er ein anderer, alberner Text. Selbst die Neutralität einer Schrift, wie beispielsweise der *Helvetica* von Max Miedinger, ist ihr besonderer, designter Charakter, den sie nicht abstreifen und von daher auch selbstverständlich niemals völlig neutral sein kann. Vielleicht gerade deswegen muss sich die Schriftgestaltung als Aushandlung von Funktion in Form den Regeln der Lesbarkeit unterordnen, die ihre Möglichkeiten im Spiel der Form in gewisser Weise begrenzen.<sup>181</sup>

Die Einschränkungen, welche die Lesbarkeit der Schriftgestaltung aufzwingt, mögen im ersten Moment wie das Gegenteil von Formfreiheit gegenüber ihrer funktionalen Bestimmung wirken. Wie soll sich in diesem engen Rahmen die Gestaltbarkeit dieser geformten Funktionalität aufdrängen? Doch genau diese Regeln waren es, die unter anderen den Grafiker und Typografen Wolfgang Weingart, der der Schweizer Typografie zugerechnet wird und als Pionier postmodernen Grafikdesigns gilt, regelrecht provozierten, sie allesamt zu brechen.<sup>182</sup> Als Schriftsetzer Lehrling musste er die vielen ›korrekten‹ Antworten auf die Problemstellung der Schrift- und Buchgestaltung auswendig lernen, wobei alles, was ihm als interessant erschien, von den Regeln verboten wurde. Gerade die Schweizer Typografie, welche die Neue Typografie der Moderne in den 1950er-Jahren weiterentwickelte,<sup>183</sup> ist für ihre akku-

179 Die Verkörperung eines Buchstabens im grafischen Erscheinungsbild der Glyphe bleibt zudem stets auf alle anderen Glyphen verwiesen, da es einen Buchstaben nicht vor oder ohne seine grafische Repräsentation gibt, und gleichzeitig nicht ständig neue Buchstaben erfunden werden. Gleichzeitig kann sich die Bedeutung von Buchstaben durch neuen Gebrauch weiterentwickeln und verändern. So zum Beispiel das @ Symbol, auch Klammeraffe genannt, dessen Ursprung nicht ganz klar ist aber wahrscheinlich bis ins Mittelalter zurückreicht.

180 Vgl. »Zur Sinnlichkeit der Typografie« Annette Geiger, *Andersmöglichsein*, S. 225–251.

181 Augenscheinlich sind hier gesetzliche Vorgaben zu Packungsbeilagen oder Warnhinweisen auf Zigaretten, die genauestens reglementiert sind.

182 Rick Poynor, *No More Rules. Graphic Design and Postmodernism*, London 2003, S. 20.

183 Für eine ausführliche Darstellung dieser Entwicklung vgl. Julia Meer, *Neuer Blick auf die Neue Typographie. Die Rezeption der Avantgarde in der Fachwelt der 1920er Jahre*, Bie-

raten Gestaltungsraster bekannt. Dies stachelte nach eigenen Angaben seine Motivation an, in seinen typografischen Arbeiten, wie seine Covergestaltung für die *Typografischen Monatsblätter* in den 1970ern, die Möglichkeiten der Typografie und Potenziale der Freiheit in dieser schwerfälligsten grafischen Disziplin freizusetzen. Für Weingart spielte nicht so sehr die Lesbarkeit seiner Gestaltung die entscheidende Rolle, sondern auch die Materialität der typografischen Formen, welche sich aus dem Überschuss der Form über die vom Buchstaben vorgegebene Funktion ergibt, mit der Weingart geschickt spielte.

Sowohl durch die Postmoderne, die auch im Grafikdesign alle Regeln auf den Kopf stellen wollte, mit Strategien wie der Dekonstruktion, der Aneignung und dem Stilmix, über Punk in den 1980ern bis hin zu Techno in den 1990ern,<sup>184</sup> als auch durch die Digitalisierung hat sich die Rolle des Grafikdesigns und mit ihr die der Typografie vollkommen verändert. Dies geschah nicht ohne Kritik sowie heftiger Opposition klassischer Designerinnen und Designer, inklusive des altbekannten Vorwurfs des oberflächlichen Stylings, des »Ugly Designs« und im besondere Faller der Typografie des Vorwurfs der Unlesbarkeit.<sup>185</sup> Jedoch ermöglichte die Digitalisierung durch das Design von Fonts eine regelrechte Explosion von Schriftarten, -schnitten und -stilen, während das postmoderne Aufbrechen des einheitlichen, modernen International Styles durch die Stilpluralität und das Einbeziehen von Subkulturen im postmodernen Grafikdesign die Nachfrage nach diesen Schriften befeuerte. Jüngere Entwicklungen in der digitalen Schriftgestaltung wie dem variablen Design von Fonts, welches aus einer einzigen Schriftart heraus durch die Interpolation der Strichstärke, Schriftbreite und -lage eine schier unbegrenzte Anzahl von möglichen grafischen Erscheinungsformen generieren kann, füh-

lefeld 2015.

**184** Vgl. Rick Poynor, *No More Rules*, »Deconstruction« S. 38–69, »Appropriation« S. 70–95, »Techno« S. 96–119.

**185** Hierüber beschwerte sich der bekannte amerikanische Grafikdesigner Paul Rand, der unter anderem für die Gestaltung des Logos von IBM verantwortlich war, in seinem Artikel »Confusion and Chaos: The Seduction of Contemporary Graphic Design«, in dem er sich auch über Graffiti und Memphis' Design auslässt. Den Artikel verfasste Rand, als er sein Stelle an der Yale University aufgab, weil die postmodernistische und feministische Designerin Sheila Levrant de Bretteville die neue Leiterin des Studiengangs Grafikdesign wurde, in dem Rand unterrichtete. »To make the classroom a perpetual forum for political and social issues for instance is wrong; and to see aesthetics as sociology, is grossly misleading.« Vgl. Paul Rand, *Design, Form and Chaos*, Newhaven, London 1993, S. 209–219. Oder aber Steven Heller, »Cult of the Ugly«, in: Michael Beirut, William Drenttel, Steven Heller (Hg.), *Looking Closer. Critical Writings on Graphic Design*, New York 1994, S. 155–159.

ren die Unbestimmbarkeit der Grenzen der Typografie trotz der festen Regeln der Lesbarkeit vor Augen.<sup>186</sup> Allein durch die Unmöglichkeit, die digital möglichen Variationen innerhalb nur einer einzigen, digital variablen Schriftart überblicken zu können, drängt sich diese Formenvielfalt und Gestaltbarkeit in der Typografie auf.

Auch wenn es erst die Postmoderne und schließlich die Digitalisierung brauchte, um die Möglichkeiten der Typografie in ihrer ganzen Bandbreite verfügbar zu machen, so wurde die Schriftgestaltung schon immer von einem offenen Horizont der Möglichkeiten der Verkörperung von Funktion in Buchstabenformen überspannt. Selbst die Neue oder Elementare Typografie, wie sich die Schriftgestaltung der Moderne auch nannte, die versuchte, eine universale, also perfekte Schrift zu gestalten, war mit dieser unbestimmbaren Anzahl von Möglichkeiten in der Formgebung für einen Buchstaben konfrontiert. Sie ignorierte diese nur in ihrem auf Einheitlichkeit setzenden, modernen Gestus und proklamierte die Groteskschrift und die Kleinschreibung zur Lösung aller typografischen Probleme und Herausforderungen.<sup>187</sup> So nannte der Grafikdesigner und Typograf Herbert Bayer, der am Bauhaus in Weimar Schüler, später in Dessau dann Lehrer und Leiter der Reklamewerkstatt war, seine für das Bauhaus ab 1925 eigens entworfene Schrift, die nur Kleinbuchstaben besaß, *Universal* und wollte damit schon im Namen andeuten, wie seine Schrift in Zukunft einzusetzen sei. In ihr sollte die objektive Essenz jedes einzelnen Buchstaben verwirklicht werden. Die *Universal* ist eine geometrisch konstruierte Schrift, die allerdings niemals in Bleitypen gegossen wurde und lange Zeit nur ein Entwurf blieb. 50 Jahre nach Gründung des Bauhauses war es jedoch diese Schrift, aus der Herbert Bayer ein Logo für die Ausstellung zum 50. Jubiläum der Bauhausgründung gestaltete, welches dann wiederum das Logo für das Bauhaus-Archiv wurde.

Man könnte also von einem Designprozess sprechen, der sich über ein halbes Jahrhundert erstreckt hatte, jedoch selbst damals noch nicht abgeschlossen war. Denn genau diese Schrift griffen wiederum Sascha Lobe und

**186** Die Interpolation variabler Schriften berechnet noch die Zwischenstufen, die sich zwischen den einzelnen Schriftschnitten in ihren Schriftgraden, wie beispielsweise Thin oder Bold, den Schriftlagen und der Schriftbreite, gestreckt oder gestaucht, ergeben. Im Typolexikon findet sich online eine Erklärung unter: <https://www.typolexikon.de/variable-fonts/> (letzter Zugriff 23.10.2019).

**187** Dieser Gestus lässt sich indes eher als ein künstlerischer denn ein gestalterischer ausdeuten. Vgl. Julia Meer, *Neuer Blick auf die Neue Typographie*.



Abb. 06: Covergestaltung *Printed Pages* mit der *Bayer Next* (2018), Sascha Lobe (2018).

sein Designstudio L2M3 auf, als sie 2014 das neue Corporate Design für das Bauhaus-Archiv in Berlin entwickelten. Das Ergebnis dieses Designprozesses als äußerst gelungenes Design verdeutlicht die Aufdringlichkeit der Gestaltbarkeit, sowohl im Designprozess als auch in der Rezeption. Auch als postmoderne Fortsetzung eines modernen Entwurfs und somit als Beleg für die geschichtliche Offenheit des Designs verdient sie eine genaue Betrachtung in dieser Arbeit. So knüpften Lobe und sein Team an die geometrischen Grundformen der *Universal* an, um aus ihr ein ganzes Schriftenarchiv für das Bauhaus-Archiv heraus zu gestalten, dessen Glyphen dennoch alle im Stil von Herbert Bayers originaler Schrift gehalten waren. Dabei verkörpert diese Schriftart, die Lobe und sein Team *Bayer Next* nannten (Abb. 06), was aufdringliche Gestaltbarkeit im Design bedeuten kann. Denn das immer noch weiterwachsende Schriftenarchiv enthält mittlerweile über 555 Glyphen und somit weit über 20 Möglichkeiten, ein kleines »a« zu schreiben. Dabei testeten die *Bayer Next* häufig die Grenzen der Lesbarkeit aus und dennoch sind alle Buchstaben wiedererkennbar innerhalb eines Gestaltungssystems entstanden. In einem Interview bestätigt Sascha Lobe selbst, dass es dieser spielerische Ansatz eines Archivs war, der L2M3 damals den Pitch um die Neugestaltung des Corporate Designs des Bauhaus-Archivs hatte gewinnen lassen. Anstatt das Bauhaus neu designen zu wollen, entwarf das Team um Lobe in einem »floating process« spielerisch ein experimentelles Schriftenarchiv, das die Ideen des Bauhauses weiterentwickelte und dabei Design als offenen Aushandlungsprozess sichtbar machte, ohne dabei in die Beliebigkeit von bedeutungsloser



Variabilität abzuleiten. Die Glyphen der *Bayer Next* entwickeln sich kontinuierlich in der Anwendung auf Plakaten weiter, für die immer wieder einzelne Glyphen angepasst werden müssen und so immer wieder neue Einträge in das Archiv entstehen.<sup>188</sup> Das Ergebnis ist ein Konzept, »das die Essenz des Bauhauses vermittelt und zugleich durch seine technischen und ästhetischen Neuerungen für den öffentlichkeitswirksamen und zeitgemäßen Auftritt einer Kultureinrichtung geeignet ist« und in seiner flexiblen Einheitlichkeit den experimentellen Charakter der Schule weiterdenken lässt.<sup>189</sup>

Die *Bayer Next* verdeutlicht, was unter einem hochgradig aufdringlichen Design zu verstehen ist. Denn sie ist die Dekonstruktion eines klassischen modernen Designvorschlags. Jedoch nicht, wie die Bauhaus Serie von Alchimia, als ironisch-spielerischen Zerschlagung einer als hermetisch funktionalen empfundenen Gestaltung, sondern als experimentelle Erweiterung und vorantreibende Fortsetzung der Ideen eines modernen Designprozesses mit dessen eigenen gestalterischen sowie neuen technischen Mitteln. Dieser war nur an der falschen Stelle stehen geblieben und hatte geglaubt, den Prozess abschließend beenden zu können. Dabei ist es die Aufdringlichkeit, die ein freies Spiel der Einbildungskraft provoziert, welches die möglichen neuen Formen dieser Gestaltbarkeit in einem unabschließbaren Prozess vor Augen führt. Wonach mir uns bei der Aufdringlichkeit dieses Designs sehnen, ist mehr Gestaltung, die an allem anderen Design sein Gestaltetsein sichtbar werden lässt. Herbert Bayers Schriftart *Universal* ist erst in dem Moment zum in ihrem Namen angelegten Recht gekommen, als aus ihrer funktionalen Logik heraus die Möglichkeiten dieser Gestaltbarkeit selbst zum Ziel ihrer Gestaltung wurden; als L2M3 den Aushandlungsprozess der Formung von Funktionalität zu ihrem Gestaltungsprinzip erhob und dieses immer wieder aktualisierte. Dabei verdeutlicht die neue Schriftart, dass es diese Gestaltbarkeit ist, in der sich der Wert von gutem Design erweisen muss, das aus einer partikularen Perspektive heraus den nächsten Vorschlag für die Interpretation eines allgemeingültigen Zweckes macht – *Bayer Next* –, während der Anspruch

**188** So beschreibt dies Sascha Lobe in einem Interview mit Ruby Boddington für *It's Nice That*. Vgl. Ruby Boddington, »When work becomes play«, in: Rob Alderson (Hg.), *Printed Pages, It's Nice That Magazine*, (2018), S. 50-56.

**189** Vgl. Bauhaus-Archiv, »Bauhaus-Archiv / Museum für Gestaltung in Berlin führt neues Corporate Design ein« (2014), online abrufbar unter: <https://www.bauhaus.de/files/PM%20Bauhaus-Archiv%20of%20C3%BC%20neues%20Corporate%20Design%20ein.pdf> (letzter Zugriff: 18.11.2019).

auf Universalität anfechtbar bleibt. So markieren die Typen dieser Schrift in ihrer Aufdringlichkeit die Gestaltbarkeit noch an allen anderen Schriftarten, insbesondere an Bayers ursprünglichen Entwurf. Gelungenes Design ist aufdringlich, weil es das Gestaltetsein und somit die potenzielle Gestaltbarkeit der gemeinsam geteilten Welt vor Augen führt.

### 3.9 Aufsässiges Zeug

Bisher bewegte sich diese Ästhetik des Designs noch sicher innerhalb des Wirkungsfeldes der praktischen Gestaltung, die Design nun einmal ist. In der Abgabe an Heideggers Idee der unsichtbaren, dienlichen Zuhandenheit und in der Erweiterung einer Ästhetik des reinen Gebrauchs, die kein Platz für die Sinnlichkeit und Interpretationen jenseits der Intentionalität der Gestaltung ließ, sollte nicht die Grundlage der Brauchbarkeit für das Design generell infrage gestellt, sondern deren wesentliche Angewiesenheit auf das Erscheinen der Dinge in einer bestimmten Form, in der sich die Funktion verkörpert, dargestellt werden. Ein hammermäßiger Hammer, die Schuhe einer Bäuerin, radikal auffällige Möbel und schließlich äußerst aufdringliche Typen sind eindeutig zu etwas zu gebrauchen, werden tatsächlich auch jetzt gerade in diesem Moment für etwas benutzt. Bis jetzt stand die Brauchbarkeit von Design also nicht infrage. Doch Design kann noch mehr als nützlich sein. Gerade in dem Überschuss der Form, der über die Funktion hinauschießt, kann es aufsässig gemacht werden, wenn sich dieser Überschuss dem reibungslosen, gewohnten Funktionieren in aufsässiger Neuartigkeit in den Weg stellt. Diese Aufsässigkeit ist keine reine Störung, sondern eine kritische Reflexion über den Sinn- und Zweckzusammenhang der Dinge. Dass aufsässiges Zeug ästhetisch wirken kann, dass es uns dazu zwingt, durch sein nicht-reibungsloses Funktionieren unseren bisherigen Gebrauchs- sowie Weltbezug zu überdenken, ist für mich als Designer selbstevident. Weniger evident oder zumindest umstritten ist, ob man es immer noch mit Design zu tun hat, wenn derart an den Grundbedingungen der Gestaltung gerüttelt wird.

An der Grenze der Designdisziplin, auf die sich diese Überlegung zur Ästhetik des Designs nun hin bewegen werden, sammeln sich Dinge, Konzepte, Entwürfe, Interfaces und Prototypen an, deren kategoriale Zugehörigkeit zum Design aus dem Zentrum heraus betrachtet nur unscharf, verschwommen wirkt und ihre Brauch- und Reproduzierbarkeit, die Grundbedingungen

des Designs, zumindest infrage steht. Wie bei jeder Unschärfe entsteht ein Bedürfnis, Klarheit zu schaffen und das »Zeug« an der Peripherie abzustoßen, weil es offensichtlich nicht die grundlegenden Bedingungen erfüllt, die es zum Teil dieser Kategorie machen würde. Der Vorwurf des Stylings ist so ein Versuch, in der unscharfen Grauzone zwischen Design und Mode eindeutig zu bleiben, um die Definition des Designs zu schärfen und sie gegenüber der rein ephemeren, transitorischen Bearbeitung abzugrenzen. Eine andere Zone der vermeintlichen Unschärfe ist der Übergang vom Design in die Kunst.<sup>190</sup> Den nachfolgenden Beispielen wird zum Teil eben jener Vorwurf eines Kategorienfehlers gemacht: Weil sie nicht reibungslos funktionieren, weil sie aufässig und scheinbar nutzlos sind, seien sie nicht Design, sondern Kunst.<sup>191</sup>

Ich möchte nun nicht dafür plädieren, Widersprüche auszuhalten und die Unschärfe in Grauzonen zwischen den Kategorien Kunst und Design in (den zu ihr widersprüchlichen) Fokus der Betrachtung zu nehmen. Erst durch eine Grenzziehung erhalten die jeweiligen Felder ihre Bestimmung, an deren Grenzverlauf es immer das Potenzial für produktive Reibung gibt. Und auch wenn man eine Grenze überschreiten will, muss man sie zunächst definieren. Ich will die aufgenötigte Verschiebung in die Kunst, der sich viele experimentell Gestaltende ausgesetzt sehen, dementsprechend nicht als Vorwurf zurückweisen, sondern die Ungenauigkeit aufklären, mit der diese besonderen Formen des Designs betrachtet werden. Denn wir haben es hier meiner Einschätzung nach immer noch mit Formen besonders ästhetischen Designs zu tun, weil sie nicht über Kunst, sondern über die Grundbedingungen des Designs selbst reflektieren und somit immer auch die Grenzen der Disziplin austesten.<sup>192</sup> Die Frage, ob Design immer funktional ist, spielt für sie weniger eine Rolle als vielmehr die Frage nach der Möglichkeit der Reflexion über Design mit den Mitteln des Designs als eigenständiger, unfunktional funktionaler Zweck.

**190** Der Begriff der Designart hat sich hierfür etabliert, wird aber von beiden Seiten widersprüchlich interpretiert. Bedeutet er für das Design Verknappung durch limitierte Auflagen, wird er in der Kunst mit dekorativen Elementen gleichgesetzt. Für die Position der Kunst: Vgl. Alex Coles, *DesignArt. On Art's Romance with Design*, London 2005.

**191** Aber auch von der Kunstwelt wird dem Design gerne jegliche Kritikalität aberkannt. Solch eine Position der Verteidigung der Spezifik des jeweiligen Mediums bezieht der Kunstkritiker Hal Foster. Vgl. hierzu Hal Foster, *Design und Verbrechen. Und andere Schmähreden*, Berlin 2012.

**192** Ebenso verteidigt Fiona Raby das Speculative Designs, das sie nicht zu Kunst zählt. Vgl. Fiona Raby, »Critical Design«, in: Michael Erlhof, Tim Marshall (Hg.), *Design Dictionary. Perspective on Design Terminology*, Boston 2008, S. 94–96, hier: S. 95.

Ein Beispiel, das bei dieser Umschreibung des Grundsettings aufsässigen Zeugs den meisten Designer\*innen sofort in den Sinn kommt, ist die einteilige, raketenförmige Zitronenpresse *Juicy Salif* des französischen Designers und »Enfant Terrible«<sup>193</sup> der Designszene, Philippe Starck. Diese entwarf er 1990 für den italienischen Hersteller Alessi, der sie immer noch vertreibt. Von den Einen sofort als Ikone des Designs gefeiert, monierten die anderen ihre Unbrauchbarkeit. Die spitzen Füße der Presse bohren sich beim Saftpresen in die Arbeitsplatte, hinterlassen somit Kratzer, und es gibt keinerlei Sieb, in dem die Kerne und das Fruchtfleisch aufgefangen werden könnten. Außerdem läuft der Saft niemals so, wie es augenscheinlich geplant war, nur an dem eiförmigen, gerillten Kopf in ein positioniertes Glas hinunter. Die besten Voraussetzungen also, anhand dieser Zitronenpresse über den Sinn und Zweck von Design und dem alleinigen Fokus auf die Zweckerfüllung zu rasonieren. Mehr skulpturales Objekt aus der Zukunft als brauchbarer Gegenstand stellt *Juicy Salif* uns vor die Herausforderung, zu entscheiden, was uns wichtiger ist: möglichst sauber gepresster Fruchtsaft oder ein von der Fruchtsäure unbeschädigter Designklassiker auf der Anrichte. Starck ist ein Beispiel für einen Designer, der die Möglichkeiten des Medienereignisses Design, das längst Teil des Designprozesses geworden ist, voll auszuschöpfen weiß. Wie kaum ein zweiter verkörpert er den Typus des Stardesigners, der indirekt auch eine Folge der postmodernen Befreiung der Form aus zurückhaltender Dienlichkeit ist. Die richtige Inszenierung der Produkte ist heute mehr denn je Teil des Designs. Beinahe alles, was Starck sagt, ist ironisch gemeint, und eine Provokation sowieso. So beschreibt er seine unfunktionale Zitronenpresse selbst: »Das hier ist keine besonders gute Zitronenpresse. Aber Funktion ist schließlich nicht alles. Mir schwebte dabei einfach ein typisches Hochzeitsgeschenk vor.«<sup>194</sup> Aber macht ihre Unfunktionalität die Zitronenpresse automatisch ästhetisch im Sinne ihrer Aufsässigkeit? Eher nicht. Wirklich aufsässig ist vielmehr die Widersprüchlichkeit Starcks, mit der er zum einen behauptete, an konsumkritischen Nicht-Objekten zu arbeiten, andererseits sich selber als Marke zelebriert.<sup>195</sup> So gesehen waren seine ironischen Äußerungen selbst eine Reflexion über das Design. Auch diese zeigen, dass Design immer noch mehr ist als nur ein Objekt und die Zweckzusammenhänge, in denen es steckt. Zur Hochzeit des konsumorientierten

193 Conwy Lloyd Morgan, *Philippe Starck*, Schopfheim 1999, S. 28.

194 Ebd., S. 9

195 Vgl. Ebd., S. 33

postmodernen Designs stellte die Person Starck ungeniert die neuen Herausforderungen, die sich der Designdisziplin durch die Figur des Stardesigners stellen, zur Schau. Aber auch eine ironische Haltung und das ironische Design, das sie hervorbringt, verlieren ihr subversives Potenzial, wenn diese Ironie vor dem Hintergrund einer sich ausbreitenden Unverbindlichkeit und eines Hyperindividualismus auf Dauer gestellt werden soll.

Nichtsdestotrotz kann man *Juicy Salif* als Vorläufer des Beispiels beschreiben, dass ich für nicht ironisches, sondern ehrlich aufsässiges Design in Stellung bringen möchte. Ohne *Juicy Salif* wäre so manch ein zeitgenössisches, ästhetisch aufsässiges Design nicht denkbar. Was Philippe Starcks *Juicy Salif* von der Serie *The Uncomfortable*<sup>196</sup> (Abb. 07 & Abb. 08) der griechischen Architektin und Designerin Katerina Kamprani unterscheidet, ist die intrinsische Motivation sowie der suchende Charakter der Letzteren. Weniger als große

Geste startete Kamprani diese Serie von 3D Renderings, Modellen und Prototypen nach eigenen Angaben 2011, nachdem sie ihr Studium in Produktdesign aus Frustration abbrach. Ihrer Aussage nach verprellte auch sie, wie bereits viele postmoderne Gestaltende vor ihr, die strikte Orientierung an Funktionalität und Zweckerfüllung, die ihr von ihrer Schule vorgegeben wurde. Eine gewisse Frustration wird auch durch ihre Objekte transportiert, die explizit entworfen werden, um nicht nur die Benutzer und Benutzerinnen, sondern auch sämtliche Betrachter und Betrachterinnen nicht nur aufdringlich, sondern wirklich aufsässig in den Wahnsinn zu treiben – »a collection of deliberately inconvenient everyday objects«.<sup>197</sup> In dieser Serie von größtenteils virtuellen Objekten



Abb. 07 u. 08: *Engagement Mugs* und *Chain Fork*, Katerina Kamprani (2017).

196 Die Serie belegt durch ihre eigene Webpage ihren Status als Design-Medienergebnis: <https://www.theuncomfortable.com> (letzter Zugriff: 04.03.2019).

197 Ebd.

ten analysiert Kamprani die Funktionalität verschiedener alltäglicher Dinge, um sich dem Gebrauch anschließend gestalterisch geschickt in den Weg zu stellen. Alles, was sie in ihrem Studium über die reibungslose User Experience des Designs gelernt hatte, verkehrte sie in sein Gegenteil. Es ist die anfängliche Frustration sowie die auf diese folgende, spielerische Annäherung, welche Kampranis Objekte so spannend machen. Kamprani spielt gekonnt mit vertrauten Formen von Alltagsgegenständen und verändert diese leicht, sodass sie zwar interessant aussehen, in dieser Form aber die reibungslose Funktionalität zumindest erschweren. So finden sich mehrere Beispiele von Bestecken, die derart gestaltet sind, dass sie der Benutzerin beim Gebrauch einiges an Fingerspitzengefühl abverlangen (Abb. 07). So wie zwei Kaffeetassen, die an ihren Henkeln miteinander verbunden sind und somit das einfache Trinken aus ihnen zumindest verkomplizieren (Abb. 08).

Das vormals gefügte Werkzeug stellt sich quer und verlangt Mitarbeit. Die Funktionen stellen sich in ihrer Geformtheit spielerisch auf ihren Kopf. Doch auch im Handstand können sie noch laufen. War es bei Adorno das erbarmungslos Praktische, so könnte man nun sagen: Sie sind erbarmungsvoll auf praktische Art unpraktisch geworden. Der reine Gebrauch scheint hierbei nicht der primäre Zweck dieses Designs zu sein, gleichwohl sie noch brauchbar sind. Ich kann sie immer noch als Tasse, als Weinglas und als Besen wiedererkennen und sie ebenfalls mit etwas Fingerspitzengefühl genau als diese Dinge auch gebrauchen. Doch gerade das vermeintlich »unverständige« Betrachten der Objekte veranlasst dazu, alte Hierarchien scheinbar primärer, praktischer und sekundärer, zufälliger Funktionen zu überdenken. Je nach Betrachtungsweise divergieren Zweck und Gebrauch in diesen Objekten. Und erst diese Divergenz eröffnet das Feld für eine Interpretation, die sich auf die Funktionalität selbst und die Zweckzusammenhänge hin erweitert. Kampranis Objekte sind nicht funktional und dennoch sind sie wirkungsvoll. Die Objekte sind tendenziell für Interpretationen durch Betrachtende offen, die sich nun nicht mehr nur durch die von der Gestalterin intendierten Funktionalität und deren Gebrauch begrenzen lassen. Denn ihre Designs sind keine epistemologische Frage der Erkenntnis der Natur der Dinge, sondern sie verkörpern diesen praktische Aushandlungs- und Aneignungsprozess, der selbst mit dem fertigen Produkt noch nicht abgeschlossen ist. Kampranis Objekte verdeutlichen, dass wir die Dinge nicht nur brauchen, wenn wir sie gebrauchen. Ganz im Sinne der heiddeggerianischen Aufsässigkeit verdeutlichen die Objekte in ihrer Vorhandenheit, die immer noch im Verhältnis zu ihrer Zuhandenheit erscheint, dass wir für die Welt gestalterische Sorge tragen, weil wir in diese Dingwelt ver-

wickelt sind. Erst in einer produktiven Störung als Verkomplizierung und im emphatischen Bezug auf die Möglichkeit des Umschlags von Zuhandenheit in Vorhandenheit gewinnen wir eine Distanz, die uns dies vor Augen führt. Wir sind auf die Dingwelt angewiesen, die wir gestalten müssen. Unsere Beziehung zu den Dingen ist nicht nur eine rein verfügende, sondern in unseren Handlungen lassen wir uns auch von ihnen bestimmen und sind einer Gestaltung ausgeliefert, die wir doch durch ihre Gestaltbarkeit immer wieder neu und weiter bestimmen und selbst wieder gestalten können. Verweisen Kampranis Arbeiten für die einen auf die Kontingenz am Grund aller Zwecke und das offene Spiel, in das man mit der Funktionalität eintreten kann, so provozieren sie in anderen die genau gegenteilige Reaktion und zeigen als Negativbeispiel an, welchen Wert und Komfort »gute« funktionale Gestaltung bietet. So oder so fordern ihre Objekte zu einem aufmerksamen, fast schon achtsamen Umgang mit ihnen auf, bei dem uns die Dinge nicht einfach bloß zur Hand und zur Verfügung sind, sondern wir bei deren Handhabung mit diesen quasi zusammenarbeiten müssen. Weil Design immer mehr als bloße Zweckerfüllung ist, kommt es entschieden darauf an, was dieses Mehr sein wird, das durch die Fantasie des Designprozesses »innerviert« wurde und uns im Design begegnet.

Die experimentelle Produktserie *Precise Ambiguities*, eine Reihe von »Denkwerkzeugen«, des Gestalters und Designtheoretikers Moritz Greiner-Petter hingegen legt offen, wie sehr der aktive Gebrauch unseres Gehirns, das Denken und dessen Ausdruck, das Schreiben, von Werkzeugen abhängt, die wir eben nicht einfach nur gebrauchen, sondern die in ihrer Geformtheit auch unseren Alltag formen. Greiner-Petter hat es in dieser Sammlung auf die »normative, ord-

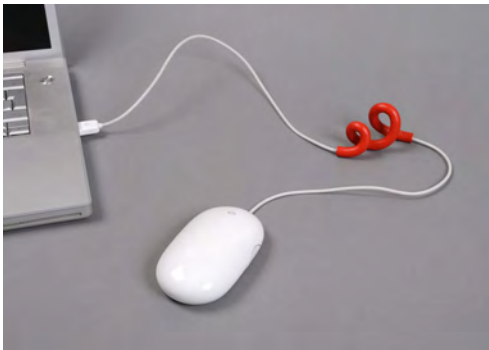


Abb. 09: *Precise Ambiguities - Tick*, Moritz Greiner-Petter (2012).

nungsstiftende Dimension von Gestaltung, aber damit auch [auf den] Möglichkeitsraum, der sich eröffnet« abgesehen. Durch die »Verunordnung« und das Einbeziehen von »Unschärfen und Uneindeutigkeiten« sollen diese aufsässigen Denkwerkzeuge zwar ihren Gebrauch verkomplizieren, jedoch sich gerade dadurch »für Denk- und Gestaltungsver-



Abb. 10: *Precise Ambiguities - A-normal*, Moritz Greiner-Petter (2012).

sie reibungslos abzulaufen habe. Bei den Bewegungen der Maus erzeugt diese »parasitäre« Software-Applikation von Zeit zu Zeit eine randomisierte, für die Nutzenden allemal willkürlich erscheinend Looping-Bewegung des Mauscur-sors auf dem Bildschirm, die Greiner-Petter als »extravagant« charakterisiert. Die Interaktion wird zwar nicht wesentlich gestört, jedoch geht der Gestalter hier der Frage nach, wie sich durch das aufsässige Design eines Werkzeuges ein Bewusstsein für die mediale Vermitteltheit der scheinbar unvermittelten Interaktion erzeugen lässt, »um [der] Regelmäßigkeit von Algorithmen« nicht blind »ausgeliefert zu sein«. <sup>199</sup> In der Hinterfragung des reinen Gebrauchs wird durch die besondere Form der Interaktion auf eben jenen Gebrauch und die Zweckzusammenhänge, in denen er steht, reflektiert und gleichzeitig auf die nunmehr digitale Materialität unserer Denkprozesse mit Denkwerkzeugen verwiesen.

Ganz analog und auf bestechende Art minimalistisch aufsässig »funktio-niert« hingegen die Serie *A-normal* (Abb. 10), ein Stapel von Papieren, die je-weils ein wenig vom standardisierten DIN A4 Format abweichen und in ihrer orangenen Farbnaht, dem Rand des Papieres, auf ihre Zugehörigkeit zueinan-der und einem gemeinsamen »a-normalen« Formatsystem verweisen. Jenseits von logistischen Überlegungen zu Standards hinterfragt die Serie die alltäg-liche Gewöhnlichkeit und Normalität der standardisierten Formate, um gleich-zeitig auf das wesentliche der Geformtheit von Funktion zu verweisen. So be-

mögen produktiv machen« lassen. <sup>198</sup> Die digitale Inter-vention *Tick* (Abb. 09), die als verschlungen verdrehtes, orangenes Stück eines Ka-bels einer Computermaus ihre materielle Repräsen-tation findet, soll beispiels-weise »eine Idee von Nutzlo-sigkeit und Überfluss in die Interaktion mit dem Compu-ter« bringen, von der wir an-sonsten gewohnt sind, dass

<sup>198</sup> Vgl. Moritz Greiner-Petter, »Precise Ambiguities – Denkwerkzeuge zwischen Ord-nung und Unordnung«, in: Claudia Mareis, Christof Windgätter (Hg.), *Wild Thing. Unor-dentliche Prozesse in Design und Wissenschaft*, Berlin 2018, S. 155-170, hier S. 156.

<sup>199</sup> Vgl. Ebd. S. 168-169.



einflusst die Form des weißen Blattes Papier selbstverständlich dasjenige, was als Vollzug und Resultat eines Denkprozesses auf ihm geschrieben, gezeichnet und gescribbelt wird. Dabei verschwindet die Form des Werkzeuges nicht im Gebrauch, sondern bestimmt diesen entschieden mit. Gerade an so etwas Alltäglichem wie einem Papierformat lässt sich daher zeigen, welche Rolle das Design in den grundlegendsten Handlungen spielt. Auch diese Aushandlung von Funktion in besonderer Form lässt sich gestalten und zeigt, indem sie genau die Freiheit der Form zu den Zwecken thematisiert, eben diese Gestaltbarkeit an:

In der Veruneindeutigung seiner Form oder Gebrauchsweise liegt das Potenzial [des Denkwerkzeuges], die sonst unmarkierten Möglichkeitsbedingungen seines eigenen Funktionierens zu markieren und sichtbar zu machen. [...] [Dies] sorgt so für eine Verschiebung, die selbstverständliche Strukturen und alternative Ordnungen über den spekulativen Gebrauch erfahrbar macht.<sup>200</sup>

In der Irritation wird der Aushandlungsprozess von Form und Funktion als solcher ästhetisch erfahrbar. Diese aufsässige, gegen das Gewöhnliche aufbegehrende sowie subversive Verschiebung im Design, die ein spannungsgeladenes Ungleichgewicht in das Vermittlungsverhältnis von Form und Funktion einbrechen lässt und somit nicht nur potenziell, sondern notwendigerweise auf die Gestaltbarkeit, den unausweichliche Aushandlungsprozess selbst und die Kontingenz am Grund der Zwecke verweist, ist der Schritt an die ästhetischen Grenzen des Designs. Dies ist die Aufsässigkeit eines spekulativen Designs. Von diesen Grenzen aus wird auf die potenzielle Gestaltbarkeit dieser Vermittlung im Zentrum jeden Designs verwiesen. Im aufsässig ästhetisch gewordenen Design wird kritisch über Design reflektiert. In der spielerisch hinterfragenden Neu-Auslotung von Zweckmäßigkeit liegt sein design-immanenter Zweck, welcher das Spiel in der Verkörperung von Funktion in Form als wesentlich für jedes Design herausstellt. Dies ist eine Reflexion, auf die das Design als Gestaltung der Objekte sozialer Praktiken angewiesen ist, eine Kritik, die sich das Design nicht aussparen kann. Diese kann es, wie ich zu zeigen versucht hatte, durchaus auch durch sich selbst an sich selbst richten.<sup>201</sup>

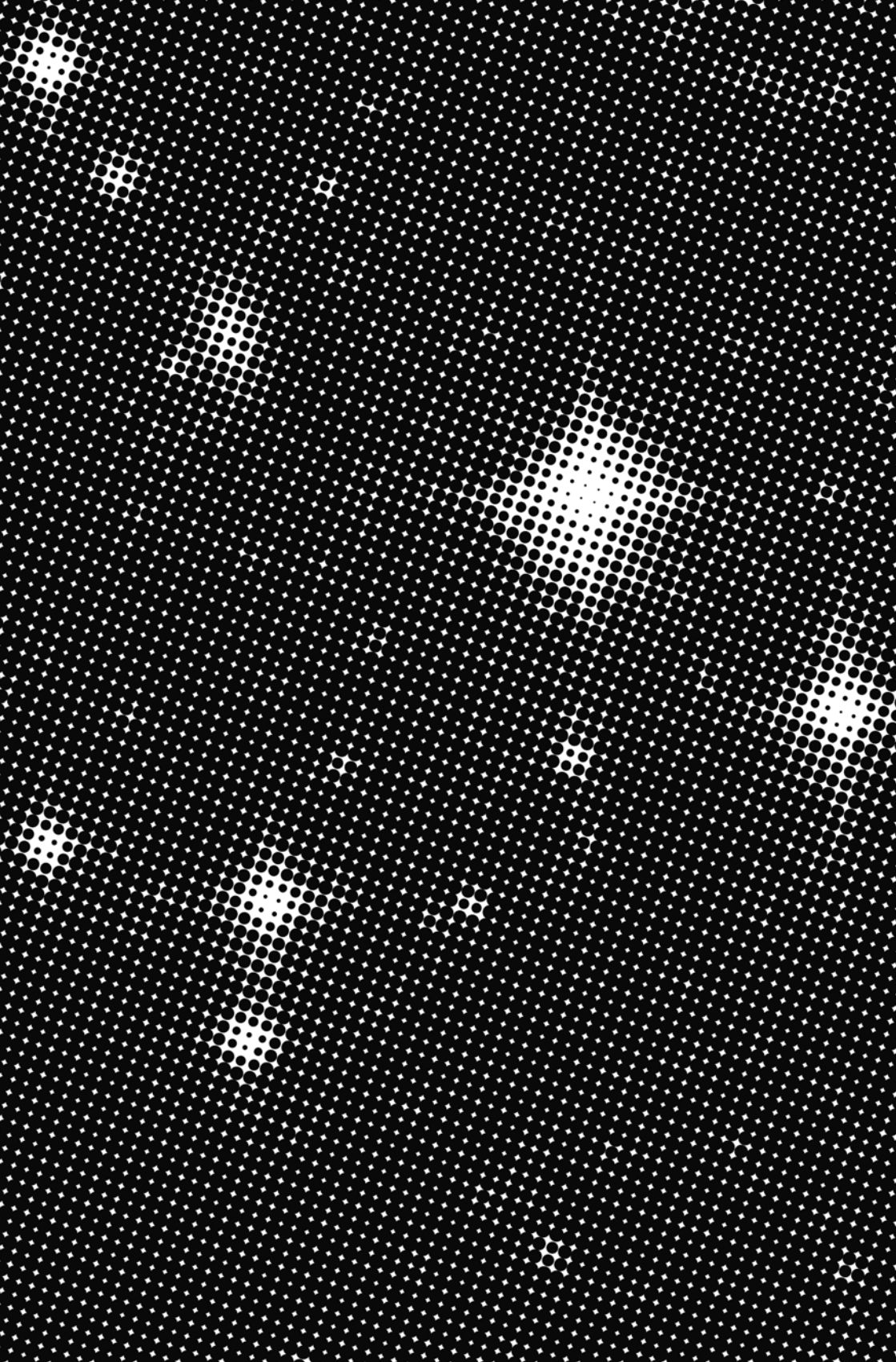
200 Ebd., S. 161.

201 Auf diese Designkritik geht Daniel Martin Feige ebenfalls ein. Als Beispiel für die kritische Hinterfragung der Rolle des Designs durch das Unterlaufen konventioneller Funktionalität dient ihm das Projekt *Ficciones Typografika* des Grafikdesigners Erik Brandt. Bei diesem handelt es sich um eine Plakatfläche an der Außenwand von Brandts Wohnhaus in

Wie meine Auseinandersetzungen mit dem Überschuss der Form gezeigt haben, muss das Problem der Ästhetisierbarkeit des Designs anders betrachtet werden. Weniger als ein Problem, welches das innerste Wesen des Designs korrumpiert und es automatisch zu Styling verkommen lässt, als vielmehr aus der Perspektive einer Herausforderung, die sich jedes Mal an die Verkörperung von Funktion in Form stellt, wenn diese im Designprozess ausgehandelt werden soll. Die Freiheit der Form bedingt eine eigene Ethik dieses Aushandlungsprozesses, in der das Gute und Nützliche, das sich im Design verwirklichen soll, sowie die Regeln und Kategorien seiner Bewertung nicht schon vor diesem Aushandlungsprozess abschließend feststehen, sondern wesentlich durch die Form mit beeinflusst werden, in der es sich verkörpert wird. Erst zur Seite der Form hin erschließt sich uns die Rolle des Designs als Vermittlung, durch die sich selbst neue Technik noch beweisen muss. Design als vermittelndes Interface funktioniert so in beide Richtungen. Zum einen vermittelt sich die Technik ihren Benutzerinnen und Benutzern durch die Form. Zum anderen bleibt das Gelingen jeder Technik konstitutiv auf diese Vermittlung durch die Form angewiesen, durch die es verkörpert wird, die es aber gleichzeitig auch für Infragestellung durch die Benutzenden und die eigene Transformierbarkeit offenhält. Die Ästhetisierbarkeit des Designs ist nicht eine Entfremdung von den Zwecken, wie es die kulturpessimistischen Kritiker des Designs, die funktionalistischen Essentialisten und Anti-Kapitalisten, verstanden hatten, sondern die Ästhetisierbarkeit des Designs zeigt gerade die Offenheit dieses Aushandlungsprozesses an, die Zukunftsoffenheit des jeweils Guten und Nützlichen, das sich in dem Vermittlungsverhältnis von Form und Funktion verwirklichen soll. Die Erkenntnisse über das Rätsel der Funktion und die Freiheit der Form sollen jetzt im anschließenden Teil zusammengeführt werden.

Minneapolis, welche von unterschiedlichen Designer\*innen bespielt wird. Durch die eigenwillige Formensprache wird die Rolle des konventionellen Grafikdesigns im öffentlichen Raum hinterfragt. Feige räumt ein, dass sich die Arbeit »an der Grenze zur Kunst« bewege und es sich nicht um »funktionale Gegenstände des Grafikdesigns im herkömmlichen Sinne« handle. Doch handelt es sich hierbei dennoch für Feige um Grafikdesign mit emanzipatorischem Potenzial, weil in der Reihe »die soziale und öffentliche Funktion« von Grafikdesign »insgesamt reflexiv thematisiert« wird. Vgl. Feige, *Design*, S. 216-218.







# 4 Die Differenz des Designs

## 4.1 Von der Optimierbarkeit Welt

Wie soll sich der Aushandlungsprozess des Designs bewerten lassen, wenn durch ihn immer wieder neu bestimmt wird, was das Gute, das sich im Design verwirklichen soll, sein wird? Klassischerweise wurde Design als eine Tätigkeit der Problemlösung verstanden. Hierdurch wurde die Bewertung durch einen demokratischen Funktionalismus vereinfacht und gleichzeitig mit emanzipatorischem Anspruch versehen: Gutes Design ist Design, das ein Problem löst und möglichst für alle nützlich ist. Aufgrund der Verkomplizierung, die sich aus dem beschriebenen Aushandlungsprozess von Form und Funktion ergibt, will ich nun der Frage nachgehen, wie sich das Design zu den Problemen anders als nur als Lösung positionieren lässt, welche anderen gesellschaftsformenden Potenziale das Design hierdurch entfalten kann und welche Schranken einem Aushandlungsprozess des Designs zu setzen wären. Angesichts gesamtgesellschaftlicher, struktureller Problemlagen drängt sich die Frage auf, welche Rolle Design bei der ›Lösung‹ struktureller Probleme überhaupt spielen kann und wie sich dieser seltsame Anspruch, eine weltoptimierende Tätigkeit zu sein, rechtfertigen lassen würde.

Zunächst muss das moderne Problemlösungsparadigma genauer betrachtet werden, welches bisher nur am Rande gestreift wurde und weit über die klassische Moderne hinaus Wirkung auf das Selbstverständnis von Designerinnen

und Designern ausübte. Diese Leitidee hatte insbesondere ab den 1960er-Jahren großen Einfluss auf eine sich herausbildende, theoretische Betrachtung des Designs und setzt sich heute noch in vielen Debatten fort.<sup>202</sup> Hierfür sollen zwei Positionen gegenübergestellt werden, die das Design unter dem Problemlösungsparadigma auf je unterschiedliche Weise zu rationalisieren versuchten. Jeweils an beide anschließend erfolgt eine Hinterfragung der teleologischen Struktur von Problem und Lösung sowie der Rolle der Gestaltenden in der jeweiligen Position, wie sie an beiden von Claudia Mareis in *Design als Wissenskultur* vorgebracht wurde.<sup>203</sup> An Mareis Kritik des Problemlösungsparadigmas anknüpfend will ich diese noch verschärfen und aufzeigen, wie das Problemlösungsparadigma generell im Kontext von systematischen Problemen der Nachhaltigkeit zu sowohl einer selbst problematischen als auch zu einer besseren, demokratischeren Politisierung des Designs führen kann.

Als Produkt der fortdauernden Moderne ist mit der Disziplin des Designs seither, so die grundlegende These des ersten Teils dieser Auseinandersetzung, ein emanzipatorischer Anspruch verbunden, der auf der Annahme beruht, dass sich die Dinge und mit ihnen unsere materielle Umwelt besser gestalten lassen, als sie es in dieser gegebenen Situation gerade sind. Die vernünftige Verbesserung der Dingwelt durch die Wirkung des Designs, die es sowohl im Gebrauch als auch durch sein Aussehen entfaltet, sollte zugleich eine Verbesserung der Qualität des Lebens aller Menschen, die sich dieser Dinge bedienen und ihren Alltag effizienter gestalten können, erzielen. Design verbessert das Leben der Menschen, indem es ihre Probleme löst, und befreit sie aus unfunktionaler Anstrengung und Not sowie aus dem elitären Kitsch des Ornaments. Dies waren die Versprechen eines demokratischen Funktionalismus. Somit hatte alles Design ein klar definiertes Ziel: Das »Um zu«, wofür es da ist, sollte durch gutes Design besser gelöst werden. Anders formuliert: »Everyone designs who devises courses of action aimed at changing existing situa-

202 Derweilen ist aktionistische Problemlösung für die Krisen der Welt ein beliebtes Briefing für Designwettbewerbe geworden. So rief die Designkonferenz »What Design Can Do!« 2017 die Climate Action Challenge aus: »The Climate Action Challenge is a global design competition calling on the creative community to submit bold, innovative solutions to combat the impacts of climate change.« What Design Can Do, The Climate Action Challenge (2017), online abrufbar unter: <https://challenge.whatdesigncando.com> (letzter Zugriff: 01.10.2019)

203 Vgl. Claudia Mareis, *Design als Wissenskultur. Interferenzen zwischen Design und Wissensdiskursen seit 1960*, Bielefeld 2011, insbesondere S. 130-131.

tions into preferred ones.«<sup>204</sup> So beschreibt dies Herbert A. Simon, ein Pionier der »Künstlichen Intelligenz«-Forschung, 1969 in seiner für die Designwissenschaft kanonischen Arbeit *The Science of the Artificial*. In dieser arbeitet er sein sehr breites Verständnis des Designs als Teil einer eigenen Wissenschaft des Künstlichen, »[that] is concerned with how things ought to be, with devising artifacts to attain goals«<sup>205</sup>, im Gegensatz zu den Wissenschaften des Natürlichen, »[that] are concerned with how things are«<sup>206</sup>, aus.

Artefakte befinden sich nach Simon zwar nicht jenseits der Natur, seien aber zugleich menschlichen Zielen und Zwecken angepasst, eben für diese bestimmten Zwecke synthetisiert worden, sodass sie aus einer von der analytisch naturwissenschaftlichen Perspektive unterschiedenen Warte aus zu bewerten seien. Die Notwendigkeit dieser Differenzierung sieht Simon in der Gemachtheit der menschlichen Umwelt, die bereits eine vollkommen künstliche geworden sei.<sup>207</sup> Deswegen sei seine Wissenschaft des Designs als Wissenschaft des Künstlichen tatsächlich eine Wissenschaft des Sozialen: »The proper study of mankind has been said to be man. But [...] most of the complexity of [people's] behavior may be drawn from their environment, from their search for good designs.«<sup>208</sup> Aufgrund dieser ausdrücklich gesellschaftlichen Relevanz sowie eines emanzipatorischen Potenzials bedarf es nach Simon einer eigenen Wissenschaft des Designs. Diese Wissenschaft des Designs diene auch dazu, Design endlich angemessen bewerten zu können. Denn Design ließe sich schließlich nicht durch deklarative Aussagen der Naturwissenschaft fassen, die entweder wahr oder falsch sind, sondern erfordere eine eigene Logik der Bewertung, die Simon in der Praxis des iterativen Designprozesses verortet.

The easiest way to discover what kinds of logic are needed for design is to examine what kinds of logic designers use when they are being careful about their reasoning. Now there would be no point in doing this if designers were always sloppy fellows who reasoned loosely, vaguely, and intuitively. [...] However, there exists a considerable area of design practice

204 Herbert Simon, *The Science of the Artificial*, London, Cambridge 1996, S. 111.

205 Ebd., S. 4.

206 Ebd., S. 114.

207 Vgl. Ebd., S. 2.

208 Ebd., S. 138.



where standards of rigor in inference are as high as one could wish. I refer to the domain of so-called ›optimization methods‹ [...].<sup>209</sup>

In dieser für Simon zentralen Perspektive der Optimierungsprozesse handeln und urteilen Designer\*innen in einem Raum aus Möglichkeiten, in dem sie eine notwendigerweise begrenzte Anzahl an verschiedenen potenziellen Welten, die aus ihren eingreifenden Designentscheidungen resultieren könnten, miteinander abgleichen, um eine möglichst optimale auszuwählen.<sup>210</sup> Design ließe sich also nicht anhand von deklarativen Aussagen bewerten, da es die Dinge nicht gestaltet, wie sie sind. Weil Design die Dinge so gestaltet, wie sie als gelöste Probleme in Zukunft sein sollten, braucht es einen anderen Bewertungsmaßstab. Einen moralischen Maßstab lehnt Simon jedoch ebenfalls ab.<sup>211</sup> Bei der Gestaltung ginge es um die wissensbasierte Auswahl passender Parameter und Variablen, deren Zusammenspiel in einer Art Kompromiss das beste Ergebnis verspräche. Folglich handelt die Wissenschaft des Designs davon, wie sich diesen Optimierungsprozess selbst so optimal und effizient wie möglich gestalten lassen: »There is no question [...] of the design process hiding behind the cloak of ›judgment‹ or ›experience‹.«<sup>212</sup> Unter anderem schlägt Simon hierfür bereits sehr früh den möglichen Einsatz von Algorithmen vor, welche die Gestaltenden pragmatisch dabei unterstützen sollen, befriedigende Alternativen (»satisfactory alternatives«<sup>213</sup>) auszuwählen, um also nicht die beste aller möglichen Welten, aber dennoch eine allgemein zufriedenstellende Lösung zu finden. Fragen zur Form behandelt Simon dabei auch. Stilunterschiede seien für ihn nicht als alternative Vorschläge, sondern als mehr oder weniger angemessene und somit mehr oder weniger geeignete Variationen des Designprozesses zu betrachten, die jenseits eines ästhetischen Geschmacksurteils mit besser oder schlechter bewertet werden könnten. Geschmack sei etwas, dass man mit dem Ausprobieren verschiedener Alternativen sicherlich verändern würde.<sup>214</sup> Außerdem gleiche das Ästhetische im Design eher den berechenbaren Mustern der Musik.<sup>215</sup> Im Durchspielen und testen der mög-

209 Ebd., S. 116f.

210 Vgl. ebd. S. 117f.

211 Vgl. ebd., S. 160.

212 Ebd. S. 135.

213 Ebd. S. 134.

214 Vgl. ebd., S. 162.

215 Vgl. ebd., S. 136.

lichen Welten müsse auch der Stil durchgespielt werden. An dieser Perspektive auf den Stil wird Simons technologisches Designverständnis deutlich, welches auch ästhetische Fragen zu Fragen der richtigen Berechnung macht.

## 4.2 Das Weltverbesserungsmantra

Das Problem an diesem Verständnis des Designs als Tätigkeit, die rationale Probleme löst und die Welt optimiert, ist die Ausklammerung ethischer Fragen, die für Simon in der reinen Abgleichung von Variablen keine Rolle spielen. Simons Definition des Designs ist die Quintessenz des klassischen Problemlösungs-Paradigmas: Bei der Beurteilung und Auswahl einer Designlösung für ein gegebenes Problem müssen lediglich die Möglichkeiten durchgespielt, ja durchgerechnet werden, um eine möglichst optimale Situation zu finden, die in Folge gestaltend zu realisieren sei. Die Entscheidungen der Gestaltenden basieren hierbei nur auf dieser Berechnung, dem algorithmischen Spiel im Möglichkeitsraum. In dessen Folge soll Design ganz praktisch die Probleme der Welt lösen, indem es Verbesserungswürdiges (die Probleme) identifiziert, entsprechend optimiert und durch sich selbst ihrer Lösung zuführt. Gleichzeitig werde aber auch durch diese rationale Verbesserung der Dingwelt die Art und Weise des modernen Lebens in ihr definiert und effizienter gemacht. Obwohl das moralische Urteil oder Fragen des Geschmacks ausgeklammert werden sollen, wird eine Welt gestaltet, in der am Ende gelebt werden muss. Simons anti-moralischer und dennoch emanzipatorischer Anspruch an das Design wird im Zusammenwirken dieser beiden Perspektiven argumentiert: Design löst Probleme, in dem es Funktionales gestaltet, sowie durch die Gestaltung der materiellen Welt zugleich die Gesellschaft formend entlastet und optimiert, die ›Situation‹ verbessert. Weil Design dieses große Potenzial besitzt, muss bei der Weltverbesserung zwar nicht ästhetisch oder moralisch, wohl aber überlegt und planerisch vorgegangen werden. Hierbei gestalten die Designerinnen und Designer für die Benutzerinnen und Benutzer, deren (Um-)Welt als Ganzes im Zentrum eines nachvollziehbaren Designprozesses steht. Beim Identifizieren optimaler Lösungen entledigt Design die Welt ihrer Probleme und macht das Leben einfacher.

Eben dieser überhöhte Anspruch und die planerische Vision des Entwerfens, mit denen Simon »keineswegs alleine da [stehe]«<sup>216</sup>, werden von Claudia Mareis kritisiert. Schon die Grundlagen dieser Vision sowie deren gegenwärtige Fortführung in der Designtheorie und Designpraxis beruhen alleine auf der Annahme, dass Design – in diesem erweiterten Sinn – mit beinahe utopischen Potenzial Probleme jeglicher Skalierung lösen könne und dabei gleichzeitig immer auch das gesellschaftliche Ganze mitgestalte, ohne diese Tatsache kritisch in den Prozess miteinbeziehen zu müssen. Anstatt die Probleme nur zu kritisieren, zu benennen oder sichtbar zu machen, würden Designer\*innen Lösungsvorschläge zur Ordnung, Verbesserung und Optimierung; kurzum zur planerischen Lösung aller Probleme entwickeln.<sup>217</sup> Gerade die dem Design selbstauferlegte, alleinige Verantwortung dieser vorausschauenden Planung machte Simons Wissenschaft des Designs als Teil einer Wissenschaft des Künstlichen in seinen Augen so wichtig. Diese übertrage jedoch den Gestaltenden allumfassende Verantwortung für die Welt, was dem Design als Meta-Disziplin eine zentrale Rolle zuspreche, die Mareis wie folgt zusammenfasst:

Erst ein umfassendes Neuverständnis von Design, als Grundlage menschlichen Handelns, soll demnach in der Lage sein, eine sinnvolle gesellschaftliche (technische, wissenschaftliche...) Neuordnung herzustellen. So zumindest lautet das Heilsversprechen dieses fast schon eschatologisch anmutenden Narratives [...].<sup>218</sup>

Obwohl Simons Fokus auf die Entwurfsprozesse, dessen Zukunftsbezogenheit und sein Konzept des Möglichkeitsraumes großen Einfluss auf die Designtheorie gehabt habe und mit diesem Fokus »[d]ie Vorstellung, dass Design ein sowohl generalistisches und Fachübergreifendes als auch analytisches

216 Claudia Mareis, *Design als Wissenskultur*, S. 139.

217 So beschreibt dies auch Kees Dorst in der Einleitung zur Arbeit von Paul Hekkert und Nynke Tromp, *Designing for Society: »We need to design ourselves out of a mess and into a desirable future.«* Später im ersten Kapitel fügen die beiden Autoren noch hinzu: »... a design whose objective is social – and thus seeks to improve society as a whole – requires designers to explicitly articulate what is of benefit to society as a whole and in the long run. It requires imagining a better future, rather than an improved today. In short, improving society by design requires a society-centred design approach.« Paul Hekkert, Nynke Tromp, *Designing for Society. Products and Services for a Better World*, London 2018.

218 Claudia Mareis, *Design als Wissenskultur*, S. 139.

Problemlösungshandeln sei«<sup>219</sup>, fest in aktuellen Designdefinitionen verankert wurde, sei es nach Mareis wiederum selbst ein Problem, die Lebenswirklichkeit als zu lösendes Designproblem aufzufassen.

Aus der planungswissenschaftlichen Perspektive, wie sie von Simon vertreten wird, lässt sich schlussendlich alle Unordnung der Wirklichkeit in eine künstliche sowie zweckrationale Ordnung des Designs überführen, die aufgrund ihrer Planung dem Chaos widersteht. Diese gestalterische, ordnende Perspektive auf das Chaos der Welt ist für Mareis eine Reaktion auf die zunehmende gesellschaftliche Komplexität. Dieser werde versucht, durch die ordnenden und strukturierenden Potenziale des Designs zu begegnen.<sup>220</sup> Gleichzeitig offenbart dieses Verständnis des Designs den gestalterischen Optimismus und Fortschrittsglauben, der zu Simons Zeit noch nicht derart in die Krise geraten war.<sup>221</sup> Nicht die Situation zu verbessern, sondern den Status quo überhaupt erhalten zu können, wäre heute angesichts sich entfaltender Katastrophen die große Herausforderung unserer Zeit. Ebenso steht die Komplexität globaler Probleme außer Frage, welche sich aller Wahrscheinlichkeit nach nicht alleine durch Design werden lösen lassen. Aber muss Design nur als Komplexitätsreduktion und ordnend auflösende Antwort auf ein Problem definiert werden? Oder lässt sich aus einem komplexeren Problemverständnis nicht auch ein komplexeres Verständnis des Designs gewinnen?

### 4.3 Bösartige Probleme

Eine völlig andere Beschreibung des Designs und von Problemen, die überhaupt durch Planung – und somit in einem erweiterten Sinn auch Design – gar nicht gelöst, sondern lediglich verhandelt werden können, konzipiert Horst Rittel gemeinsam mit Melvin Webber in den 1973 von ihnen veröffent-

219 Ebd., S. 151.

220 Vgl. ebd., S. 140.

221 Spätestens durch die Ölpreiskrise der 1970er-Jahre dürfte jedoch die Endlichkeit der Ressourcen die Diskussion um die ständige Optimierbarkeit von Allem eingefärbt haben. So veränderte sich auch der Krisenbegriff in dieser Zeit von einem aktionistischen hin zu einem apokalyptischen, der aufgrund dem knapp werden von Ressourcen kaum noch Handlungsspielraum anzeigen konnte. Vgl. Rüdiger Graf, »Krise als epochenmachender Begriff«, in: Martin Sabrow, Peter Ulrich Weiß (Hg.), *Das 20. Jahrhundert vermessen. Signaturen eines vergangenen Zeitalters*, Göttingen 2017, S. 161–178.

lichten Text »Allgemeine Theorie der Stadtplanung«. <sup>222</sup> Diese »inhärent böse- artig[en]« Probleme der Planung, die unlösbaren »wicked problems«, werden dabei den »tame problems«, den zahmen und lösbaren Probleme der Natur- wissenschaft, gegenübergestellt. <sup>223</sup>

Die Art von Problemen, mit denen Planer zu tun haben – gesellschaft- liche Probleme – sind von Natur aus verschieden von den Problemen, mit denen sich Wissenschaftler und vielleicht einige Ingenieurgruppen beschäftigen. <sup>224</sup>

Beispiele, welche die beiden für zahme Probleme geben und dabei ihr ober- flächliches Verständnis in einem verkürzten Bild der Naturwissenschaften verraten, <sup>225</sup> sind mathematische Probleme wie das Lösen einer Gleichung, die Analyse von unbekanntem chemischen Verbindungen, das Lösen eines Puzzles oder Schachspielen. Bei diesen »zahmen« Problemen sei die Aufgabe und mit ihr das Ziel, die Lösung, bereits klar definiert und umgekehrt sei somit auch immer klar, wann die Problemlage bewältigt worden sei. <sup>226</sup> Sobald das Gesell- schaftlich-Politische aber ins Spiel komme, welches die Böseartigkeit der wicked problems ausmache, sei dies nicht mehr der Fall; ja schlichtweg gar nicht mehr möglich. Hier liegt alles anders, denn: »Zu verstehen, was das Problem ist, ist das Problem.« <sup>227</sup> Bereits die Formulierung einer Problemlage wird selbst zu einer problematischen Herausforderung, da nach Rittel durch eben jene Pro- blemdefinition und -spezifizierung immer schon die Richtung einer »Lösung« vorgegeben werde. Oder rückwärts betrachtet, sind die Lösungen komple- xer Problemlagen immer von der Perspektive derjenigen abhängig, die diese Probleme überhaupt als Probleme definieren wollen und sich für eben jene Lösung verantwortlich zeigen. Insgesamt definiert Rittel zehn Eigenschaften der »wicked problems«, zu denen zählt, dass diese Probleme niemals abschlie- ßend bestimmt werden können, jeder Versuch ihrer Bestimmung bereits eine Lösung vorgibt, sie niemals aufhören, sich weiterzuentwickeln, sie meistens

222 Vgl. Horst Rittel, Melvin Webber, »Dilemmas in einer allgemeinen Theorie der Pla- nung«, In: Wolf Reuter (Hg.), *Planen, Entwerfen, Design. Ausgewählte Schriften zu Theorie und Methodik / Horst W. J. Rittel*, Stuttgart, Berlin, Köln 1992.

223 Vgl. ebd., S. 21.

224 Ebd., S. 20.

225 Vgl. Claudia Mareis, *Design als Wissenskultur*, S. 149.

226 Vgl. ebd., S. 21.

227 Horst Rittel, *Die Denkweise von Designern*, S. 21.

lediglich Symptome eines tieferliegenden Problems sind, und dass ihre Lösungen nicht in den Kategorien von »richtig« oder »falsch« funktionieren könne. Schließlich haben die Planenden, die sich dieser Probleme annehmen, auch nicht das Recht darauf, sich zu irren, wie beispielsweise ein Schachspieler sich ohne schwerwiegende Konsequenzen irren darf, weil sie sich durch ihre Planung für diese Probleme verantwortlich machen.<sup>228</sup>

Auch wenn die Behauptung der Bösartigkeit von Planungsproblemen sich ohne Probleme auf eine heutige, wissenschaftshistorische Sicht aller Forschung, also auch der vermeintlich zahmen naturwissenschaftlichen, übertragen und somit berechtigterweise kritisieren lässt, hebt Mareis bei gleichzeitiger Kritik doch in Rittels Planungsverständnis dessen eigene Ambivalenz gegenüber der Rolle des Designs als Problemlösungstätigkeit hervor.<sup>229</sup> Obwohl er als Wissenschaftler daran interessiert war, den Design- und Planungsprozess erklär- und nachvollziehbarer zu machen, Gemeinsamkeiten des Entwerfens als besonderer Form der Bewältigung von Schwierigkeiten festzustellen, sowie das Design selbst durch wissenschaftliche Fundierung zu verbessern, wusste er darum, dass Wissenschaft – sowohl Natur- als auch Planungswissenschaft – am Ende doch vergeblich für »die Lösung des Designproblems« wäre.<sup>230</sup> Denn im Design habe man es stets mit Entscheidungen zu schaffen, die schon bei der Definition eines Problems beginnen. Bei jedem Schritt im Designprozess, der zur Problemlösung beitragen soll, werden Entscheidungen getroffen und Urteile gefällt, die nicht ausschließlich auf wissenschaftlichen Erkenntnissen beruhen können und es auch gar nicht müssen.<sup>231</sup> Die Gestaltenden besäßen in letzter Konsequenz trotz aller Planung so etwas wie »epistemische Freiheit«<sup>232</sup>. Hieraus ergibt sich nach Mareis für Horst Rittel genau die gegenteilige Einsicht wie für Herbert Simon, der Design nur nach seinem Vermögen, Din-

228 Vgl. hierzu auch das englische Original des Aufsatzes: Horst W. J. Rittel, Melvin M. Webber »Dilemmas in a General Theory of Planning«, in: *Policy Sciences* 4 (1973), S.155 – 169, hier S. 161–167.

229 Vgl. Claudia Mareis, *Design als Wissenskultur*, S. 148f.

230 So zitiert Claudia Mareis Horst Rittel. Ebd., S. 148.

231 Vgl. Horst Rittel, »Zur Planungskrise: Systemanalyse der »ersten und zweiten Generation« / On the Planning Crisis: Systems Analysis of the »First and Second Generations«, in: ders., *Thinking Design Transdisziplinäre Konzepte für Planer und Entwerfer*, Hrsg. v. Wolf Reuter, Wolfgang Jonas, Basel 2013, S. 39–57, hier: S. 50.

232 Horst Rittel, *Die Denkweise von Designern*, S. 32.

ge zu optimieren, bewerten wollte: Rittel hingegen »[plädiert] nachdrücklich für einen ›moralischen‹ Imperativ im Design«. Hierzu schreibt Mareis weiter:

Die Lösung ›börsartiger Probleme‹ sah Rittel stets an ihre politische Bewertung gebunden. Darin spiegelt sich sichtlich seine politische Prägung aus der Zeit der Studentenunruhen in Berkley wider. Spürbar ist seine Planungstheorie überdies von politischen Motiven durchzogen, die wohl der Zusammenarbeit mit der interdisziplinären Studiengruppe für Systemforschung geschuldet sind.<sup>233</sup>

Mareis identifiziert derweilen in Rittels »argumentativen Planungsmodell« eine Nähe zu Jürgen Habermas Theorie des kommunikativen Handelns von 1981, der ebenfalls innerhalb dieser Studiengruppe tätig war und bereits damals schon darauf beharrte, »dass die Geltung gesellschaftlicher Normen [...] allein auf Verständigung und allgemeiner Anerkennung basiere.«<sup>234</sup> Im Gegensatz zur Objektivität der Wissenschaft definierte Rittel die »Objektifizierung« von vertrackten Planungs- und Designproblemen als die unausweichliche Notwendigkeit, subjektive Urteile und Entscheidungen bei der Aushandlung dieser Probleme mit anderen austauschen zu müssen.<sup>235</sup> Ein »Planer und Entwerfer« sei nach ihm jemand, »der mit sich selbst (oder mit anderen) argumentiert und verhandelt, der zu erklären und rechtfertigen versucht, was er vorschlägt, der über zukünftige Konsequenzen seines Plans spekuliert«, so Rittel weiter, und der schließlich »über die geeignete Handlungsoption entscheidet.«<sup>236</sup> Schlussendlich betont Rittel eine Perspektive auf die Planung und ebenso auf das Design, welche den Aushandlungsprozess des Designs in die Perspektive von vielen und somit aus der alleinigen Verantwortung der Gestaltenden für die Welt in die fortwährende kommunikative Kooperation verlagere. Hierin trifft sich Rittels Perspektive nicht nur in Zeitgenossenschaft mit dem Konzept der labyrinthischen Klarheit, welches Albrecht Wellmer sich für das Design vorstellte.<sup>237</sup>

Obwohl er sich vom klassischen Modell des Problemlösens abgrenzen wollte, blieb auch Rittels Designverständnis eines des Designs als Problemlösungs-

233 Claudia Mareis, *Design als Wissenskultur*, S. 147.

234 Ebd., S. 148.

235 Vgl. ebd. S. 147.

236 Horst Rittel, *Die Denkweise von Designern*, S. 20.

237 Vgl. Abschnitt 5 aus Kapitel 2.1 zur labyrinthischen Klarheit.

tätigkeit, in welchem er den Begriff des Designs genauso wie Simons Wissenschaft des Künstlichen bei aller Unterscheidung ungemein erweitert und auf unzählige, meist gedankliche Tätigkeiten ausdehnte. Und auf fast schon identische Weise definiert Rittel trotz des Wissens um die Bösartigkeit der Probleme die Zielsetzung der Gestaltung:

Entwerfen [ im eng. Org. ›Design‹] ist die Erstellung eines Plans. Planer, Ingenieure, Architekten, Unternehmensmanager, Gesetzgeber, Erzieher sind (manchmal) Designer. Sie werden vom Ehrgeiz geleitet, sich einen wünschenswerten Zustand der Welt auszudenken, dabei verschiedene Möglichkeiten seiner Herbeiführung durchzuspielen und sorgfältig den Konsequenzen der erwogenen Handlungen nachzugehen. Design findet in der Welt der Vorstellung statt, in der man anstelle der realen Dinge Ideen und Konzepte erfindet und manipuliert, um den realen Eingriff vorzubereiten.<sup>238</sup>

Obschon die Definition des Problems angeblich ein Problem sei, ergibt sich aus jeder Problemdefinition, auch einer bösartigen, automatisch der Ansatzpunkt eines Lösungsvorschlags. Die teleologische Ausrichtung des Design- sowie des Planungsprozesses unterstützt durch Technik und Wissenschaft sowie deren Festschreibung in einen Schaltplan des Entwerfens lässt sich auch an Rittels Ansatz kritisieren. Trotz seiner Insistenz auf die ethische Dimension aller Planung und trotz Simons Ansatz des Denkens in Möglichkeiten bleibt die Optimierung des großen, gesellschaftlichen Ganzen durch Planung schlussendlich das Ziel beider Ansätze. Doch viel grundlegender ist – neben einer als ›männlich‹ konnotierten positivistischen und technikaffinen Färbung dieser Ansätze<sup>239</sup> – das Problem, im Design überhaupt von Problemen zu sprechen und damit immer deren mögliche Lösung zu suggerieren.<sup>240</sup>

238 Ebd., S. 16.

239 Vgl. Claudia Mareis, *Design als Wissenskultur*, S. 151.

240 Vgl. Kees Dorst, »Design Problems and Design Paradoxes«, in: *Design Issues*. Vol. 22, (2006), S. 4-17.



## 4.4 Haarige Objekte

Jenseits des Problemlösungsparadigmas stellt sich nun die Frage: Wie lässt sich ein emanzipatorisches Potenzial des Designs nach aller Utopie und dem überraschenderweise nicht weniger ganzheitlichen Planungspragmatismus der Nachkriegsmoderne anders begründen? Muss man Rittels Beschreibung der Wickedness und insbesondere den aus ihr folgenden »moralischer Imperativ« nicht ernst nehmen? Wenn das Design weder mit klar überschaubaren Gemengelagen, der Komplexitätsreduktion oder Vereinfachung, sondern mit ausdrücklich sozialer Kompliziertheit beschäftigt ist, reicht die Bewertung als ›Lösung‹ nicht mehr aus, um wirklich gesellschaftsformend zu wirken. Im Durchgang durch das Verhältnis von Form und Funktion, der dieses als notwendigerweise immer neu auszuhandelndes und vor dem Entwurfsprozess noch nicht abschließend bestimmtes Wechselverhältnis für das Design definierte, muss auch deren Wert anders bestimmt werden, als dies aus der Perspektive einer Problemlösungstätigkeit überhaupt möglich war. Denn die Problemlagen müssen nicht gelöst, sondern angeeignet, dem Design zu eigen gemacht werden. Gestaltende »bestimmen die Probleme im Lichte ihrer Lösungen vielmehr zugleich neu« (DE 9), worauf bereits Daniel Martin Feige verweist. Ebenso plädiert der Wissenschafts- und Technik-Soziologe Bruno Latour in seiner Beschreibung des Designs dafür, dass aus eben jenen vermeintlich rein objektiven Problemkomplexen, die sich als »unabänderlichen, neutralen Tatsachen« (matters of fact)« präsentierten und so nur von Expertinnen und Experten zu lösen seien, uns »angehende Sachen« (matters of concern)« durch das Design gemacht werden müssen.<sup>241</sup> Latour beschreibt dies im Blick auf ein neues Ding und Objektverständnis, das in seiner Breite sowohl komplexe Strukturen als auch die gestaltete Umwelt umfasst und aus dem sich eine neue »Dingpolitik« ergeben müsse.<sup>242</sup> Objekte in diesem erweiterten Sinn wären zu lange mit Fakten gleichgesetzt worden, was zu einer Verengung des Diskurses geführt habe.<sup>243</sup> Diese Tatsachen, also ›Wahrheiten‹, »zu denen einige aufgeklärte Leute unvermittelt Zugang hätten«, stünden ansonsten »den strittige Behauptungen« gegenüber, »die praktisch wertlos wä-

241 Bruno Latour, »Ein vorsichtiger Prometheus?«, S. 357.

242 Vgl. hierzu Bruno Latour, *Von der Realpolitik zur Dingpolitik*.

243 Ebd., S. 26.

ren«,<sup>244</sup> wenn wir nicht auch die Tatsachen als uns angehende, ebenso strittige Sachen verstehen. »Probleme« und ihre Ausgestaltung im Design wären dann Dinge, die uns sosehr entzweien, dass wir uns um sie versammeln könnten – ja müssten. Latour verweist in seinem Aufsatz »Ein vorsichtiger Prometheus?« explizit aufs Design:

Ich sehe in dieser Ausweitung [des Designbegriffes] das faszinierende Zeichen einer Veränderung in der Art und Weise, wie wir generell mit Objekten und Handlung umgehen. [...] Je mehr Objekte zu Dingen gemacht werden – das heißt, je mehr neutrale Tatsachen in uns angehende Sachen umgewandelt werden – desto mehr werden aus ihnen Design-Objekte durch und durch.<sup>245</sup>

Latour hebt hierbei die besonderen Eigenschaften des Designs hervor, so beispielsweise seinen Prozesscharakter: »[D]esignen heißt immer redesignen. Stets ist bereits etwas da, das als Gegebenheit, als Sachverhalt, als Problem existiert.«<sup>246</sup> Design löst also keine Probleme, sondern re-designs sie. Außerdem besäße Design immer eine ethische Dimension, da sich kein Design alleine faktenbasiert und durch Tatsachen erklären ließe, sondern von gesellschaftlichen Aushandlungsprozessen bestimmt sei.<sup>247</sup> Design-Objekte ähneln in ihren Eigenschaften den »haarigen« Quasi-Objekten, wie Latour sie in seiner Arbeit zu einer neuen politischen Ökologie *Das Parlament der Dinge* beschreibt. Diese haarigen würden die »kahlen«, also objektiv von ethischen oder politischen Fragen zu unterscheidenden »Objekten ohne Risiko« ablösen. Zu den Eigenschaften dieser kahlen Objekte ohne Risiko zähle, dass sie »klare Umrisse, eine klar definierte Wesenheit, allgemein anerkannte Eigenschaften« besitzen. Die Produzenten dieser Objekte – »Forscher, Ingenieure, Administratoren, Unternehmer und Techniker« – wurden bisher »unsichtbar, sobald das Objekt fertiggestellt war«.<sup>248</sup> Dahingegen würde unsere Welt immer mehr von »haarigen Objekten« bevölkert, die diese klare Trennung nicht mehr zuließen und immer »riskante Verwicklungen« wären.<sup>249</sup> »Beim Umgang

244 Ebd., S.25.

245 Bruno Latour, »Ein vorsichtiger Prometheus«, S. 357.

246 Ebd., S. 361.

247 Vgl. ebd. S. 362.

248 Vgl. Bruno Latour, *Das Parlament der Dinge. Für eine politische Ökonomie*, Frankfurt/M 2001, S. 37.

249 Ebd.

mit ihnen [den haarigen Objekten] gibt es nicht auf der einen Seite die soziale und politische Welt und auf der anderen Objektivität und Rentabilität.«<sup>250</sup> Beide sind in ihnen ineinander verfangen. Gleichzeitig wären »ihre Produzenten nicht länger unsichtbar in abgeschlossenen Räumen«, so Latour, »sondern für alle Welt sichtbar: verstört, umstritten, verwickelnd und verwickelt mit all ihren Instrumenten, Laboratorien, Werkstätten und Fabriken.«<sup>251</sup> Die Wickedness dieser Probleme, die nun zu haarigen Objekte geworden sind, überträgt sich schließlich auch auf die Entscheidungsfindung der Produzentinnen und Produzenten, die nichts anderes als haarige Objekte produzieren können. Hierbei ist eine ethische Dimension des Designs, wie auch Rittel sie forderte, unausweichlich.

Zur auffälligen bis aufsässigen Ästhetik des Designs, die gezeigt hatte, dass sich das Gute und das Ästhetische im Design auf besondere Art und Weise gegenseitig bedingen, gesellen sich Latours haarige Objekte: die von der Irreversibilität einer Tat befreiten, uns verführerisch verstrickend angehende Sachen. Ich verstehe diese haarigen Objekte als eine vom Problem befreite Re-Formulierung von Rittels Ansatz, die ohne jegliche teleologische Struktur ebenso die ethische Dimension des Designs betont und gleichzeitig mit einer ästhetischen in Verbindung bringt. Denn das Ästhetische, die Möglichkeit der haarigen Verstrickung, spielt eine viel entscheidendere Rolle für das Design, als es ein generelles Unbehagen gegenüber der Möglichkeit der Ästhetisierung sozialer Inhalte des Designs nahelegen würde. Das praktisch Gute, das sich im Design allgemeingültig verwirklichen soll, ist wesentlich von seiner Verkörperung in Form abhängig. Jeder Entwurf und Vorschlag des Designs für einen Zweck ist schließlich immer auch eine Neuaushandlung dessen, was dieser Zweck sein könnte, deren Verschiebungen in den gesamten Zweckzusammenhang, in die haarige Verstrickung, zurückwirken. Zusätzlich ergibt sich dieses »böartige«, haarige Gute des Designs erst aus der Perspektive und der Aneignung vieler Verschiedener, die sich um die Sachen versammeln müssen. Hierfür sind Momente des Ästhetischen im Design grundlegend. Die Dinge müssen uns auffällig, aufdringlich und aufsässig angehen, weil sie uns etwas angehen. Aldo van Eycks Begriff der labyrinthischen Klarheit veranschaulicht diese Sicht auf das Design, die den emanzipatorischen

250 Ebd.

251 Ebd., S. 39.

Anspruch, der mit ihm verbunden wird, um eine demokratische Multiperspektive erweitert. Bruno Latour verwendet für diese Multiperspektive den Begriff des »Pluriversums«<sup>252</sup>. Der Sinn und die Funktion müssen nicht nur im Aushandlungsprozess des Designs verkörpert und auf eine bestimmte, potenziell auffällige Art und Weise gestaltet werden, sondern sie müssen sich ein zweites Mal im Licht der Öffentlichkeit aufs Spiel setzen. Gerade hier lässt sich Design nicht ohne seine sinnlichen Anteile der funktionalen Verkörperung denken, wodurch es sich zuallererst für diesen Aneignungsprozess im Lichte der Öffentlichkeit öffnet. Ohne den Überschuss in der Form müsste nicht nur nichts mehr designet werden, weil alles nur noch optimiert wird. Es müsste sich auch nichts mehr im Licht der Öffentlichkeit behaupten, weil alles (algorithmisch) berechenbar wäre. In der auffälligen Verkörperung der Funktion in Form sowie in der Haarigkeit der Design-Objekte verstricken sich eine ästhetische und eine ethische Dimension des Designs unauflösbar miteinander.

In dieser Re-Formulierung werden Probleme, auch die böartigen, niemals wirklich gelöst, sondern vielmehr neu definiert, ausgehandelt und iterativ transformiert. Die anspruchsvollen Designer\*innen verstricken sich durch den Designprozess selbst in ihnen. Im schlimmsten Fall, der durchaus nicht der seltenste ist, verschleppen und verstetigen sich Probleme hierdurch noch. Der Fokus in Herbert A. Simons berühmter Definition des Designs als Tätigkeit, die eine bestehende Situation in eine bevorzugte verändern kann, muss, wenn man Design als elementar auf die Bewertung von vielen angewiesenen definieren möchte, von dem Resultat (der bevorzugten Situation) auf den Prozess (das Verändern), die Differenz, verschoben werden. Nicht die in der Lösung geklärte Situation muss bewertet werden, sondern ihre Veränderung, die Differenz des Designs zum Gegebenen. Weil niemand die Situation, die allgemein der gegenwärtigen vorzuziehen wäre, schon vor dem Designprozess vollständig überblicken und abschließend bestimmen kann, egal wie viele Möglichkeiten rechnerisch durchgespielt werden, und weil jede bessere Situation auch potenziell schlechte, nicht-intendierte Folgen provoziert, liegt

252 Aus dem Glossar zu *Das Parlament der Dinge*: »Pluriversum (plurivers): dass das Wort Universum den gleichen Mangel aufweist wie das Wort Natur (die Vereinigung geschieht ohne ordentliches Verfahren, ohne due process), sollen mit Pluriversum die Propositionen [Vorschläge] bezeichnet werden, die Anwärter auf die gemeinsame Existenz sind, noch bevor der Prozeß der Vereinigung in der gemeinsamen Welt eingesetzt hat.« Bruno Latour, *Das Parlament der Dinge*, S. 296.

die entscheidende Gewichtung des Designs auf der Unabschließbarkeit dieses Aushandlungsprozesses, durch welche jeder neue Vorschlag immer nur ein vorläufiger Etappensieg oder aber eine temporäre Pleite ist. Der provisorische Charakter des Designs, der Status des immer noch Verbesserungswürdigen, auf den es selbst als Design verweist, zeigt auf das Moment der Freiheit zu diesem Aushandlungs- und Aneignungsprozess. In seiner Auffälligkeit verweist das Design auf eine grundlegende Gestaltbarkeit, auf die Nichtnotwendigkeit des eigenen Zustandekommens, und somit auf die Möglichkeit seines eigenen Re-Designs, auf die eigene, niemals abzuschließende Perfektionierbarkeit. Jedes Mal und mit jeder neuen Designer\*innenperspektive eröffnet sich die Möglichkeit der Verschiebung und Veränderung, die auch noch die funktionalsten Aspekte der Gestaltung betreffen kann und eine Differenz zum zuvor Gegebenen, zur vorherigen Verkörperung der Funktion, einzieht.

Dies gilt nicht nur für die augenscheinlich künstlerischen Dinge eines kritisch-spekulativen Designs, die im vorangegangenen Teil zur Ästhetik des Designs besprochen wurden. Versteht man den Designprozess als »je singular geleistete Neuaushandlung auch der Zwecke, wozu diese Gegenstände da sind«, der sich »nicht abkürzen, [...] nicht im Sinne einer abstrakten Metaregel in seiner Eigenlogik neutralisieren [lässt]«, in unzählige Sackgassen endet, die nicht alle vollständig in das finale Produkt einfließen, wie Daniel Martin Feige es beschreibt, dann gilt dies für Design generell.<sup>253</sup> Auch technologische Produkte, bei denen dem Design unterstellt wurde, diese nur oberflächlich umhüllen zu können, sind auf die Form angewiesen, die sich aus dem Designprozess als Aushandlungsprozess ergibt. Das praktisch Gute, das sich im Design verwirklichen soll, ergibt sich erst durch das Zusammenspiel in der Verkörperung durch die Form, durch welches es bestimmt wird.

Das Funktionieren einer Glühbirne beispielsweise verändert sich fundamental in dem Augenblick, in dem es energiesparende LED Glühbirnen oder Kompaktleuchtstofflampen gibt. Diese neue Art des Lichtmachens lässt alle anderen wortwörtlich in einem ganz neuen Licht, nämlich dem eigenen, erscheinen. Dabei hängt das Funktionieren von den sinnlichen, formalästhetischen Qualitäten dieser verkörperten Funktion ab, die sich in der Interaktion mit ihr als solche beurteilen lassen. Das Licht der LED Glühbirne »funktioniert« anders. Ähnlich verhält es sich mit dem Wechsel von analogen zu digitalen Ka-

253 Daniel Martin Feige, *Design*, S. 144f.

meras. Durch die neue Form, die im Zusammenspiel mit neuer Technologie für die Digitalfotografie gefunden wurde, wird auch noch weiter und neu bestimmt, was zuvor bereits die analoge Fotografie ausmachte. Dieses Beispiel verdeutlicht, dass wir es im Design niemals wirklich mit Problemlösung zu tun bekommen, sondern es vielmehr darum geht, sich auf die Haarigkeit der Objekte gefasst zu machen, die durch die jeweilige Neubestimmung unweigerlich hervorgerufen werden. So produziert die analoge Fotografie scheinbar mehr Abfälle als Nebenprodukte des Belichtungs- und Entwicklungsprozesses: leere Behälter, Verpackungen für Filmrollen, Reste der fotochemischen Entwicklung, der Abfall der Abzugserstellung – für die auch noch tierische Produkte verwendet werden müssen – und so weiter. Dies alles fällt in der digitalen Fotografie ganz ohne Filmabzüge weg. Doch stellt sich nun die Frage des Energieverbrauchs und bei internetfähigen Geräten die Frage der Sicherheit von Daten. Zu entscheiden, welche der beiden Arten der Fotografie nun die bessere sei, ist selbst dann nicht möglich, wenn man einfach nur den Prozess, die ›reine‹ Funktion bewerten wollen würde. Vielmehr wird, um es noch einmal zu wiederholen, durch die neue Form der Digitalfotografie weiter- und neu bestimmt, was die Funktion, der Sinn und Zweck der Fotografie sein kann und welche haarigen Konsequenzen sich aus ihr ergeben. Die sinnliche Interaktion bleibt entscheidend für die Aneignung durch die Userinnen und User, sodass selbst interaktiver Designgegenstände, digitaler Medien und Programme von ihrer bestimmten Form abhängig und somit für fortwährende Veränderung offenbleiben.

Die bereits verabschiedete Vorstellung der neutralen Problemlösung wird selbst zum Problem, betrachtet man das Design größerer, zusammenhängender Strukturen und Komplexe, wie den Bereich der E-Mobilität. Nicht nur muss auch hier wieder völlig neu gedacht werden, was ein Auto sein kann, sondern auch das ganze System der Mobilität muss um die neue Art des Antriebes herum gestaltet werden. Es zeigt sich, dass das zu verwirklichende Gute im Design nicht nur abhängig von seiner Verwirklichung in einer neuen Form ist, sondern dass die Form des Gesamtsystems noch das Gute mitbestimmt. Die haarigen Design-Objekte sind in ihren Zusammenhängen verstrickt. So versprechen die verschiedenen Technologien zwar, die Emission von Treibhausgasen zu reduzieren. Ob es tatsächlich zu einer Reduktion kommt, hängt von der Art der Energiegewinnung und der Effektivität des Gesamtsystems ab. Schlussendlich könnte auch durch den Anstieg im Individualverkehr, der durch eine vermeintlich umweltfreundlichere Art der Fortbewegung in Aussicht gestellt wird, die Mobilitätsinfrastrukturen überlastet

werden. Darüber hinaus ergeben sich weltpolitische Verschiebungen, sollte der Einsatz von Petroleum hinfällig werden, und es stellen sich mit dem Einsatz von Batterien die oft ignorierten, aber alt bekannten Herausforderungen der Gewinnung der seltenen Erden und Metalle.<sup>254</sup>

Nichtsdestotrotz – und auf die Gefahr hin, dies noch häufiger wiederholen zu müssen – bleiben der Aushandlungsprozess und der Erfolg neuer Technologien von der besonderen Form abhängig, die für sie gefunden wird. So beeindruckte die Firma Tesla nicht nur mit dem ersten *Model X* für ein Elektro-Auto, sondern auch mit der »Falcon Wing Door«, eine Flügeltür, die dieses neue Automobil unverkennbar auffällig werden ließ. Das Elektro-Auto ist nicht bloß eine Frage der Technologie, sondern eine Frage des Designs. Ein weiteres Mobilitätsdesignbeispiel ist das *Copenhagen Wheel*. Dieses vom MIT entwickelte mit Sensoren ausgestatte Elektro-Fahrrad hat als auffälliges Designelement einen roten Einsatz im Hinterrad, hinter dem sich die Technik verbirgt, die immer dann anspringt, wenn man Unterstützung beim Fahren benötigt. Der rote, kreisförmige Einsatz war hierbei wesentlicher Teil des Designs, weil es dem Entwicklerteam zugleich darum ging, Aufmerksamkeit für dieses emissionsarme Fortbewegungsmittel zu generieren. In Fragen der Mobilität verschiebt sich der Aushandlungsprozess bis weit über das fertige Produkt hinaus. Die vermeintlich guten Absichten hinter der vermeintlichen Problemlösung, mit denen humanistische Gestalterinnen und Gestalter »für die Menschen« gestalten, wirken vor diesem Hintergrund zumindest naiv, wenn nicht sogar selbst problematisch. Denn die Gestaltung hängt von ihrer Positionierung, den Stakeholdern und ihren jeweiligen sozialen, politischen, ökologischen und ökonomischen Absichten ab.

## 4.5 Design als Politik

Das hier nur kurz zu streifende Mobilitätsdesign führt den Fokus der Möglichkeiten der Veränderungen, die sich durch Design gestalten und an denen es sich messen lassen muss, erneut auf den Maßstab des Gesamtsystems, den

254 Das Fraunhofer-Leitprojekt Kritikalität seltener Erden forschte explizit zu Möglichkeiten, seltene Erden in der E-Mobilität zu ersetzen. Vgl. Ralf Wehrspohn, »Leitprojekt »Kritikalität Seltener Erden«, in: *Ressourceneffizienz*, Berlin, Heidelberg 2017, S. 303-321.

auch schon Simon und Rittel im Blick hatten. Dieser Maßstab provoziert die Betrachtung einer politischen Dimension der Differenzen des Designs. Zum einen besitzt Design das Potenzial, bedeutsame Differenzen, uns angehende Sachen zu gestalten, die selbst als haarige Design-Objekte in größere Zusammenhänge und Problemkomplexe verstrickt sind, uns diese vor Augen führen können und immer auch auf diese rückwirken. Design wäre dann zwar nicht selber Politik, aber als verstrickte Dinge wären Design-Objekte wichtiger Ausgangs- und Anknüpfungspunkt politischen Streits, die diesen mitbestimmen. Als Vorschlag für je neue Verstrickungen muss schließlich auch über sie gestritten werden.

Latour lässt sich an einer Stelle zu dem Schritt verleiten, den Begriff der Revolution durch den des Designs ersetzen zu wollen.<sup>255</sup> Angesichts der sich entfaltenden, globalen Klima Katastrophe, zu deren Entstehen das Design seinen Teil beigetragen hatte, geht der Designtheoretiker Tony Fry in seiner Definition des Designs als Politik jedoch einen entscheidenden Schritt weiter. Radikaler fordert er in *Design as Politics* eine Politisierung des Designs, in der Design durch die Veränderungen und Differenzen, die es hervorrufen könne, selber zur Politik werden soll – ja zur Politik werden müsse. Schlichtweg um die Zukunft der Erde sichern zu können, müsse Design »out of its economic function and into a political frame« bewegt, in seiner Kapazität zu einer »redirective practice« und endgültig zu einer Praxis der Zukunftsermöglichung, des »futuring«, werden.<sup>256</sup> Bisher sei alles Design jedoch maßgeblich an der ›Unnachhaltigkeit‹ des von der Aufklärung und der Moderne erdachten Gesamtsystems und am »defuturing« beteiligt gewesen.<sup>257</sup> Die industrielle Revolution habe in ihrer Skalierung ins Globale ihr destruktives Potenzial voll entfaltet und der kreative Impetus der Wachstumsgesellschaft, an dem herkömmliches Design maßgeblich partizipiere, habe sich gegen sich selbst gewandt und sei eine »defuturing force« geworden. Die Ausgangslage, aus welcher Fry die Dringlichkeit dieser Veränderung zieht, ist in den Jahren seit dem Erscheinen seines Buches nur noch offensichtlicher geworden:

It is becoming clear that humanity is on the edge of [...] the age of unsettlement. [...] Now ›security of place‹ looks to be increasingly challenged by the socio-environmental impacts of climate change. Potentially hundreds

255 Vgl. Bruno Latour, »Ein vorsichtiger Prometheus?«, S. 358.

256 Vgl. Tony Fry, *Design as Politics*, Preface S. vii.

257 Ebd.



of millions of people will be displaced and so unsettled. [...] Unsettlement will give rise to a new mode of dwelling, which itself will require a huge design effort (as the alternative to chaos), combined with an enormous transformation of the political. It is with this prospect in mind that the proposition of ›design as politics‹ will be explored.<sup>258</sup>

Ein anderes, sehr weit gefasstes Designverständnis und die Möglichkeiten der vom Design gestalteten Verschiebungen menschlichen Verhaltens werden bei Fry maximal tief greifend verstanden: »Design as worlding (world-making) is ecologically and ontologically transformative.«<sup>259</sup> Aufgrund seiner ›ontologischen‹, also wesensbestimmenden Wirkweise sei Design, einmal auf das »futuring« umgelenkt – »design futuring« –, der entscheidende Faktor, um der drohenden ökologischen Krise strukturell begegnen zu können und sie womöglich noch abzuwenden. Hierfür müssten allerdings schnell weitreichende und tief greifende (Design-)Entscheidungen getroffen werden. Auch Fry beruft sich hierfür auf eine ethische sowie politische Dimension des Designs. Eine ästhetische Dimension des Designs will er hingegen ausklammern, da er diese lediglich als Verhüllung der Warenästhetik sowie als mediales sowie akademisches Missverständnis der eigentlichen Potenziale des Designs versteht.<sup>260</sup> Das Präfix für die »Designer«-Jeans sei hierfür ein Beispiel, weil es suggeriere, alle anderen Jeans wären nicht designt. Hierdurch würde die Aufmerksamkeit von der Struktur und dem systemischen Zusammenhang sämtlicher Dinge abgelenkt und auf die Ebene des Styles verschoben. Die ethische und die politische Dimension des Designs, welches Macht in materieller Form ausdrücke, sind für ihn hingegen entscheidend für die Veränderung unserer Seinsweise, die er anvisiert: »Design (as a redirective practice) and ethics (in materialized and performative embodied forms) merge and constitute a counter ontological designing of the status quo.« Ontologisiert und somit auf alle gestaltenden Tätigkeiten als Kondition des Menschen schlechthin ausgeweitet,<sup>261</sup> müsse Design auf die Umlenkung der Menschheit und der modernen Art zu leben ausgerichtet werden, um ›das Problem‹ zu lösen. Frys von Heidegger inspirierter Begriff des ontologischen Designs sieht in diesem eine grundlegende

258 Ebd., S. 2.

259 Ebd., S. 234.

260 »[That] has been the ultra-reductive way the media and much of the academic concern with design has characterized it. Dominantly, the approach has been to reduce the presentation of design to aesthetic concerns, with a focus on taste and style.« Ebd., S. 76.

261 Vgl. Tony Fry, *Becoming Human by Design*, London u.a. 2012.

Seinsweise der menschengemachten Dinge, deren Design, einmal designt, immer weiter designe, also weiterwirke.<sup>262</sup> In dieser Lesart ist das »designing of the designed«, »the ›thinging‹ of material and immaterial things«, ontologisch dasjenige, welches es so wichtig werden lässt und deshalb aktiv gestaltet werden muss. Ändert man dieses grundlegende, ontologische »designing«, die Wirkungs- und Seinsart aller designten Dinge, ändert man mit ihm zugleich den Zustand sowohl der menschlich-gemachten als auch der menschlich-sozialen Welt im Ganzen – und mit ihnen gleich die gesamte Menschheit. Ziel dieser Neuausrichtung sei ein neues Zeitalter der ›Nachhaltung‹ (»sustainment«) in Nachfolge der Aufklärung (»enlightenment«).

Neben der ontologischen Stärke des Designs enthält Frys Analyse ein weiteres Argument, welches die fundamentale Politisierung des Designs notwendig mache: »The central argument of the book is that democracy is unable to deliver Sustainment.«<sup>263</sup> Die liberale Version der Demokratie und ihre Institutionen sei nicht dazu in der Lage, dieses neue post-aufklärerische Zeitalter der ›Nachhaltung‹ durch politische Entscheidung herbeizuführen. Demokratische Politik sei zu sehr mit sich selbst beschäftigt und zu stark durch Meinungen und den Markt beeinflusst. Die Verbesserungswürdigkeit demokratischer Institutionen, die nach Fry auch Jacques Derrida in seiner Formulierung der vertagten Demokratie als Demokratie »im Kommen«<sup>264</sup> richtig analysiert habe, ist für ihn schlichtweg nicht tragbar. Denn Derrida habe aus seiner Einsicht nicht die richtigen Schlüsse gezogen. Er war, nach Fry, nicht konsequent genug darin zu erkennen, dass wenn die Demokratie immer nur im Kommen bleiben muss, sie also ihre elementarsten Versprechen nicht einhalten wird, wir nicht auf dieses Kommen warten sollten, sondern die Demokratie selbst überkommen müssen. »[D]emocracy must not be viewed as the most advanced possible form of political practice. Rather it must be exceeded and replaced by a superior form of politics.«<sup>265</sup> Fry setzt hier auf Design als Politik. Die liberale, repräsentative Demokratie sei daran schuld, dass das Politische

262 Den Bezug zu Martin Heideggers Dingbegriff macht Fry in einer früheren Arbeit deutlicher. Vgl. Tony Fry, *Design Futuring. Sustainability, ethics and new practice*, Oxford 2009. Ebenso betont ihn Anne Marie Willis als weitere Vertreterin des ontologischen Designs in ihrem Grundlagenartikel. Vgl. Anne Marie Willis, »Ontological Designing – Laying the Ground«, in: *Design Philosophy Papers*, Vol. 4 No. 2 (2006), S. 69-92.

263 Tony Fry, *Design as Politics*, S. 4.

264 Vgl. hierzu die Bestimmung der »démocratie à venir« in: Jacques Derrida, *Schurken. Zwei Essays über die Vernunft*, Frankfurt/M 2003, S. 123f.

265 Tony Fry, *Design as Politics*, S. 5.

auf das Ästhetische reduziert worden und so schließlich das wirklich Politische aus der Politik verschwunden sei.<sup>266</sup> Stünde die Menschheit jedoch demnächst vor der Wahl, würde sie ihre eigene Zukunft der Demokratie vorziehen müssen. Gebraucht werde eine neue Form der Politik, Design als Politik: das ontologisch designende »dictatorship of sustainment«<sup>267</sup>. Herbeigeführt »by the design of things (material and socio-political) rather than by force. Our ›becoming otherwise‹ is a matter of ontological change. It is a question of changing the ways things are.«<sup>268</sup>

Die fundamentale Veränderung durch Design sowie die Diktatur des Sustainments sei jedoch keine der Unfreiheit, kein »grey regime of authoritarian uniformity«.<sup>269</sup> Die Diktatur des Sustainments sei alleine die Grundlage, auf der es echte Differenzen und nicht bloß einen falschen, liberalen Pluralismus geben könne, der tatsächliche Differenz verhindern würde, indem er sie durch Kommodifizierung, ökonomischen Ausschluss oder Gewalt, die mit der nationalen Sicherheit gerechtfertigt wird, neutralisiere. Wirkliche Abweichung von dem durch die Aufklärung vorgezeichneten, euro- sowie anthropozentrischen Pfad sei nicht möglich.<sup>270</sup> Jenseits des liberalen Pluralismus sei die Diktatur des Sustainment die wirkliche Grundlage für neue Kollektive der nachhaltigen Lebensweisen, die in einem kollektiv zu designenden Projekt bestünden. Trotz aller Radikalität in der Umsetzung trifft Frys Kritik ein falsches Verständnis der Freiheit, das er mit der liberalen Vorstellung eines sich selbst verwirklichenden, rational agierenden, individuellen Subjektes identifiziert, das sich frei von jeder materiellen Bindung wähnt, als beherrschendes Gegenüber der Natur, während es die materiellen Grundlagen eben dieser Selbstverwirklichung zerstört. Nur diese falsche, individualistische Vorstellung von Freiheit ließe sich gedankenlos gegen die Notwendigkeit der Nachhaltigkeit ausspielen, selbst wenn der Preis hierfür hoch sein werde. Auch eine falsch verstandene Gestaltungsfreiheit, die keinerlei Bedingungen oder Voraussetzungen mehr kennt, trifft dieser Vorwurf. Wirkliche, an Bedingungen geknüpfte Freiheit könne es nach Fry wiederum lediglich im Sustainment geben.

266 Vgl. hierzu das mit »Illusion, Representation and Aesthetics« übertitelte Kapitel bei Fry, ebd., S. 35-38, insbesondere S. 37f.

267 Ebd., S. 131

268 Ebd., S. 110f.

269 Ebd., S. 110.

270 Vgl. ebd., S. 148.

To recognize that ›Sustainment‹ is not stasis, an endpoint, but process and project, means grasping the ›nature‹ of this process as a precondition of freedom. Without Sustainment as a work, we will have nothing – as such, it is the exercise of taking responsibility for being anthropocentric [...]. Inseparably, a politics of Sustainment is a politics of freedom.<sup>271</sup>

Ebenso müsse klar sein, dass es Grenzen und Limits für die Produktion, die Gestaltbarkeit und das Design – jedoch nicht das ontologische – geben werde, aber: »these would be based on empirically confirmed common interests«.<sup>272</sup> Das »futuring« des ontologisch designten »dictatorship of sustainment« sei zwar eine radikalere Form der Politik, eine konsequentere Entscheidungsfindung, als sie von der gegenwärtigen, deliberativen Demokratie ermöglicht würde. Diese sei aber dennoch auf Entscheidungen im Sinne des Gemeinwohls basiert, solange sich diese im Rahmen der Nachhaltigkeit bewegten. Die Problemlösungskapazität von Frys ontologischem Design besteht darin, dass es unser ganzes Wesen als Mensch neudesignt.

## 4.6 Die Grenzen des Designs

Jüngste politische Entwicklungen sowie die anhaltende Resistenz von Klimaskeptiker\*innen, die sich auf die Pluralität von verschiedenen Meinungen zu dieser Problemlage berufen, scheinen Frys radikalem Verständnis von Design als Politik recht zu geben: Das sich die Dinge ändern müssen und das es Grenzen der Gestaltung geben muss, welche die materiellen Grundlagen gewährleisten, auf denen die Gestaltbarkeit erst aufbaut, steht außer Frage. Und das sowohl Design als auch dessen Limitierung bei diesen Veränderungen unserer Lebensweise eine entscheidende Rolle spielen können, ebenso. Jedoch nicht dergestalt, wie Tony Fry sich dies vorstellt. Im Kontext der Ökologie und der Nachhaltigkeit ist es wiederum Bruno Latour, der zwar die Dringlichkeit der Herausforderung und die Größe der zu bewältigenden Aufgabe der Klimakrise keinesfalls infrage stellt, jedoch viele der radikalen Umsetzungsvorschläge in Gestalt des ontologischen Designs von Tony Fry zumindest mit einem Fragezeichen versieht.

271 Ebd., S. 227f.

272 Ebd., S. 114.

In *Das Parlament der Dinge*, aus dem das Konzept der haarigen Objekte stammt, geht es Latour genau um die Frage, wie eine politische Ökologie einzuordnen sei. Diese gehe gerade fehl in der Annahme, dass die Natur etwas sei, dass zu bewahren wäre. Die Natur, die von der politischen Ökologie bewahrt werden soll, ist eben »kein besonderer Bereich der Realität«, so Latour, »sondern das Resultat einer politischen Aufteilung«. <sup>273</sup> Die zwei Kammern dieses zerteilten Parlamentes, die nach Latour zu einer werden müssten, sind auf der einen Seite die Welt der Politik und ihrer streitbaren Fragen sowie langwieriger Entscheidungsfindungsprozesse und auf der anderen Seite die Welt der Wissenschaft und der Natur, welche die Welt der Fakten und des Expert\*innenwissens ist. <sup>274</sup> Einzig die Expertinnen und Experten seien dazu in der Lage, die Kammer zu wechseln und in der Welt der Politik die Regeln zu diktieren, da sie just durch diese Aufteilung mit der »fabelhaftesten je erfundenen politischen Fähigkeit« ausgestattet wurden: »die Wahrheit zu sagen, ohne daß darüber diskutiert zu werden bräuchte«. <sup>275</sup> Eine falsche politische Ökologie schlägt aus einem falschen Verständnis der wissenschaftlichen Praxis ihre Handlungsmacht. Indem das (in der wissenschaftlichen Praxis erst herzustellende) Wissen der Wissenschaft verabsolutiert wird, wähnt das falsche Verständnis jedes Expertenwissen sowie die von ihm »entdeckten« Fakten jeglicher Bestreitbarkeit enthoben. Die unantastbare Position des Wissenschaftlers, unabhängig von jeder bedingten Positionalität und befreit von jeglichem politischen Interesse, verunmöglicht als Verständnis wissenschaftlicher Praxis schließlich die Demokratie, »indem [es] sie neutralisiert«. <sup>276</sup> Eben jenes Verständnis von Wissenschaft, welches die wissenschaftliche Praxis der Herstellung von Erkenntnis ausklammert, wurde von Bruno Latours eigener Wissenschaftssoziologie <sup>277</sup> und unter anderem Donna Haraway <sup>278</sup> kriti-

273 Bruno Latour, *Das Parlament der Dinge*, S. 302.

274 Vgl. ebd., S. 27.

275 Ebd., S. 27.

276 Ebd., S. 27.

277 Vgl. Bruno Latour, *Laboratory Life. The Construction of Scientific Facts*, Princeton 1986.

278 Insbesondere kritisiert Donna Haraway das vermeintliche Objektivität der Wissenschaft, welche das Eigeninteresse eliminieren soll. Die Idee der Herauslösung aus allen Beziehungen und die Entkörperung des Blicks auf die Welt ist jedoch den männlichen, weißen Subjektpositionen vorbehalten: Den Experten. Die voraussetzungslose Objektivität gibt der Positionalität von männlichen Wissenschaftlern den Vorrang, indem es an allen anderen Positionen eben jenes Eigeninteresse markiert. Während der männliche Blick auf die Dinge der objektive der Wissenschaft sei, wird dem weiblichen, dem queeren, dem

siert. Ein anderes Verständnis der wissenschaftlichen Praxis der Produktion von Erkenntnissen und Expertenwissen, die notwendigerweise an den wissenschaftlichen Streit gebunden bleiben, lässt keine Politik der Natur mehr zu, weil es »die Natur« als abgetrennten Bereich des Lebens gar nicht mehr geben kann. Doch eben jene Operation der Trennung und Delegitimierung jeglichen politischen Streits verfolgte nach Latour besonders die »fundamentalistische Ökologie«:

Die Unterscheidung zwischen den Objekten und der politischen Welt [...] ist so total, daß die fundamentalistische Ökologie offenbar kein anderes Ziel verfolgt, als die Politik noch mehr zu disqualifizieren und ihre Macht zugunsten der sehr viel größeren Macht der Natur herabzusetzen – sowie zu gunsten der unsichtbaren Experten, die beschlossen haben, was diese Natur will, kann und soll. Unter dem Vorwand, uns vom Anthropozentrismus zu befreien, verstößt uns die Tiefenökologie wieder in die dunkle Höhle, denn sie übernimmt vollständige die klassische Definition der von der Natur zur Ohnmacht verdammten Politik.<sup>279</sup>

Ein ontologisches Design, welches die Nachhaltigkeit aufgrund eines empirisch bewiesenen Gemeinwohls gewährleisten soll, operiert ebenso fundamentalistisch, indem es dringend notwendige (Design-)Entscheidungen aus der Notwendigkeit politischen Streits um diese zu befreien glaubt. Denn wer sind eigentlich die Expert\*innen, die diesen Nachweis auch noch empirisch erbringen sollen? Bezeichnenderweise werden in Frys Ausführung kein einziges Mal die Expert\*innen benannt, die für diese empirische Beweisführung im Sinne des Gemeinwohls verantwortlich wären. Sie bleiben in Frys Argumentation unsichtbar. Doch gerade die Expert\*innen, die objektiv beurteilen sollen, wie ein ontologisches Design auszurichten wäre, sind nach Latour die Schwachstelle in der Argumentation einer politischen Ökologie, die »daher keine Reaktion auf eine Krise der Natur, sondern auf eine Krise der Objek-

nicht-westlichen Blick vorgeworfen, von der eigenen Positionalität eingefärbt und somit gerade nicht objektiv zu sein. Dabei lässt sich Erkenntnis und Wissen erst aus einer bestimmten Position heraus gewinnen. Deswegen braucht es nicht den gottgleichen, alles erkennenden Blick vom Himmel, sondern den auf der Erde, im Schlamm verwurzelten Blick aus einer bestimmten Position heraus: »I am a creature of the mud, not the sky«, Donna Harraway, *When Species Meet*, Minnesota 2008, S. 3.

279 Bruno Latour, *Das Parlament der Dinge*, S. 42.

tivität« sei.<sup>280</sup> Die reaktionäre Instrumentalisierung dieser Krise sei jedoch selbst fest in der Moderne und eben jener falschen Objektivität verankert. Auch noch das Problemlösungsparadigma, das in der Optimierung nicht-intendiere Folgen ausschließen möchte, ist von ihr bestimmt. Jedoch ließe sich diese durchaus produktive Krise der Objektivität von einer neuen politischen Ökologie positiv wenden, welche nicht mehr die klare Trennung von Natur, Wissenschaft und politischem Streit vornimmt, sondern diese notwendigerweise zusammenbringt.

[G]erade in ihren Mißerfolgen, dann, wenn sie haarige Objekte mit unerwarteten Formen enthedert, die jede Verwendung des Naturbegriffs radikal ausschließen, ist die politische Ökologie endlich in ihrem Element. Denn nun führt sie politische Neuerungen ein, läßt uns endlich aus dem Modernismus auftauchen und verhindert die wuchernde Vermehrung der risikolosen, kahlen Objekte mit ihren unwahrscheinlichen und unglaubwürdigen Gefolge unbestreitbarer Erkenntnisse, unsichtbarer Wissenschaftler, vorhersehbarer Auswirkungen, kalkulierbarer Risiken und unerwarteter Nebenfolgen.<sup>281</sup>

Frys eigener Vorschlag, die Aufklärung und mit ihr die Moderne endlich zu überwinden, der ihr eine Totalisierung aller Lebensbereiche im Sinne der Unnachhaltigkeit und des kreativen Impetus grenzenlosen Wachstums sowie grenzenloser (oberflächlicher) Gestaltbarkeit vorwirft, fällt gerade dann hinter diesen eigenen Vorwurf zurück, wenn er den einen Totalitarismus mit einem neuen ersetzen möchte. »Sustainment« und »Enlightenment« sind in ihrer Ganzheitlichkeit gar nicht so unterschieden, wie Fry dies darstellt. Sein ontologisches Design ist am Ende totaler, als es die moderne, totale Gestaltung sein konnte.<sup>282</sup>

Welche Rolle bleibt dann für das Design, um die drohende Klimakatastrophe abzuwenden? Fast möchte man Frys Vorschlag dem Vorzug gegenüber Latours haarigen Objekten geben, wenn man die aktuellen Debatten und das

280 Vgl. ebd., S. 37.

281 Ebd., S. 43.

282 Für ein ähnliches Fazit zu Frys Konzept einer »superior form« der Designpolitik vgl. Thomas Markussen, »The Impure Politics of Design Activism«, in: Tom Bieling (Hg.), *Design (&) Activism. Perspectives on Design as Activism and Activism as Design*, 2019, S. 35-46.

allgemeine, weltpolitische Diskussions-»Klima« verfolgt. Gerade von Klimaskeptiker\*innen und reaktionären Kräften scheint Latours Krise der Objektivität fabelhaft ausgespielt worden zu sein. Doch dieser Vorwurf des ausnutzbaren Relativismus verfehlt Latours Ausführungen. Er möchte gerade nicht sämtliches Expert\*innenwissen infrage stellen und zu bloßer Meinung degradieren, sondern die Erkenntnis von Wahrheit in einen demokratischen Raum des Gebens und Nehmens von Gründen, in eine neue, vereinte Kammer eines streitbaren Kollektivs der fortschreitenden Zusammensetzung einer gemeinsamen Welt verlagern.<sup>283</sup> Hierbei werden die Objekte der Wissenschaft zwar »haariger«, aber eben deshalb lassen sie sich nur im öffentlichen Diskurs zur Geltung bringen und bewerten. Oder vielmehr zeigen sich wissenschaftliche Erkenntnisse überhaupt erst in ihrer Haarigkeit, weil auch sie – richtig verstanden – nicht ohne Beweisführung und Bestreitbarkeit auskommen. Gleichzeitig trifft Latours Kritik am falschen Selbstverständnis der politischen Ökologie auch noch die Skeptiker des Klimawandels, welche sogenannte »alternative Fakten« anführen, um ihre Skepsis abzusichern. Denn das Problematische der alternativen Fakten ist gerade nicht, dass sie eine alternative Version der Wahrheit zur Disposition und Expert\*innenwissen infrage stellen wollen, sondern dass sie behaupten, selbst das eigentliche Expert\*innenwissen und die Fakten zu besitzen, welche die Politik neutralisieren und den Streit um die Wahrheit beenden sollen. Auch Skeptiker\*innen des Klimawandels artikulieren ihre Skepsis ja nicht als Beitrag zu einer Diskussion, sondern zu deren Unterbindung durch ihre Relativierung. Hierbei wollen sich diese alternativen Fakten aus jeglichem Streitraum herausnehmen und dabei mit der Politik auch noch diesen Raum der Wahrheitsfindung ausschalten. Alternative Fakten lassen so gerade keine weiteren Alternativen neben sich gelten.<sup>284</sup>

Das Problemlösungsparadigma, das eine altruistische Grundhaltung der Designer\*innen voraussetzte, hält sich zwar hartnäckig weiter im Design. Immer noch glauben Gestaltende durch Transformation von gesamten Systemen, die von Designexpertise angeleitet sein müsse, oder durch die optimale, kreislaufförmige Organisation von Wirtschaftsprozessen, die doch eine völlige

283 Vgl. ebd., S.82, und. S.162.

284 Für die Konsequenzen, die dies für den Streit um die Wahrheit hätte, vgl. Juliane Rebentisch, »Lessings Unruhe. Der Streit um die Wahrheit und seine Bestreitung«, *Soziopolis* (2018), online abrufbar unter: <https://soziopolis.de/verstehen/wie-spricht-die-wissenschaft/artikel/lessings-unruhe> (letzter Zugriff: 18.11.2019).



Durchgestaltung aller Facetten des Lebens sowie die völlige Unterordnung unter die Zweckrationalität bedeuten würde, die Welt verbessern zu können. Auch wenn wir es nach Latour vielleicht niemals waren, so sind viele Vorstellungen der Moderne im Design hoch aktuell. Weil man selbst modernes Design dennoch anders betrachten kann und muss, stellt der Architekturtheoretiker Samer Akkach dem Begriff Design sein arabisches Pendant Tasmim (تصميم) gegenüber:

[I]n linguistic terms ›design‹ [tasmim] is an act of determination, of sorting out possibilities, and of projecting choice. It has little to do with problem-solving, the prevailing paradigm, as the designer (musammim) seems to encounter choices, not problems, and to engage in judging merits, not solving problems. It is closer to ›decision-maker‹.<sup>285</sup>

Im Design haben wir es mit einem Entscheidungsfindungsprozess und nicht mit einem Prozess der neutralen Problemlösung zu tun. Eine Einsicht, welche die Wurzel des arabischen Wortes mit Rittels Verständnis des Designs verbindet. Aufgrund dessen ist jedes Design, wie wiederum Latour zeigte, ein Paradebeispiel für ein haariges Objekt. In seiner Bestreitbarkeit und in seinem Charakter als Vorschlag, der auf bestimmten Designentscheidungen basiert und zu dem es immer Alternativen geben muss, identifiziert Latour das Besondere des Designs. So ist es das große Potenzial des Designs, aufgrund bewusst getroffener, partikularer Entscheidungen eine auffällige, bestreitbare Differenz zum Gegebenen hervorzubringen und zu gestalten. Dabei wird auch immer der allgemeine Zweckzusammenhang mit und weitergestaltet, in dem die haarigen Objekte des Designs verstrickt sind, was deren Bestreitbarkeit umso wichtiger werden lässt. Die hervorzuhebende Wirkweise liegt nicht in der ständigen Optimierung, angeleitet durch einen alles berücksichtigenden Plan, sondern in der Veränderung und Verschiebung: in der Differenz des Designs. Eine Veränderung, die schließlich in einer Freiheit zu den Zwecken auch an die Bedingung der Nachhaltigkeit geknüpft werden kann. Völlige Gestaltungsfreiheit wäre, hier hatte Fry recht, am Ende Unfreiheit, die unsere Lebensgrundlage zerstört. Jede Neuverhandlung eines Zweckes durch Design kann jedoch eine Neuverhandlung und Veränderung im Sinne der Nachhaltigkeit sein. Diese Veränderung des Designs, die Möglichkeit, be-

285 Samer Akkach, »Design and the question of Eurocentricity«, *Design Philosophy Papers* 1, issue 6 (2003), S. 321-326, hier: S. 324.

deutliche Differenz hervorzubringen, die wiederum potenziell unseren Alltag neu strukturieren können, bleibt ebenso wie die wissenschaftliche Erkenntnis an den Streit und die Notwendigkeit ihrer Bewertung durch andere gebunden. Hierin kann Design einen möglicherweise bescheidenen, jedoch demokratischen Veränderungsvorschlag hervorbringen, der das Problem nicht löst, sondern sich dieses produktiv zu eigen macht.

Jochen Gros Arbeit kann im Sinne einer gesellschafts- sowie konsumkritischen Produktsprache hier erneut als Beispiel dienen. Dieser verstand die Möglichkeit der »ästhetischen Funktionen« der Produktsprache ausdrücklich als Möglichkeit zur gesellschaftlichen Einflussnahme, was sich in seiner Formulierung des Designers als »Autor visualisierter Nachrichten« zeigt. Schon das *Reifensofa* von 1975 (Abb. 11) sowie viele weitere der Arbeiten der Gruppe Des-In sind Vorreiter eines ökologischen Bewusstseins im Design. Diese bescheidenere Rolle einer durch Design hervorgebrachten Differenz, die immer nur ein Teil eines gesellschaftlichen Transformationsprozesses sein kann, beschreibt auch Thilo Schwer in seiner Auseinandersetzung mit Gros:

Das bedeute nicht, dass vom Designer ein neues Wertverhalten erzwungen oder ein neuer Lebensstil erzeugt werden könne. Ein neuer Lebensstil könne aber durch gestalterische Arbeit artikuliert und damit verfügbar



Abb. 11: Reifensofa, Entwurf Des-In Gruppe (1975), Foto: Jochen Gros, aufgenommen in der Kunsthalle Mainz.

gemacht werden und so eine bereits vorhandene Bereitschaft bekräftigen und verstärken.<sup>286</sup>

Hierbei betont auch wiederum Gros die entscheidende Rolle, die das Design trotzdem spielt. Ändere sich nämlich die »materielle Basis der Gesellschaft – wie gegenwärtig durch die ökologische Krise – dann entstehe nicht nur die Chance, sondern sogar die Notwendigkeit«<sup>287</sup> für das Design, neue Vorschläge zu formulieren und bedeutsame und wirkungsvolle Differenzen in die Öffentlichkeit und Gesellschaft zu tragen. Die Transformation der Gesellschaft ist niemals die alleinige Aufgabe des Designs, sondern in demokratischen Gesellschaften an den Streit und die Perspektive verschiedenster Expertinnen und Experten gebunden, der sich nicht durch die Behauptung von Fakten und Tatsachenwahrheiten umgehen lässt. Dennoch kommt sowohl der Differenzproduktion des Designs als auch einen strukturierenden Potenzialen eine entscheidende Bedeutung zu. Die drei Kapitel zur Neubestimmung des Designs zusammenfassend lässt sich festhalten, dass die besondere Leistung des Designprozesses darin besteht, Funktionen in ihrer irreduziblen Geformtheit neu und weiter zu bestimmen. Diese Verschiebungen haben dabei Rückwirkung auf den gesamten Kontext, von dem sich Design nicht unabhängig denken lässt – und somit auch auf die Ausgestaltung unseres Lebens. Ebenso wie Tony Fry bezieht sich Daniel Martin Feige auf Martin Heideggers Bestimmung des Zeugs sowie auf Lucius Burkhardts Definition einer sozialen, unsichtbaren Dimension des Designs. Design wirkt strukturierend auf die Gesellschaft, auf unseren Alltag und schlussendlich auch auf uns als Menschen – ontologisch – zurück. Zugleich geht es im Design aber auch immer darum, dass die auffällige Ausgestaltung der Funktion als Setzung und Entscheidung der Designenden in ihrer Gestaltbarkeit präsent gehalten wird. Einer bedeutsamen Differenzproduktion des Designs geht es bei der Gestaltung auch immer um die potenzielle Bestreitbarkeit der eigenen Entscheidungsfindung als ein haariges Objekt unter vielen.

Bevor das Design anders zur Politik in Stellung gebracht werden kann, müssen diese beiden Wirkweisen des Designs, eine auffällige Differenzproduktion, welche sich aus der Freiheit der Form zu den Zwecken ergibt, sowie

286 Thilo Schwer, *Produktsprachen*, S. 82.

287 So beschreibt es Jochen Gros stellvertretend für das Designkollektiv der *Des-In* Gruppe in deren Beitrag »Des-In: Weniger Konsum durch mehr Sinnlichkeit« von 1974. Hier zitiert nach: Thilo Schwer, *Produktsprachen*, S. 82.

die strukturierenden Potenziale, die durch eben jene funktionalen Aspekte der Zweckerfüllung gekoppelt sind, auf eine eigene Politik hin untersucht werden, wie auch Fry dies in seinem radikal gedachten Konzept des ontologischen Designs vorschlägt. Zum einen persistiert offensichtlich eine Rhetorik der Manipulation aufgrund der angenommenen, unsichtbaren Problemlösungspotenziale des Designs. Zum anderen lässt sich die allumfassende Gestaltbarkeit und die Produktion von Differenzen gegen sich selbst ausspielen, um so ebenfalls die Politik zu neutralisieren. Bevor bestimmt werden kann, was gutes – und demokratisches – Design ist, muss dessen anti- sowie postdemokratische Antithese beleuchtet werden.







# 5 Design und Postdemokratie

## 5.1 Zwei Richtungen des Verfalls

Gutes Design ist nicht nur eine Frage funktionaler Zweckmäßigkeit oder formal-ästhetischer Schönheit. Gutes Design verwirklicht sich in einem intentional gesteuerten Prozess der Aushandlung von Form, Funktion, Zweckzusammenhang und Material. Doch die normative Bestimmung guten Designs beinhaltet bereits den Verweis darauf, dass es Design geben kann, das dieser Bestimmung nicht gerecht wird. Ob dieses Design deshalb schlecht zu nennen wäre, ist jedoch keine Frage, die hier geklärt werden soll. Viel interessanter ist die Frage, aus welchen Gründen es an diesem Anspruch scheitert und warum es nicht im vollumfänglichen Sinn als gutes Design bewertet werden darf. Die Antwort, welche durch die Beispiele in diesem Kapitel gegeben werden soll, lässt sich folgendermaßen vorwegnehmend zusammenfassen: Design hat zwei, der eigenen, gestalterischen Logik inhärente Verfallstendenzen, die seinen politisierbaren Charakter durchkreuzen. Sie durchkreuzen hin, weil durch diesen Verfall sowohl eine grundlegende politische Dimension des Designs als auch mit ihr der Verweis auf Gestaltbarkeit nicht nur ignoriert, sondern negiert wird. Somit bestimmen sie die Potenziale des Designs negativ, da sie die positiven und emanzipatorischen Effekte des Designs in ihr Gegenteil verkehren. Der Anspruch auf Allgemeingültigkeit und Wirkmächtigkeit wird zur manipulativen Einflussnahme sowie Verhaltenssteuerung. Die Gestaltbarkeit und das Hervorbringen von bedeutungsvollen Differenzen wer-



den ihrer Potenz beraubt. Dies geschieht nicht dergestalt, dass man nur von einer rein äußerlichen Instrumentalisierung des Designs – durch Ökonomie oder Macht – zu designfremden Zwecken sprechen könnte. Die Herausforderungen dieser beiden Verfallstendenzen für das Verständnis einer politischen Dimension des Designs, die zwei Fronten, an denen jeweils für gutes Design zu kämpfen wäre, sind dem Design immanent. Innerhalb seiner eigenen Logik schlägt sich das Design mit seinen eigenen Mitteln. Wie lassen sich diese zwei Richtungen des Verfalls beschreiben? Diese Frage, die eine besondere Herausforderung für das Design darstellt, ist der Inhalt dieses vorletzten Kapitels.

Die beiden Richtungen, die eine Entkräftung des Vermittlungsverhältnisses, das sich im Aushandlungsprozess guten Designs verkörpern sollte, offenbaren, korrespondieren mit den beiden Polen, die im Designprozess miteinander verhandelt werden müssten: auf der einen Seite die Funktion und auf der anderen die Form. Während im ersten Fall der alleinige Fokus auf die Funktionsseite sowie deren systemischen Zusammenhang das Design zu einer manipulativen Sozialtechnologie der vorausplanenden Steuerung von Verhalten werden lässt, die bereits in der Vorstellung der totalen Erfass- und Gestaltbarkeit von Gesellschaft angelegt wurde, führt die Verschiebung dieses Vermittlungsverhältnisses im zweiten Fall zur falschen Freiheit der Form von den Zwecken, die in den leeren Differenzproduktionen eines indifferenten, jedoch verführerischen Spiels des Marketings endet. Im Fall der Sozialtechnologie wird der ergebnisoffene Aushandlungsprozess der Entscheidungsfindung, dem die potenzielle Gestaltbarkeit zugrunde liegt, verdeckt. Im Fall der leeren Differenzproduktion lässt man die Wirkung des Designs ins Leere laufen. Beide Verfallstendenzen, ein Design der Sozialtechnologie wie auch eines der leeren Differenzproduktion, haben sowohl etwas mit den totalisierenden Zügen des Designs als auch mit seiner Verstrickung in kapitalistische Vermarktungsprozesse zu tun, in der Design einzig und ausschließlich als Mittel zum Zweck, als reines »Um zu«, eingesetzt und der Eigenwert dieses Aushandlungsprozesses, wie er im Vorangegangenen beschrieben wurde, übergangen wird.

Weil er einen ähnlichen Verfall zu beschreiben versucht, lässt sich die grundlegende Ausrichtung dieser beiden Tendenzen hin zur Kontrolle und Vermarktbarkeit sowie ihre systematische Verknüpfung in Relation zum politischen Charakter des Designs durch den Begriff der Postdemokratie schärfen. Durch diesen Begriff, der den schleichenden Verfall demokratischer Gesellschaften durch die Selbstverleugnen demokratischer Macht zu fassen versucht, wie er

von Jacques Rancière in *Das Unvernehmen* formuliert wurde,<sup>1</sup> kann ein ebenso schleichender Verfall des Designs besser verstanden werden. Insbesondere wenn man diesen in seinen politischen Konsequenzen denken will. Denn die Postdemokratie sei als ein paradoxale »Demokratie des Konsens« bestimmbar, in der »Gerechtigkeit und die wirtschaftlichen Formen der Produktion von Reichtum« sowie die »Optimierung der Gewinne für jeden« vermeintlich zusammengeführt und sichergestellt würden (vgl. UV 105). Der postdemokratische Verfall der Demokratie verzeichnet die vermeintliche Erfüllung eines demokratischen Versprechens. Die von Rancière nachgezeichneten Züge der Postdemokratie decken sich jeweils auf eine bestimmte Weise mit den beiden Tendenzen, die im Design auseinanderstreben. Betont er zum einen den Zustand politischer Ohnmacht, der von demokratischen Institutionen und demokratisch gewählten Regierungen behauptete wird (vgl. UV 120), sowie die Unterwanderung demokratischer Aushandlungsprozesse durch konsensproduzierenden Expertinnen und Experten, liegt der Bezugspunkt für eine postdemokratische Beschreibung des Designs als leerer Differenzproduktion in seiner Analyse der »Herrschaft des All-Sichtbaren« (UV 114), deren Zustand der »Sättigung« gleichbedeutend mit einer »Auflösung« ist, in der jedes Individuum zum freiheitstheoretisch falsch verstandenen »Kämpfer für sich selbst« wird (vgl. UV 124), sowie auf den »Praktiken der verallgemeinerten Expertise und [...] der ständigen Umfragen« (UV 122), generell einer Verbindung des Wissenschaftlichen mit dem Medialen (vgl. UV 115).

Auf die Analyse eines weiteren Theoretikers, der den Begriff der Postdemokratie popularisierte, soll lediglich als ein Stichwortgeber verwiesen werden. Colin Crouch kritisiert stärker die systematische Aushöhlung demokratischer Institutionen durch die Einflussnahme und die kapitalistischen Interessen von Wirtschaftseliten und deren Lobbyarbeit und stellt diese ins Zentrum seiner Definition.<sup>2</sup> Für Crouchs Begriff der Postdemokratie ist die systematische und manipulative Unterwanderung entscheidender, die hinter dem Anschein frei stattfindender Wahlen, in denen jedoch »PR-Experten die öffentliche Debatte [...] so stark kontrollieren, daß sie zu einem reinen Spektakel verkommen« und die Bürger eine »passive, schweigende, ja sogar apathische Rolle« spielen,<sup>3</sup> einzig und alleine das Interesse des Kapitals stützt. Obwohl

1 Jacques Rancière, *Das Unvernehmen. Politik und Philosophie*, Frankfurt/M 2002. Im Folgenden in Text zitiert als UV.

2 Vgl. Colin Crouch, *Postdemokratie*, Frankfurt/M 2008, S. 20f.

3 Ebd., S. 10.

Crouch seinen Begriff der Postdemokratie mit ästhetisierungskritischen Klischees einführt, die gerade nicht die Problematik demokratischer Regierung treffen,<sup>4</sup> soll von ihm das Stichwort der Manipulation übernommen, jedoch genauer analysiert werden.<sup>5</sup> Insbesondere sein wiederholter Verweis auf die Marktforschung und das Marketing sind hier von besonderem Interesse.

Diese kurze begriffliche Einführung abschließend muss hervorgehoben werden, dass in der Postdemokratie die verschiedenen Mechanismen Hand in Hand gehen und ihre Wirkung, die Passivierung der Wählerschaft sowie die Verlagerung der Entscheidungsfindung ins Jenseits eines demokratischen Aushandlungsprozesses, sich nicht getrennt voneinander entfalten könnten. Die systematische Kontrolle durch »Manipulation« sowie die Aushöhlung demokratischer Institutionen wird gleichzeitig von einer »medialen Ausbreitung des ununterschiedenen Sichtbaren und der ununterbrochenen Rechnungen der befragten Meinungen und der simulierten Wahlen« (UV 114) sowie von einer paradoxen Indifferenz der Öffentlichkeit ihr gegenüber begleitet. Das Zusammenwirken funktionaler Aspekte der Kontrolle und der Aushebelung des Entscheidungsprozesses mit der Form medial gestützter, aber bedeutungsloser Sichtbarkeit ist in einer als postdemokratisch zu beschreibenden Gesellschaft der ineinander verzahnt wirkende Motor dieses allmählichen Verfalls. Ohne die Ohnmachtsbehauptung käme es nicht zur Bedeutungslosigkeit des All-Sichtbaren, das auf seine eigene Weise die Aufmerksamkeit von bedeutsamen Differenzen ablenkt. Trotz ihres Zusammenspiels sollen nachfolgend beide zunächst eigens und getrennt voneinander behandelt werden. Bevor ich auf Rancières »Herrschaft des All-Sichtbaren« eingehen werde, die in Bezug auf die Verfallstendenzen des Designs mit einer falschen Freiheit der Form von den Zwecken und ihrer sichtbaren Vermarktung durch Werbung zusammenhängt, sollen die unsichtbaren Kontrollmechanismen eines als Sozialtechnologie verstandenen Designs beschrieben werden, was durch den Begriff der »Manipulation« genauer bestimmt werden muss. Hierbei wird fortlaufend das Ineinandergreifen der sichtbaren und der unsichtbaren Tendenzen mit thematisiert werden müssen. Unsichtbare Kontrollmechanismen werden von etwas Sichtbarem verdeckt, ebenso wie etwas unsichtbar wird und verschwin-

4 Vgl. hierfür Juliane Rebentisch, *Die Kunst der Freiheit*, S. 369f.

5 Jacques Rancière hingegen bezieht sich explizit nur in Bezug auf Jean Baudrillards Theorie der vollständigen Simulation auf Manipulation. Allerdings führt auch er diese in Verbindung mit der Herrschaft der Medientechnik ein. Vgl. Jacques Rancière, *Das Unvernehmen*, S. 113.

det, wenn alles in All-Sichtbarkeit aufgeht. Beide Seiten des Verfalls greifen ineinander. Im Folgenden wird es in ihrer internen Verzahnung zunächst getrennt um die zwei Seiten postdemokratischen Designs gehen: um eine Unsichtbare und eine Sichtbare.

## 5.2 Design ist unsichtbar

Was soll dies nun bedeuten: die unsichtbare Seite des Designs? Geht es im Design nicht gerade darum, Sichtbares zu gestalten? Dieser Fokus auf die Form ist nicht selbstverständlich. Nicht jedes Designverständnis legt auf diese Sichtbarkeit das wortwörtliche Hauptaugenmerk. Die Tendenz hin zu einer ordnenden, strukturierenden und in letzter Konsequenz sozialtechnologischen Perspektivierung des Designs, die sich vor allem auf den unsichtbaren, vernetzten, systematischen Charakter des Designs bezieht, wurden bereits an verschiedenen Stellen in dieser Untersuchung seiner grundlegenden politischen Dimension thematisiert. Es ist eine Tendenz, die sich genealogisch bis an den modernen Ursprung des Designs zurückverfolgen lässt. Im Falle der Gestaltungsmoderne ließe sie sich eher als anti- denn als postdemokratisch einordnen und wird zurecht als »Social Engineering« kritisiert.<sup>6</sup> Ausgehend von der Gestaltbarkeit der Welt sowie der Forderung nach einer einheitlichen, aufgeklärten materiellen Kultur war es der emanzipatorische Anspruch an die moderne Gestaltung, der die Gestalter\*innen, obwohl gleichzeitig die bevormundende, paternalistische Perspektive der Moderne völlig unthematisiert blieb. Dieser Vorwurf der paternalistischen Bevormundung durch die Gestaltung setzte sich darüber hinaus noch gegen Victor Papaneks Grundlegung des Social Designs, wie bereits beschrieben wurde, fort. Dieser hatte bezeichnenderweise nicht viel für die sichtbaren, »ästhetischen« Qualitäten des Designs übrig, die sich den ethischen Anforderungen der Gestaltung unterzuordnen hatten.<sup>7</sup> Auch heute stellte sich in Bezug zum Social Design die Frage, ob die prozessuale Einbeziehung des Sozialen oder die Gestaltung und Verkörperung

6 Diese Tendenz des Designs hin zur totalen Gestaltung des Sozialen zeichnet Claudia Mareis von der frühen Gestaltungsmoderne bis in die Gegenwart des Designdiskurses nach. Vgl. Claudia Mareis, *Theorien des Designs zur Einführung*, S. 202.

7 Vgl. Jamer Hunt, »Äußerst seltsame Dinge. Victor Papanek und die Angst vor der Ästhetik«.

von vermeintlich sozialen Inhalten nicht jeweils wieder eine eigene Form des Verfalls in die Sozialtechnologie darstellen.<sup>8</sup>

Was die bisher gestreiften, planerischen Auffassungen vereint, ist die weitreichende Einsicht, dass Design mehr ist als nur die Gestaltung einzelner Artefakte, dass es im Design stets um die Gestaltung der Grundlagen von Lebensformen, sozialen Praktiken und Interaktionen mit Gesamtsystemen geht. Das Soziale und das Planerische verschränken sich in dieser Tendenz hin zur Sozialtechnologie in einer vorausschauend geplanten Gestaltbarkeit all dieser Verstrickungen. Gestaltet man die materielle Rahmung dieser Systeme, so gestalte und steuere man auch das menschliche Verhalten und ermöglicht überhaupt erst die Interaktionen und Handlungen, die innerhalb dieses Systems stattfinden können. Gleichzeitig verhindere man jene, die es nicht dürfen.<sup>9</sup> Diese Einsicht verbindet sich mit der Annahme, dass das, was durch Design gestaltet wird, demnach nicht immer – im ganz wörtlichen Sinn – sichtbar oder am einzelnen Objekt erkenntlich zu machen ist. Vielmehr geht es im Design immer auch um die Interaktion mit einem größeren Zweckzusammenhang und Kontext. Wenn etwas designt wird, so wird zwar immer auch ein sinnlich erfahrbares Objekt gestaltet – sei es rein visuell, haptisch, auditiv, olfaktorisch oder auf alle Arten gleichzeitig wahrnehmbar; aber es wird vorrangig immer auch noch mehr mit und weitergestaltet, als es sich anhand des einzelnen Objektes und seines Aussehens festmachen lässt.

Obwohl er ihn dezidiert demokratisch denkt, liefert Lucius Burckhardt mit seinem Slogan die Überschrift für diesen Abschnitt: »Design ist unsichtbar.«<sup>10</sup> Unsichtbar natürlich im Sinne der strukturierenden und funktionalen Potenziale, die Burckhardt ausdrücklich unter demokratischen Vorzeichen ins Auge fasst.<sup>11</sup> Für Burckhardt waren die wesentlichen, zu gestaltenden An-

8 Daniel Martin Feige weist hierauf in seiner Beschreibung der Dialektik des Social Designs hin: »Wenn Social Design die soziale Praxis selbst zu einem gestaltbaren Gegenstand macht, so wäre es dann tatsächlich in einem emphatischen Sinne »sozial«, wenn in ihm das gerade nicht gestaltbare Moment dieser Praktiken aufscheinen würde.« Daniel Martin Feige, *Zur Dialektik des Social Designs. Ästhetik und Kritik in Kunst und Design*, Studienhefte Problemorientiertes Design Heft 9, Hamburg 2019, S. 53.

9 So beispielsweise von Friedrich von Borries beschrieben, der Design in entwerfendes und unterwerfendes aufteilt. Vgl. Friedrich von Borries, *Weltentwerfen. Eine politische Designtheorie*, Berlin 2016.

10 Lucius Burckhardt, »Design ist unsichtbar« (1980), in: Silvan Blumenthal, Martin Schmitz (Hg.) *Lucius Burckhardt*, S.13-25.

11 Burckhardt kritisiert den naiven Glauben der Gestaltungsmoderne, alleine und rein durch eine verordnete Oberflächengestaltung eine humanere Umwelt für die Menschen

teile des Designs »unsichtbar«, nämlich »unsichtbare Gesamtsysteme, bestehend aus Objekten und zwischenmenschlichen Beziehungen«<sup>12</sup> und er grenzte diese entschieden von der normativen Vorstellung der »Guten Form« der Nachkriegszeit ab, die das Design auf die »richtige« Gestaltung der Oberfläche reduziert habe. Was gestaltet wird, sind nicht ein Weinlokal, die Straßenbeleuchtung, gesetzliche Schließzeiten von Läden, Fahrpläne des öffentlichen Nahverkehrs und schon gar nicht deren äußerliche Form, sondern das Gesamtsystem Nacht, das auf eine bestimmte Art und Weise und nach einer bestimmten Agenda »designed« worden ist und dieser Agenda folgend funktioniert.<sup>13</sup> Burckhardt steht deutlich in der Linie eines Designverständnisses als Planungs- und Problemlösungstätigkeit in der Abgrenzung zur Gestaltung von Objekten. Es zählt nicht die sichtbare Gestalt der Dinge und Systeme, sondern der planerische Entwurf: »Design heißt Entwurf, nicht Gestalt!«, so der Titel seines Essays.<sup>14</sup> Es ist die soziale und politische Dimension des Designs, die das Unsichtbare ausmacht, welche das Hauptaugenmerk der Gestaltenden sein sollte:

Die Bausteine der Umwelt sind weder der Mensch noch die Dinge, sondern die unsichtbaren Regeln des gesellschaftlichen Prozesses, mag man sie nun Rollen oder Beziehungen oder Verhaltenserwartungen oder wie immer nennen.<sup>15</sup>

Folglich muss es nach Burckhardts Verständnis darum gehen, diese »unsichtbaren Regeln« der Interaktion nicht in sichtbarer Form zu gestalten, sondern

schaffen zu können: »[D]en Namen einer humanen Umwelt verdiene jene, in der sich frei von Ängsten, von Ausbeutung, von fremder Beaufsichtigung leben lässt; eine Umwelt in der jeder aussuchen und jeder mitgestalten darf, in der keiner einem gestalterischen Terror, auch nicht jenem des »guten Design«, ausgesetzt ist.« Jedoch kommt auch bei Burckhardt die positiv verstandene Beeinflussung ins Spiel: »Die Erhaltung oder gesteuerte Verbesserung dieser Umwelten müßte sicherlich zum geringsten Teil über [sichtbare] Gestaltung, sondern über die Beeinflussung sozialer Zustände erfolgen.« Lucius Burckhardt, »Design heißt Entwurf, nicht Gestalt!« (1970), in: Silvan Blumenthal et al. (Hg.), *Lucius Burckhardt*, S. 55-58, hier: S. 56f.

12 Lucius Burckhardt, »Design ist unsichtbar«, S. 25.

13 Lucius Burckhardt weitet den Begriff des Designs auf »gesellschaftliche und gesetzliche Entschlüsse« aus, als auf das Design des Rechts und das Design der Normen. Für das konkrete Beispiel der Nacht vgl. Lucius Burckhardt, »Die Nacht ist menschengemacht« (1989), in: Silvan Blumenthal, et al. (Hg.) *Lucius Burckhardt*, S. 169-181.

14 Lucius Burckhardt, »Design heißt Entwurf, nicht Gestalt!«, S. 55.

15 Ebd., S. 57.

unsichtbar und planerisch entwerfend zu beeinflussen: sie zu designen. Hierbei argumentiert Burckhardt gegen eine reine Marktorientierung des Designs, welches anstelle der wirklichen Lösung von Problemen immer nur visuell neue Produkte auf den Markt schwemme. Design dürfe nicht nur sichtbare Formspielerei sein, die ständig Neues dazu erfindet. Dies sei ›kontraproduktiv‹. Wenn zur ›Lösung‹ von ›Problemen‹ einfach nur neue Dinge in einer neuen Form gestaltet werden, welche die wirklichen Probleme aber nur vervielfachen, bekommt man es nach Burckhardt mit dem marktwirtschaftlich getriebenen Phänomen der »Kontraproduktivität«<sup>16</sup> zu tun. Es sind die Rahmungen unseres Alltags, die bestimmte Handlungen ermöglichen und andere ausschließen, auf die sich das Design konzentrieren sollte. Es geht Lucius Burckhardt folglich darum, durch Design das Verhalten der Menschen positiv zu beeinflussen.

Auch wenn die hier postulierte Unsichtbarkeit der entscheidenden, funktionalen sowie sozialen Anteile des Designs durch den in den vorangegangenen Teil besprochenen Aushandlungsprozess zwischen Form und Funktion hinterfragt werden muss – denn gerade die unausweichliche materielle Verkörperung macht Dinge und Strukturen als Design erfahr- und kritisierbar –, so beziehe auch ich mich wie Feige auf eben jene soziale Dimension des Designs, die Burckhardt beschreibt. Allerdings mit dem entscheidenden Unterschied, dass ich diese nicht von einer ästhetischen Dimension des Designs trennen möchte. Obwohl auf die unausweichliche Sichtbarkeit auch noch eines tatsächlich manipulativ eingesetzten Designs insistiert werden muss, müssen gleichzeitig die produktiv strukturierenden sowie ordnenden, ›unsichtbaren‹ Potenziale des Designs anerkannt und theoretisch eingeholt werden. Diese gilt es gegen ihren manipulativen Einsatz zu verteidigen. Nur so kann emanzipatorische Gestaltung als eine Möglichkeit komplexerer Ordnung und haariger Problemlösung durch Problemaneignung verstanden werden. Denn gesellschaftliche, strukturierende und im weitesten Sinne ordnende Einflussnahme, und sei sie noch so gering, ist eines der frühesten und grundlegendsten Anliegen, die mit dem Design der alltäglichen Welt verbunden werden. Design steht in einem (kritisch-)affirmativen Verhältnis zur Gesellschaft und versucht diese positiv durch die Gestaltung von Zweckvollem und Nützlichem, das in ein Netzwerk von Zweckzusammenhängen eingelassen ist, zu beeinflussen. Aber

16 Lucius Burckhardt, »Design ist unsichtbar«, S. 24.

wann genau wird aus Einfluss Kontrolle? Wann wird aus Ordnung und positiver Beeinflussung gezielte Manipulation? Und wieso sollte der Einfluss der Gestaltung nur positiv ausfallen? Vor allem: positiv für wen? Es ist just diese vorausgesetzte positive Wirkung, der gesellschaftliche Einfluss, das unhinterfragte Problemlösungspotenzial des Designs, sowie die vermeintlich altruistischen, rationalen und neutralen Absichten der Gestaltenden hinter dem Designprozess, die immer kritisch durchleuchtet werden müssen. Wird nicht gerade durch Design strukturiert, gelenkt und geordnet; also manipuliert? Ist sein affirmativer Zug hin zur Gesellschaft nicht auch immer ein Eingriff in selbige? Die Möglichkeit strukturierenden und disziplinierender Einflussnahme durch das Design sollten auch bei einem Fokus auf die sichtbare Ausgestaltung der Funktionen nicht verkannt werden.

Da sich dies bereits aus der gestalterischen Logik eines Vermittlungsverhältnisses von Form und Funktion herleiten lässt, will ich vorläufig die Art der Gestaltung als manipulativ bezeichnen, in der durch eine bestimmte Form über die tatsächlichen Funktionen des Designs hinweggetäuscht und dabei auf problematische Art und Weise der Entscheidungsfindungsprozess und somit die Gestaltbarkeit verdeckt werden. In dieser noch recht groben Definition der Manipulation geht es um ein Übergehen der Vermittlung: Die Form und die Funktion, die unsichtbar wird, werden gegeneinander ausgespielt. Für die unsichtbare Seite postdemokratischen Designs wird es folglich darum gehen, ein bestimmtes Design, das sich als neutral und »unsichtbar« gibt, auf seine Funktionen und Zwecke hin zu untersuchen. Der Schritt in die Manipulation, wenn unsichtbare Potenziale gegen sichtbare Erscheinungen ausgespielt werden, lässt sich als eine Verfallstendenz, als Betrug an der Gestaltbarkeit, begreifen, weil gar nicht mehr Thema werden kann, was genau zu gestalten wäre. Wenn diesen unsichtbaren Potenzialen des Designs mit Burckhardts demokratischen Anspruch etwas abzugewinnen ist, dann müsste auch dieses unsichtbare Design, auf welche Art auch immer, das eigene Gestaltetsein, die Vermittlung von Form und Funktion, sowie die Möglichkeit von Alternativen präsent halten, um nicht einer nicht mehr kritisierbaren, unausweichlichen Manipulation gleichzukommen.

Gerade die behauptete Neutralität, mit der die Rahmungen des Alltags gestaltet werden, gilt es im Nachfolgenden zu problematisieren. Design greift in Bestehendes ein und verändert es – im positiven Selbstverständnis zum Besseren. Obwohl der Gehalt dieser Veränderung und ihrer Wirkung nicht vor dem Designprozess und somit unabhängig von einer ästhetischen Dimension abschließend geklärt werden können, weil nicht vor der dem Design schon



feststeht, was das Gute gewesen sein wird, dass sich im Design verwirklicht, ist es trotzdem die diesen Prozess anstoßende Intention, die auf ein bestimmtes Ziel gerichtete Veränderung, die ihn mitbestimmt, die niemals neutral sein kann, die im guten Design präsent bleibt und als Teil der Gestaltbarkeit ausgestellt werden muss, weil sie nur allzu leicht im Design verschwindet, unsichtbar wird und sich hinter vermeintlicher Neutralität versteckt. So merkt auch Claudia Mareis kritisch an, dass Burckhardts sowie vergleichbare, designkritische Ansätze seiner Zeit eine »paradoxe Dichotomie« überhaupt erst konstruierten. Auf der einen Seite diagnostiziert Burckhardt die schädliche Wirkung von »konventionellen« Design, das im Regime der Sichtbarkeit und der Vermarktung gefangen bleibt, um dagegen die unsichtbaren Potenziale einer »humanistischen Praxis« zu setzen, übergeht hierbei aber völlig, dass auch diese im Kontext kapitalistischer Rahmenbedingungen des Designs funktionieren, für diese unsichtbar genutzt werden können und folglich nicht frei von Interessen sind.<sup>17</sup> Gerade so eigne sich Design besonders als Sozialtechnologie. Humanistisches Design, das gerne wohlwollend unsichtbar wirken würde, verkenne die eigene Bedingtheit.

### 5.3 Unsichtbares Design und Kontrollgesellschaft

Die möglichen Einflussnahmen des Designs auf die Gesellschaft und die Ausrichtung dieser wechselseitigen Bezugnahme hat sich mit der Designdisziplin sowie mit neuen Technologien weiterentwickelt. Diese Veränderung können auch im Diskurs des Produktdesigns spätestens ab den 1970er-Jahren beobachtet werden, der ähnlich wie Burckhardts stadtplanerische Perspektive die Verbindungen mit der gestalteten Umwelt zu fokussieren beginnt.<sup>18</sup> Diese Veränderung lässt sich darüber hinaus diskurshistorisch einordnen. Der Übergang von der gestalterischen Moderne in die Spät- und schließlich Postmoderne, beginnend mit dem Ende des Zweiten Weltkrieges, fällt mit dem allmählichen Wechsel zweier Gesellschaftstypen zusammen, wie ihn Gilles Deleuze diagnostiziert und im »Postskriptum über die Kontrollgesellschaften«

17 Vgl. Claudia Mareis, *Design als Wissenskultur*, S. 118.

18 Vgl. hierzu die Ausführungen zum Offenbacher Ansatz der Produktsprache in Kapitel 2 Abschnitt 4.

im Anschluss an Michel Foucault beschreibt.<sup>19</sup> Analysierte Letzterer noch die Einschließungs- und Machtmechanismen der Disziplinargesellschaft, die das Subjekt nach den Vorstellungen der Moderne normieren sollten, beobachtet Deleuze den Übergang hin zu einer Kontrollgesellschaft, deren Methoden der Zurichtung weniger äußerlich durch den jeweiligen Einschluss wirken. Vielmehr wurden die Kontrollmechanismen in der Gestalt der im ständigen Wettbewerb stehenden, kreativen Selbstverwirklichung verinnerlicht und stünden dabei doch »den härtesten Einschließungen« in nichts nach.<sup>20</sup>

Die jeweilige »Logik« der beiden Gesellschaftstypen lässt sich auf das Design übertragen. In Bezug auf die Geschmackserziehung der Moderne wurde bereits darauf hingewiesen, dass die Einbeziehung des Geschmacks in die Subjektivierung der Aufklärung ein Programm normierender Disziplinierung war.<sup>21</sup> Der gute Geschmack war ein normativer Geschmack, nach dem man sich zu richten hatte, um ihn schlussendlich übernehmen zu können. Dies veränderte sich mit dem Übergang in die Kontrollgesellschaft. In dieser Gesellschaftsformatierung muss sich nicht der Mensch aktiv und bewusst der Modernität des Designs anpassen, welche ihm von der Avantgarde der Gestaltenden vorgegeben wurde und die man zu verinnerlichen hatte, sondern das Design ist auf den Menschen und seinen hyper-flexiblen »konsumistischen Geschmack«<sup>22</sup> abgestimmt. Sein Verhalten verändert sich dabei nicht durch Anpassung, sondern durch die graduelle und innerliche (Selbst-)Optimierung, die vom Design lediglich unterstützt wird. Es sind nicht mehr die Beispiele vorbildlichen Designs sowie die Befehle der Disziplinargesellschaft (»Richte dich zweckmäßig ein!«<sup>23</sup>), sondern die individualistischen Empfehlungen der Kontrollgesellschaft (»Das könnte dir auch gefallen«), durch welche die Gestaltung weiter gestaltet. Die Designmechanismen wirken als Werkzeuge der verinnerlichten Kontrolle. Emanzipation durch Design wird folglich nicht mehr

19 Gilles Deleuze, »Postskriptum über die Kontrollgesellschaften«, in: Christoph Menke, Juliane Rebentisch (Hg.), *Kreation und Depression. Freiheit im gegenwärtigen Kapitalismus*, Berlin 2012, S. 11-17.

20 Vgl. ebd., S. 12.

21 Für den expliziten Zusammenhang zwischen Geschmack und Disziplinargesellschaft vgl. Christoph Menke, »Ein anderer Geschmack. Weder Autonomie noch Massenkonsum«, in: Christoph Menke et al. (Hg.), *Kreation und Depression*, S. 226-239.

22 Ebd., S. 231.

23 *Der Kunstwart. Rundschau über alle Gebiete des Schönen, Monatshefte für Kunst, Literatur und Leben*, (1/1900), online abrufbar unter: [https://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/kunstwart13\\_1/0353](https://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/kunstwart13_1/0353) (letzter Zugriff: 06.11.2019).

als Befreiung (von Not und Kitsch), sondern als wohlwollend durch das Design unterstützte Selbstverwirklichung verstanden.

Dies ist eine weitreichende Verschiebung der Perspektive des Designs, die sich zeitgleich mit der besprochenen Krise des Funktionalismus ereignete. In den Zeitraum kurz vor diesem Umbruch – würde man Kausalzusammenhänge herstellen wollen: als sein Auslöser – fällt auch die Verschiebung von der Disziplinar- in die Kontrollgesellschaft, wie ihn Deleuze beschreibt. Hatte die frühe Moderne und ihre Gestaltung noch die uniforme Erfüllung von Grundbedürfnissen sowie die Forschung nach dem endgültig feststellbarem Wesen der Dinge zum Ziel des Designs erhoben, wurde nun der Mensch nicht als Maß,<sup>24</sup> sondern sein Verhalten sowie seine psychologischen Bedürfnisse ins Zentrum gerückt. Wollte die Moderne noch den Herausforderungen sozialer Ungleichheit durch planerische, technologische und im weitesten Sinne ökonomische Antworten und disziplinarischen Maßnahmen begegnen, fokussierte sich die postmoderne Gestaltung der Kontrollgesellschaft auf die differenzielle Behebung individueller Beschränkungen, welche von der Normierung und Vereinheitlichung verursacht wurden. So beinhaltet die Krise des Funktionalismus auch eine Kritik an Selbigem, in seiner planerisch rationalen Perspektive auf die Gestaltbarkeit noch des Menschen selbst das eigentlich Menschliche, in diesem Fall das Individuelle, verfehlt zu haben.

Eine Neuausrichtung, wie sie sich ebenfalls am Offenbacher Ansatz der Produktsprache ablesen lässt, ist die Verschiebung des Fokus der Gestaltung von den vermeintlich für alle Menschen gleich zu erfüllenden Grundbedürfnissen hin zu erweiterten, psychologischen, symbolischen sowie »ästhetischen« Faktoren der menschlichen »Umwelt«. Gros Anti-Obsoleszenz-Regeln (AOR) sollten die emotionale Nachhaltigkeit der gestalteten Produkte gewährleisten. Nicht die Erfüllung eines Grundbedürfnisses war entscheidend, sondern die Beziehung und die Erfahrung, die Nutzerinnen und Nutzer mit einem nun emphatischen Produkt machten. Dies deckt sich wiederum mit einer weiteren Beobachtung Deleuze zur Kontrollgesellschaft. Demnach geschehe in ihr die Eroberung des Marktes »eher durch Transformation des Produktes als durch Spezialisierung der Produktion.«<sup>25</sup> Die bessere Vermarktbarkeit von diesen emphatischen Produkten durch die formal-ästhetische Ausdifferenzie-

24 Vgl. hierzu die moderne »Version« des »human-centered designs«: Le Corbusier, »Eine Zelle im menschlichen Maßstab« (1929), in: Volker Fischer et al. (Hg.), *Theorien der Gestaltung*, S. 174-184.

25 Gilles Deleuze, »Postsriptum über die Kontrollgesellschaften«, S. 15.

nung war jedoch aus der Sicht des Offenbacher Ansatzes der Produktsprache zunächst noch ein Nebeneffekt. Aber stellt sich durch die ›Psychologisierung‹ des Designs nicht die Frage nach den manipulativ eingreifenden Tendenzen der Gestaltung, die immer im Rahmen kapitalistischer Vermarktung funktionieren, unter ganz neuen Vorzeichen?

Denn genau diese bessere Vermarktbarkeit eines auf die psychologischen Bedürfnisse und die Lebenswirklichkeit der Konsumierenden reagierenden Produktes, die klassischerweise von der Marktforschung<sup>26</sup> ermittelt werden, wurde ebenso Teil des Designs wie ein veränderter emanzipatorischer Anspruch an die Gestaltung. Die Verschiebung des Fokus weg von einer disziplinar gestaltenden Vision ›von oben‹ für die Gesellschaft als Ganzes hin zum Entwurf für die ganzheitliche Umwelt des individuellen Menschen und seine ›Experience‹ durch die Psychologisierung des Designs seit den 1980er-Jahren, die nun nicht mehr Disziplin, sondern Kontrolle ausübte, lässt sich designspezifisch unter die zu dieser Zeit entstehenden Begriffe des Human-Centered-Designs sowie des späteren Experience-Designs oder, in Bezug auf Human-Computer-Interaction (HCI), des User-Experience-Designs (kurz: UX Design) einordnen.<sup>27</sup> Diese nicht nur rein technologische Verschiebung erfolgte zu gleichen Teilen aus der Perspektive der besseren Vermarktung von

26 Das bekannteste Marktforschungsinstitut dürfte SINUS sein, das für über 40 Länder die sogenannten SINUS Milieus entwickelt, die als Zielgruppen des Marketings verwendet werden können. Diese Zielgruppen-Typologie wird in Deutschland zu den bedeutendsten Ansätzen in der Zielgruppenforschung gezählt. Die Orientierung der Milieus erfolgt entlang von zwei Achsen: der »Sozialen Lage« und der »Grundorientierung«. Aus der aktuellsten Studie von 2018 ist die größte soziale Gruppe mit 15 die »soziale Unterschicht«, bestehend aus: Traditionelle, Prekäre, Hedonisten. Ein Überblick über die Milieus ist online abrufbar unter: [https://www.sinus-institut.de/fileadmin/user\\_data/sinus-institut/Bilder/Sinus-Milieus\\_092018/2018-09-18\\_Sinus-Milieus\\_Website\\_Ueberblick\\_slide.pdf](https://www.sinus-institut.de/fileadmin/user_data/sinus-institut/Bilder/Sinus-Milieus_092018/2018-09-18_Sinus-Milieus_Website_Ueberblick_slide.pdf) (letzter Zugriff: 25.09.2020).

27 Diese Verschiebung erfolgt erneut in einem größeren, gesellschaftlichen Kontext. Die »experience economy« ist nach Joseph Pine und James Gilmore die nächste Stufe der Produktion und Wirtschaft in dem für die beiden Autoren damals noch kommenden 21. Jahrhundert. Vgl. Joseph Pine, James Gilmore, *Erlebniskauf. Konsum als Erlebnis, Business als Bühne, Arbeit als Theater*, München 2000. Designspezifisch ausformuliert hat dies der Experience und Interactiondesign Forscher Marc Hassenzahl: Vgl. Marc Hassenzahl, *Experience Design. Technology for All the Right Reasons*, San Raffael 2010. Tim Brown von IDEO bezieht sich zuletzt in seinem Ansatz des Design Thinking ebenso auf das Experience Design: Vgl. Tim Brown, *Change By Design. How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*, New York 2009, insbesondere S. 183.

emphatischen Produkten, der einfacheren, intuitiven Bedienbarkeit (»user-friendliness«) sowie aus einer Hinwendung zu einem erweiterten Spektrum der materiellen sowie emotionalen Bedürfnisse und Lebensweisen. Bei allen (technologischen) Unterschieden dieser durchaus auch synonym verwendeten Begriffe ist der programmatische, gemeinsame Schwerpunkt dieser verschiedenen Designverständnisse selbsterklärend: Der Mensch und seine Erfahrung mit einem technischen Produkt oder System werden ins Zentrum des Designprozesses gerückt. Nicht die Technologie um der Technologie willen ist Ziel des Designs, sondern die Technologie – und mit ihr die gesamte Aufmerksamkeit – sollte sich immer auf den Menschen und seine Psyche richten.<sup>28</sup> Damit Produkte beinahe wie von selbst oder zumindest selbstverständlich gebraucht werden können, fast wie das von Heidegger beschriebene Zeugs, müssen sie perfekt auf die Physiognomie sowie Psychologie des Menschen – und dessen Fehlbarkeit – abgestimmt sein, um quasi unsichtbar zu werden. Die Hinwendung zum Menschen und zu den Nutzer\*innen als Fokus des Designs beinhaltet das Bestreben nach einem ganzheitlicheren Verständnis derselben, sodass Produkte gestaltet werden können, die einfach zu verstehen und leicht zu bedienen sind. Um auch diesen Prozess besser planen zu können, wird der Einsatz neuer Werkzeuge für den Designprozess nötig, welche dabei helfen sollen, die Nutzer\*innen sowie all ihre Bedürfnisse zu begreifen – und ihr Verhalten gegebenenfalls (positiv) zu beeinflussen. Auch wenn Marktforschung, das iterative Testen und vorausschauende Planung von Produkten bereits im Industriekapitalismus eine wichtige Rolle spielten, werden sie mit dieser Verschiebung hin zu den affektiven und emphatischen Dimensionen von (vor allem digitalen) Produkten des Alltages, die den Menschen und seine psychologischen Bedürfnisse ins Zentrum stellen und genauestens untersuchen sollen, entscheidend für den marktorientierten Designprozess. Möchte man diese darüber hinaus nicht nur emphatisch, sondern suggestiv vermarkten, werden die Werkzeuge der Marktforschung und der Werbung geradezu

28 Donald A. Normans »User-Centered System Design« von 1986, welches den Begriff User-Centered-Design popularisierte, sowie *The Design of Everyday Things* von 1990, das in der ersten Version von 1988 noch »The Psychology of Everyday Things« hieß, werden oft als theoretische Fundierung dieser neuen Designverständnisse zitiert. Dies stellt Donald Norman in der überarbeiteten Edition von *Design of Everyday Things* von 2013 selbst fest, in der er ebenfalls Experience Design sowie »pleasurable emotions« in seine Beschreibungen integriert, deren zentrale Bedeutung im Umgang mit alltäglichen Dingen in der ersten Version des Buches von 1988 noch fehlte. Vgl. Donald Norman, *The design of everyday things. Psychologie und Design der alltäglichen Dinge*, München 2016.

unausweichlich. Es bleibt die Herausforderung des Designs, in der Kontrollgesellschaft die Frage jedes Mal neu beantworten zu müssen, ob durch diese Verschiebung hin zu den psychologischen, sprachlichen, symbolischen sowie »ästhetischen« Faktoren des Designs nicht Dinge funktionalisiert und designt werden, deren Eigenwert gerade darin bestehen sollte, nicht einfach funktionalisier- und planbar zu sein.

## 5.4 Politik designen

Nach der theoretischen Grundlegung sowie der Einordnung in gesamtgesellschaftliche Veränderungen ist es sinnvoll, den schleichenden sozialtechnologischen Verfallscharakter an einem paradigmatischen Beispiel festzumachen. Die grundlegende Perspektive auf »den Menschen« sowie dessen Erfahrung, wie sie vom User-Experience-Design zu Beginn der computergestützten Gestaltung sowie der frühen Mensch-Computer-Interaktion gefasst wurde, ist seit der fortschreitenden Digitalisierung noch wirkmächtiger, immaterieller und größtenteils tatsächlich unsichtbar geworden und findet sich auch in IDEOs<sup>29</sup> Version des Design Thinkings wieder, dessen Grundgedanke ebenfalls die Produktion emphatischer, die Lebenswirklichkeit positiv beeinflussender Erfahrungsprodukte als Ergebnis der Arbeit von diversifizierten, kreativen Teams ist: ein »human-centered approach to innovation«.<sup>30</sup> Dieser kreativ gewordene Prozess, der selbst als Erfahrung von Kreativität verstanden wird,

29 IDEO ist eine international agierende Design- und Beratungsagentur, die insbesondere für den Ansatz des Design Thinking und dem Einsatz von Human Centered Design in den verschiedensten Feldern, von der Gestaltung von Krankenhäusern, Klassenzimmern bis hin zu einfachen Küchenprodukten, sowie ganz konkret dem Design der ersten Apple Maus bekannt geworden ist. Hauptsitz des Unternehmens ist Palo Alto in Kalifornien, das Silicon Valley.

30 Design Thinking soll als Ansatz zum Lösen von Problemen und zum finden neuer Ideen dienen, die unter anderem emphatischere und bessere Produkte hervorbringen, und lässt sich als Weiterentwicklung des Design Methods Movement verstehen, welches den Designprozess in unterschiedliche, klar definierte und transparent beschreibbare Phasen unterteilen will. Neben einem Stufenmodell aus fünf, in sich selbst wiederholbaren Phasen (»(re)defining the problem, needfinding and benchmarking, ideating, building, testing«), die sich in drei grobe Kategorien unterteilen lassen (»inspiration, ideation, implementation«), ist der Grundgedanke des Design Thinking, dass Experten aus unterschiedlichen Disziplinen in einem gemeinsamen Prozess zu besseren Ideen und Problem-

muss dennoch regelbasiert und auf die Produktion ausgerichtet ablaufen.<sup>31</sup> Usability und Empathie seien die entscheidende Faktoren für den Erfolg von Produkten und Systemen, die dazu tendieren, vernetzter und komplexer zu werden. Vor allem im Web 2.0 oder dem Aufkommen der sozialen Medien, die das paradigmatische Beispiel kontrollgesellschaftlichen Designs in diesem Kapitel sein werden, und der digitalen und mess-sensorischen Aufrüstung des Alltags, dem sogenannten Internet der Dinge und seiner immateriellen Interaktionen, lässt sich diesbezüglich eine Veränderung in den Strategien der Marktforschung feststellen.<sup>32</sup> So habe diese sich nach dem Gründer von IDEO, Tim Brown, vom bloßen Befragen der Nutzenden zum aktiven ›Zuhören‹ und Sammeln ihrer digitalen Spuren verlagert.<sup>33</sup> Diese digitalen Spuren des Nutzer\*innenverhaltens werden als »Datenabgase« bezeichnet, die wie ungenutzte Rohstoffe von den Nutzenden des Internets produziert würden und lediglich durch »Data Mining« nutzbar gemacht und gesammelt werden müssten.<sup>34</sup> Vor allem der schmale Grat zwischen einer wohlwollenden Beeinflussung und einer rein am Profit interessierten Manipulation ist die Versuchung, vor die das Design im Rahmen der sozialen Medien noch deutlicher gestellt wird und die sich an der Grenze der postdemokratischen Verfallsten-

definitionen kommen. IDEO U, »Design Thinking. A Method for Creative Problem Solving« 2018, <https://www.ideo.com/pages/design-thinking> (letzter Zugriff 29.09.2019).

31 Diese vermeintliche Kreativität unterwirft sich aber paradoxerweise einem Dogma aus Regeln, Zeitmanagmenet und Phasen, wie Tim Seitz kritisch betont. Vgl. Tim Seitz, *Design Thinking und der neue Geist des Kapitalismus*, Bielefeld 2018.

32 Vgl. Mercedes Bunz, Graham Meikle, *The Internet of Things*, London 2018. Oder aber auch Shoshana Zuboff, *Das Zeitalter des Überwachungskapitalismus*, New York, Frankfurt/M 2018, S. 274-279. Einige der bisher skurillen Auswüchse dieses Internet der Dinge nach Zuboff sind beispielsweise eine Vodka Flasche mit digitalen Sensoren, vgl. ebd. S. 275, sowie eine interaktive Jeansjacke der Marke Levi's, bei der Sensoren im Stoff verarbeitet wurden, vgl. ebd. S. 283.

33 Exemplarisch soll hier Tim Browns Formulierung aus *Change by Design*, in dem er die Methoden des Design Thinking erörtert, stehen: »Insight is one of the key sources of design thinking, and it does not usually come from reams of quantitative data that measure exactly what we already have and tell us what we already know. A better starting point is to go out into the world and observe the actual experiences of commuters, skateboarders, and registered nurses as they improvise their way through their daily lives. [...] The evolution from design to design thinking is the story of the evolution from the creation of products to the analysis of the relationship between people and products [...]. [...] almost every project we undertake involves an intensive period of observation. We watch what people do (and do not do) and listen to what they say (and do not say).« Tim Brown, *Change by Design*, S. 81.

34 Vgl. Shoshana Zuboff, *Das Zeitalter des Überwachungskapitalismus*, S. 90.

denz der Sozialtechnologie widerspiegelt. Denn wenn Design sowieso immer beeinflussend wirkt, warum sollte dies nicht auch ausgenutzt werden können, um diese Beeinflussung für die Nutzenden anhand der gesammelten »Datenabgase« optimal zu gestalten? Wenn man nur das Beste will, den Menschen und seine Verbindungen in den Vordergrund zu rücken, warum sollte sich dann das Design als Mittel zum Erreichen dieses Ziels als gestaltbar zeigen und zur störenden Verhandlung stellen?

Die sozialen Medien der flexiblen Selbstdarstellung und Hyper-Konnektivität sind paradigmatisch für die Verschiebungen, die sowohl Deleuze als auch Ranciére mit bemerkenswerter, fast hellseherischer Weitsicht beschrieben. So scheint es, als wären ihre heutigen Auswüchse in der Verlängerung der von beiden beschriebenen Tendenzen bereits vorweggenommen: weniger disruptive Innovationen als vielmehr eine durch bestimmte neoliberale Politiken begünstigte Folge aus einer Entwicklung, die ihrer Tendenz nach diesen unsichtbaren, postdemokratischen Kontrollmechanismen zuspielt, deren Kontrollen sich vorderhand als eine Erleichterung, Vereinfachung, Optimierung und Individualisierung zeigen.

Trotz der vielen positiven Effekte der Partizipation, Vernetzung und Organisation von politischen Protesten, wie etwa im sogenannten Arabischen Frühling, sollen die sozialen Medien als Beispiel sozialtechnologischer Designs genauer analysiert werden. Es bietet sich an, diese von einem politischen Fallbeispiel her zu betrachten, durch das vollumfänglich die ganze Brisanz ihres kontrollgesellschaftlich manipulativen Potenzials, das unsichtbar in ihrem Design liegt, deutlich wird. Denn im äußerst problematischen Präsidentschaftswahlkampf von 2016 wurde tatsächlich Realität, was zuvor noch als ein gestalterisches Missgeschick gedeutet werden konnte: Durch Design wurde gezielt einen demokratischen Prozess manipulativ beeinflusst. In diesem Fall war es das interaktive Systemdesign der sozialen Medien. Das Ergebnis war eine Präsidentschaftswahl, die durch Design entschieden oder zumindest entschieden beeinflusst wurde. Hierbei waren die durch sichtbares Design verdeckte Beeinflussung und die gezielte, unsichtbare Manipulation komplexer – unsichtbarer – als das Layout eines Stimmzettels. Das verantwortliche Design muss von daher ausführlicher erläutert werden, denn im Zentrum dieser Manipulation standen die digitalen Werkzeuge der Interaktion, User-Experience und des psychologischen User Targetings, wie sie uns vom Design der sozialen Medien angeboten werden. Die Kritik dieser designten Werkzeuge betrifft den konkreten Fall des Wahlkampfes.



Die dank der Digitalisierung scheinbar nicht mehr begrenzbar Möglichkeiten interaktiver Gestaltung, wie sie am profitträchtigsten von den Internetgiganten des Silicon Valley eingesetzt werden, bezeichnet Shoshana Zuboff als »Überwachungskapitalismus«<sup>35</sup> und bringt dessen spezifische Vorstellung des Designs als Sozialtechnologie mit dem »behavioural engineering« in Verbindung.<sup>36</sup> Ebenso wie in Zuboffs Analyse steht dieser designte Überwachungskapitalismus im Zentrum einer harschen Kritik, wie Mike Monteiro sie in *Ruined by Design* artikuliert.<sup>37</sup> Besonderes Gewicht erhält Monteiros Kritik dadurch, dass er selber UX Designer aus San Francisco, praktisch selbst aus dem Silicon Valley ist.<sup>38</sup> Dementsprechend artikuliert er seine Beispiele wie Enthüllungen und Einblicke, welche die getroffenen Entscheidungen immer auf die Perspektive und Position der Verantwortlichen rückbeziehen. Seine eigene Kritik und Forderung nach einem ethischen Kodex für Gestaltende beinhaltet beides: Die feste Überzeugung, dass (digitale) Gestaltung mit der richtigen Haltung die Welt verändert, und das Dilemma, das sich daraus ergibt, wenn diese explizit interessengeleitete Veränderung mit manipulativer Wirkung auf Kosten der Mehrheit und zugunsten einer kleinen Wirtschaftselite geschieht.

»The world is on its way to ruin and it's happening by design«<sup>39</sup> – so die Diagnose von Monteiro. Zielscheibe seiner Kritik sind vor allem die Firmen hinter den Plattformen der sozialen Medien: insbesondere Facebook mit seinem hacktivistischen Motto »Move Fast and Break Things«<sup>40</sup> und Twitter als

35 »Überwachungskapitalismus beansprucht einseitig menschliche Erfahrung als Rohstoff zur Umwandlung in Verhaltensdaten. Ein Teil dieser Daten dient der Verbesserung von Produkten und Diensten, den Rest erklärt man zu proprietärem Verhaltensüberschuss, aus dem man mithilfe fortgeschrittener Fabrikationsprozesse, die wir unter der Bezeichnung »Maschinen- oder künstliche Intelligenz« zusammenfassen, Vorhersageprodukte fertigt, die erahnen, was sie jetzt, in Kürze oder irgendwann tun.« Shoshana Zuboff, *Das Zeitalter des Überwachungskapitalismus*, S. 22.

36 Der Datenwissenschaftler Alex Pentland, der maßgeblich an der Entwicklung der Google Glasses beteiligt war, wird von Zuboff als Beispiel für diese utopisch-instrumentalistische Gesellschaftsvision benannt. Vgl. Alex Pentland, *Social Physics. How Social Networks Can Make Us Smarter*, London 2014.

37 Mike Monteiro, *Ruined by Design. How Designers Destroyed the World, and What We Can Do to Fix It*, San Francisco 2019.

38 Mule Design ist eine strategische Design-Beratungsagentur, die Monteiro mitgegründet hat, die ebenfalls *Ruined by Design* verlegte.

39 Mike Monteiro, *Ruined by Design*, S. 10.

40 Bis 2014 war dies das Motto, welches Zuckerberg für interne Entwicklungsprozesse bei Facebook vorgab. Während Facebook für digital Entwickelnde und Gestaltende noch

Verfechter der »free expression«<sup>41</sup>. Beinahe alle gesellschaftlichen Konflikte der Gegenwart ließen sich nach Monteiro direkt auf die gezielte Manipulation und Einflussnahme durch das digitale Systemdesign der Internetgiganten zurückführen, weil das Geschäftsmodell der global agierenden Konzerne einzig von der Ökonomie der Aufmerksamkeit, der gezielten Werbung sowie Manipulation, der gesteuerten, affektiven Interaktion der Nutzenden und dem Verkauf der just aus dieser Vernetzung, der intensiven Nutzung der Plattformen gewonnenen Daten abhängt. Während tatsächliche Gewalt und Hass, wie im Falle des Videos rassistischen Attentäters von Christchurch im März 2019<sup>42</sup> oder aber nazistische Botschaften der Alt-Right Bewegung auf Twitter<sup>43</sup> massenhaft über diese Plattformen verbreitet werden, sei es nicht die Unfähigkeit der Betreibenden dieser Plattformen, diese zu stoppen, sondern diese Plattformen operierten nach Plan und taten exakt »...what they were designed to do: spread, sensationalize, and drive engagement.«<sup>44</sup> Twitters Bankrott hätte nach Monteiro überhaupt nur durch die interaktionsstiftenden Tweets der Alt-Right Bewegung abgewendet werden können,<sup>45</sup> deren prominenteste Vertreter erst viel später als auf allen anderen Plattformen von Twitter nach heftiger Kritik blockiert worden waren.<sup>46</sup> Ebenso wenig wurden die Tweets des Präsidentschaftskandidaten Donald Trump, in denen er Genozid, Krieg und den Einsatz von Massenvernichtungswaffen androhte, gelöscht, obwohl diese eindeutig den Richtlinien von Twitter und somit auch dem Leitbild der Twitter-Version von »free speech« widersprachen. Vielmehr wurden das »Engagement« antreibende Alerts (E-Mail Hinweise) verschickt, um die ohnehin schon intensive Interaktion mit diesen richtlinienwidrigen Tweets noch zu fördern. Trolls und algorithmische Bots nutzen ebenfalls diese durch Algorithmen gestützte

eine Art Vorbild war, gelangte dieses Motto zu einigem Ruhm. Allerdings sah sich das Unternehmen gezwungen, dieses Motto offiziell zu ändern.

41 Vgl. hierzu die offizielle Werte-Seite des Unternehmens, die online abrufbar ist unter: <https://about.twitter.com/de/values.html> (letzter Zugriff: 07.11.2019).

42 Vgl. Mike Monteiro, *Ruined by Design*, S. 27.

43 Vgl. ebd., S. 71f.

44 Ebd., S. 27.

45 Vgl. ebd., S. 32.

46 Alex Jones ist ein Radiomoderator, Verschwörungstheoretiker und bekannter Vertreter der Alt-Right Bewegung. Twitter weigerte sich sehr lange, Alex Jones Account zu sperren, einem Artikel zu folgen nach, auf den sich Mike Monteiro beruft, aufgrund von persönlichen Interventionen eines der Mitbegründer und CEO von Twitter, Jack Dorsey. Vgl. Mike Monteiro, *Ruined by Design*, S.154-155.

Hauptfunktion der sozialen Netzwerke aus, um Aufmerksamkeit und Emotionen zu bündeln und Interaktion regelrecht zu provozieren.<sup>47</sup>

Denn die Interaktion der Nutzenden ist das eigentliche Ziel der sozialen Netzwerke, die Hauptfunktion, die Twitter, Facebook und auch Googles Suchmaschine verfolgen. Erst durch die Interaktion entstehen die »Datenabgase«, anhand derer sich das Verhalten der Nutzer bestimmen und schlussendlich auch beeinflussen lässt. Ihr Verhalten wird analysiert, um mit Hilfe der Daten gezielt Werbebotschaften schalten zu können, die aufgrund ihres individuellen Zuschnitts erfolgversprechender sind als klassische Werbung. So flossen ein Fünftel des 2016 weltweit ausgegeben Werbeetats sowie 90 % des gezielt für online Werbung eingesetzten Budgets an Google und Facebook.<sup>48</sup> Weiter können diese Daten auch an Dritte verkauft werden, sodass beispielsweise Versicherungen ihre Raten je nach Verhalten der Versicherten individualisieren können. Durch designte »Gamification« lässt sich dieses Verhalten wie etwa das Fitnesslevel der Nutzenden zusätzlich positiv im Sinne der Versicherung beeinflussen.<sup>49</sup> Das quantifizierbare Selbst des Überwachungskapitalismus ist schließlich auch ein additiv (oder subtraktiv) optimierbares. Und ebenso ist es diese messend quantifizierende Umgebung der Datenökonomie, durch die sich schlussendlich alles – von der Aufmerksamkeit, über die Kompatibilität als Freundin oder Freund – kommodifizieren lässt und sich die Logik des Systems auf die Logik der Interaktion überträgt.<sup>50</sup> Moralische Bedenken seien wiederum nach Monteiro im Silicon Valley ein unverständliches Fremd-, wenn nicht sogar ein verächtliches Schimpfwort und die Frage wäre nicht mehr, warum man Dinge (kaputt) machen sollte, sondern nur noch, wie schnell und wie effektiv dies geschehen könne.<sup>51</sup>

47 Der »Report On The Investigation Into Russian Interference In The 2016 Presidential Election« des Sonderermittlers Robert S. Mueller bestätigt, dass Einflussnahme von Russland auf den amerikanischen Wahlkampf vor allem über Facebook-Gruppen und Twitter Bots erfolgte, welche die Algorithmen ausnutzen, die Tweets, Post und Gruppen mit hoher Interaktion zu noch mehr Aufmerksamkeit verhelfen. Vgl. hierzu S. 14-15 des Reports. Dieser ist online abrufbar unter: <https://cdn.cnn.com/cnn/2019/images/04/18/mueller-report-searchable.pdf> (letzter Zugriff: 07.11.2019).

48 Vgl. Shoshana Zuboff, *Das Zeitalter des Überwachungskapitalismus*, S. 190.

49 Für das »behavioral underwriting« im Sinne von Fahrzeugversicherern und Krankenkassen vgl. Shoshana Zuboff, *Das Zeitalter des Überwachungskapitalismus*, S. 246-253.

50 Vgl. Hierzu auch Adam Greenfield, *Radical Technologies. The Design of Everyday Life*, London, New York 2017.

51 Vgl. Mike Monteiro, *Ruined by Design*, S. 31.

Ins Licht der Öffentlichkeit wurden die fragwürdigen Geschäftsmodelle und ihr sozialtechnologisches Design in Konstellation mit jenem Fall, der den US-amerikanischen Präsidentschaftswahlkampf direkt betraf, gerückt. Bekannt geworden ist dieser Fall unter dem Namen des Cambridge-Analytica-Facebook-Skandals, der durch Nachforschungen verschiedener Journalistinnen und Journalisten<sup>52</sup> und schließlich die Informationen des Whistleblowers Christopher Wylie losgetreten wurde.<sup>53</sup> Seit 2014 wurden die privaten sowie Verhaltensdaten von 87 Million Facebook-Nutzenden, davon 70,6 Millionen aus den USA, an das 2013 gegründete Unternehmen Cambridge Analytica durch einen manipulativen Trick mit einem Persönlichkeitstest<sup>54</sup> weitergegeben.<sup>55</sup> Mit der Teilnahme teilten Probanden, die eigentlich etwas über sich selbst herauszufinden hofften, unwissentlich auch sämtliche Informationen ihres gesamten Netzwerkes.<sup>56</sup> Cambridge Analytica konnte dies vor dem öffentlichen Skandal noch selbstbewusst mit der Feststellung, dass es über 5.000 Datenpunkte zu jedem und jeder US-amerikanischen Wählerin und Wähler verfüge, bewerben.<sup>57</sup> Das unter anderem durch das Bestreben von Steve Bannon, dem ehemaligen Betreiber von Breitbart News und späterem Wahlkampfleiter sowie Stratege von Donald Trump, gegründete Unternehmen erhielt auf dessen Anraten und für den Anschein von Wissenschaftlichkeit hin seinen Namen. So zeigt auch das Logo von Cambridge Analytica, das von Christopher Wylie als »full-service propaganda machine«<sup>58</sup> beschrieben wurde, ein Gehirn, das aus eben jenen Datenpunkten und -linien besteht.

52 Harry Davis berichtete im Dezember 2015 für den Guardian, dass Cambridge Analytica für den amerikanischen Präsidentschaftskandidaten Ted Cruz arbeitete. Carole Cadwalladr berichtete ab 2017 für den Guardian und bezog ihre Informationen vor allem von Christopher Wylie.

53 Vgl. Christopher Wylie, *Mindfuck. Cambridge Analytica's Plot to Break the World*, New York 2019.

54 Manipulativ war der Trick, weil er auf das Kerngeschäft von Facebook anspielte, die Selbstverwirklichung, als auch darin, dass die Datenweitergabe unwissentlich geschah.

55 2015 wurden zusätzlich die Daten von Twitter-Nutzenden direkt von Twitter selbst erworben.

56 Der Cambridge Analytica Whistleblower Christopher Wylie machte diesen illegalen Vorgang, der nicht mit Facebooks Richtlinien übereinstimmte, publik. Vgl. Matthew Rosenberg, Nicholas Confessore, Carole Cadwalladr, »How Trump Consultants Exploited the Facebook Data of Millions«. *The New York Times* (03/2018), online abrufbar unter: <https://www.nytimes.com/2018/03/17/us/politics/cambridge-analytica-trump-campaign.html> (letzter Zugriff: 06.11.2019).

57 So beschrieben in: *The Great Hack*. R.: Karim Amer, Jehane Noujaim. USA 2019.

58 Dies wiederholt Christopher Wylie in derselben Netflix Dokumentation.

Diese gesammelten Daten wurden wiederum von der Firma im Rahmen ihrer strategischen Marketingkommunikation verwendet, um (gegen Bezahlung) gezielte Botschaften in den Newsfeed von Facebook einzustreuen oder gezielte Tweets durch Bots abzusetzen, um sie im Sinne der Kunden von Cambridge Analytica durch sogenanntes Behavioral Microtargeting<sup>59</sup> zu beeinflussen.<sup>60</sup> Neben vielen Wahlen in Entwicklungsländern sowie einer erfolgreichen Kampagne für leave.eu und den Brexit fand diese Methode auch mit dem Ziel, militaristische Einstellung zu fördern, Einsatz.<sup>61</sup> Nachdem der ebenfalls durch Cambridge Analytica unterstützte Ted Cruz seine Kandidatur zurückzog, wurde dem Unternehmen die Aufgabe übertragen, Donald Trump zu einem ernst zu nehmenden und später erfolgreichen Anwärter auf das Amt des Präsidenten der Vereinigten Staaten zu machen. Dies alles geschah mithilfe der privaten, unwissentlich erworbenen Daten von Facebook-Nutzenden, mit denen gezielt in sogenannten Swing States Werbung für Donald Trump gemacht und propagandistischen Falschmeldungen («Fake News») geschaltet wurden.<sup>62</sup> Es sollten gezielt Unentschlossene überzeugt werden. Wie schon in der Kampagne für den Brexit beinhaltete dies die Diskreditierung des gegnerischen Lagers und im Falle Trumps seiner demokratischen Kontrahentin Hillary Clinton. Ein Design des Schriftzuges »DEFEAT CROOKED HILLARY«, bei dem die beiden Os des Wortes »CROOKED« als Handschellen designt wurden, die auf Trumps Forderung »lock her up« anspielten, wurde von den Designerinnen und Designern von Cambridge Analytica gestaltet und plat-

59 Behavioral Microtargeting beschreibt die personalisierte Ansprache Einzelner auf Grundlage von persönlichkeits- und verhaltensbasierter Nutzerprofile. Vgl. zu dessen konkret politischen Einsatz als political Microtargeting Cathy O'Neil, *Weapons of Math Destruction. How Big Data Increases Inequity and Threatens Democracy*, New York 2016.

60 Facebook hatte diese Methode selbst bereits in einem hochgradig problematischen Feldversuch getestet. 2014 testet Facebook an über 600.000 seiner Nutzenden, ob sich deren Stimmung durch die gezielte Positionierung von negativen Beiträgen beeinflussen ließe. »Facebook ran a human mental health experiment on its own users without their consent. Obviously anyone with mental health issues had no opportunity to opt out. Neither did anyone else. It was designed that way.« Mike Monteiro, *Ruined by Design*, S. 27f.

61 Vgl. Mathew Rosenberg, »Bolton Was Early Beneficiary of Cambridge Analytica's Facebook Data«, *New York Times* (03/2018), online abrufbar unter: <https://www.nytimes.com/2018/03/23/us/politics/bolton-cambridge-analyticas-facebook-data.html> (Letzter Zugriff 07.06.2019).

62 Vgl. Stephan Mündges, »Desinformation auf Facebook«, *European Journalism Observatory* (04/2017), online abrufbar unter: <https://de.ejo-online.eu/digitales/desinformation-auf-facebook> (letzter Zugriff 27.05.2019).

ziert. Mithilfe weiterer designer Fake News – Clintons illegale E-Mails sind nur ein weiteres Beispiel – wurden gezielt Nutzer\*innen beeinflusst, von denen auszugehen war, dass sie sich noch nicht abschließend für eine Seite entschieden hatten. Intentional gestaltete und im klassischen Sinne propagandistische Fake News wurden Dank des interaktionstreibenden Designs von Facebook zur gezielten Manipulation einer demokratischen Wahl eingesetzt. Die Effektivität dieser Manipulation kann zwar durchaus angezweifelt werden. Ähnlich wie Mitte des 20. Jahrhunderts die Furcht vor unterschwelliger, subliminaler Werbung geschürt wurde, von der sich herausstellte, dass sie selbst lediglich ein vorgetäushtes Argument im Marketing von James Vicary war, um Kunden für seine Agentur zu gewinnen,<sup>63</sup> war es auch Cambridge Analyticas Werbeversprechen, Wahlen tatsächlich – und nicht nur wahrscheinlich – beeinflussen zu können. Tatsächlich lässt sich die geheime Stimmabgabe bei einer Wahl nicht ebenso digital nachverfolgen wie die Konversion eines online getätigten Kaufs, der von einer gezielten Werbung herbeigeführt wurde. Wären die Methoden von Cambridge Analytica jedoch so wirkungsvoll wie behauptet, wären sie eben jene Manipulation, die Colin Crouch als postdemokratisch kritisierte.<sup>64</sup>

Doch die Propaganda von Cambridge Analytica ist nicht das eigentlich Problematische, das in diesem Beispiel fokussiert werden soll. Vielmehr als in den geschmacklosen propagandistischen Werbebotschaften, die nicht selbst schon postdemokratisch sind, zeigt sich im Interaktionsdesign der sozialen Medien das Design in seiner Rolle als unsichtbare Sozialtechnologie, welche die Bedingungen für die Postdemokratie schafft. Cambridge Analytica missbrauchte diese Medien nicht, sondern setzte diese lediglich effektiv ein. Selbst die vermeintliche Entlarvung und Kritik verliert in der durch Facebook geförderten Interaktionsumgebung, die einem immer nur mit dem umgibt, was man sowieso schon glaubt, an Bedeutung. Die Postdemokratie ist eine »Herrschaft der Meinung«, so Jacques Rancière, in der sich die eigentlich »verstörte und verstörende Erscheinung des Volkes und seiner immer falschen Zählung« auf problematische Art und Weise harmonisiert (vgl. UV 112). Die »öffentliche Meinung« vergegenwärtigt sich selbst die Meinung einer Gemeinschaft im Ganzen, die über Rancières Einsichten hinaus auch in einer gefilterten

63 Vgl. Walter Weir, »Another look at subliminal ›facts‹«, in: *Advertising Age* 55 (10/1984), S. 46, oder Elizabeth Loftus, Mark Klinger, »Is the Unconscious Smart or Dumb?«, in: *American Psychologist* 47 (6/1992), S. 761-765.

64 Vgl. Colin Crouch, *Postdemokratie*.

und vereinzelt in der Gemeinschaft der sozialen Medien funktioniert. Während die Kontrolle hinter Umfragen, der Simulation und sichtbaren Meinungsäußerungen, die sich keinem Streit mehr stellen müssen, unsichtbar wird, verschwindet nach Rancière das eigentliche Subjekt der Demokratie: das verstörte und verstörende Erscheinen des Demos (vgl. ebd.). Die Simulation ist hierbei nicht falsch zu verstehen als Täuschung, sondern als »Organisation eines Spiegelungsverhältnisses zwischen der Meinung und ihr selbst«, so Rancière, »eins [...] mit der wissenschaftlichen Erkenntnis des Verhaltens einer Bevölkerung, die auf ihren statistischen Querschnitt reduziert ist.« (UV 114) Zentral bei dieser Problematik ist für Rancière die Meinungsforschung:

Die »Meinungsforschung« ist tatsächlich nicht nur die Wissenschaft, die die Meinung zum Gegenstand nimmt. Sie ist die Wissenschaft, die sich unmittelbar als Meinung verwirklicht, die Wissenschaft, die nur in diesem Vorgang der Spiegelung Sinn hat, wo eine Meinung sich im Spiegel sieht, den ihr die Wissenschaft als ihre Identität vorhält. [...] Die Wissenschaft der Meinungssimulationen ist die perfekte Verwirklichung der leeren Tugend, die Platon Sophrosyne nannte: die Tatsache für jeden, an seinem Platz zu sein, sich dort um seine eigenen Angelegenheiten zu kümmern, und die Meinung zu haben, die identisch ist mit der Tatsache, an diesem Platz zu sein, und zu machen, was man zu machen hat. (UV 115)

Erst die kontrollgesellschaftlichen sozialen Medien und das überwachungskapitalistische Datensammeln von Facebook, Google und Amazon, welche die Meinungsforschung in digitale Verhaltensforschung konvertierten, auf Permanenz stellen und die in der Spiegelung hergestellte Simulation paradoxerweise durch die Hyper-Individualisierung totalisieren, die uns – als jeweils einzelnen – nur noch das zeigen, was uns statistisch berechnet aufgrund unserer bisherigen Entscheidungen ebenso gefallen könnte, ermöglicht diese individualisierte und singularisierte Öffentlichkeit, in der Fake News wirken können. Nach Shoshana Zuboff sind diese »korrumpierten Informationen« sogar eine »zwangsläufige Folge der radikalen Indifferenz« und gehören wesentlich zu den sozialen Netzwerken dazu.<sup>65</sup> Obwohl deren Algorithmen vor allem emotionale Inhalte befördern, sind es immer die gleichen emotionalen Trigger, die uns schlussendlich in einer Filterblase halten. Dies ist die eigentliche Manipulation; nicht als propagandistische Manipulation der Massen, sondern als sozialtechnologische Manipulation einer postdemokratischen Gemeinschaft

65 Shoshana Zuboff, *Das Zeitalter des Überwachungskapitalismus*, S. 580.

indifferenten Einzelner.<sup>66</sup> Es ist genau diese Manipulation, die wiederum hinter den Möglichkeiten der Individualisierung, der reibungslosen Interaktion, der Alltagserleichterung und des Designs unsichtbar gemacht werden sollen. Bezeichnenderweise popularisiert Trump selbst den Begriff der »Fake News« als Anschuldigung gegen die etablierten Medien, um die algorithmisch gestützte Zerrüttung des öffentlichen Diskursraumes im Sinne seiner Kampagne voranzutreiben.<sup>67</sup> Nicht im manipulativen Inhalt der Propaganda zeigt sich das postdemokratische Design, sondern in der Struktur, im designten System, das die Effektivität dieses Inhaltes in ihrer blinden Funktionalität, die einzig auf den Profit oder den Wahlsieg – oder beides – ausgerichtet ist, gewährleistet. Facebook versucht hingegen (vergeblich), im Hintergrund des Skandals zu bleiben. Das Unternehmen stilisierte sich selbst zum Opfer eines Betrugs. Als Mark Zuckerberg, der Chef von Facebook, 2018 vor dem Kongress von der Kongressabgeordneten Ana Eshoo gefragt wurde, ob er dazu bereit sei, das Geschäftsmodell seiner Firma zu verändern, um die Daten der Nutzenden zu schützen, war seine Antwort: »Congresswoman, I don't know what that means.«<sup>68</sup>

## 5.5 Gefällt Mir

Eben dies ist auch Monteiros Argument: Die gezielten Manipulationen waren keine Instrumentalisierung von Facebook oder Twitter, sondern im Design der Plattformen ist diese sozialtechnologische Tendenz bereits unsichtbar angelegt; »It was designed to work that way.«<sup>69</sup> Ziel seien nicht (mehr), die in ihrem Mission Statement beschriebene Verknüpfung von Menschen (Facebook) oder die Förderung freier Meinungsäußerung sowie die Macht jeder einzelnen Stimme, die Welt zu verändern (Twitter), sondern »[to] spread,

66 Es wirkt beinahe zynisch, dass Marc Zuckerberg die Mission von Facebook 2017 mit »building global community« betitelt und davon spricht, gemeinsam eine Welt zu erschaffen. Auch Facebook scheint die Welt schließendlich aus der Perspektive ihrer Gestaltbarkeit zu betrachten. Vgl. Marc Zuckerberg, »Building Global Community«, (2017) online abrufbar unter: <https://www.facebook.com/notes/mark-zuckerberg/building-global-community/10154544292806634/> (letzter Zugriff: 14.10.2019).

67 Vgl. zur Zerrüttung des Diskursraumes auch Kapitel 2.3 Abschnitt 6.

68 Zitiert nach: Mike Monteiro, *Ruined by Design*, S. 29.

69 Ebd., S. 29f.



sensationalize, and drive engagement«, sodass Daten generiert und Werbeanzeigen zwischen den Beiträgen aus dem eigenen Netzwerk geschaltet werden können. Zu kritisieren ist also vor allem das Design dieser Plattformen, das sich als neutraler Untergrund für durchaus auch politische Partizipation und Streit um die wichtigen Dinge geriert und sie als Diskussionsplattformen erscheinen lässt. Bestimmte kontingente Designentscheidungen, wie das Implementieren von Werbung, werden hinter dieser vermeintlichen Neutralität jedoch als solche Entscheidungen unsichtbar und als funktional unausweichlich dargestellt. Gerade weil sie auf eine bestimmte Weise gestaltet worden sind, die eben in weiten Teilen intentional und nicht neutral ist, geht es darum, diese Plattformen selbst als Streitbares, haarig verstricktes Objekt zu begreifen und für ihr nur scheinbar neutrales und user-centered Design zu kritisieren. Ebenso wäre die Indifferenz gegenüber jeglichem Inhalt – auch Hass – kritikwürdig, da sie lediglich auf die Interaktion und das Datensammeln abzielen. Als digitaler Experience Designer bezieht sich Monteiro verständlicherweise auf den programmierten Code und die Algorithmen, welche das Interaktionsverhalten der Plattformen steuern, wenn er von deren Design spricht. Doch im Sinne dieser Auseinandersetzung mit den unsichtbaren, funktional manipulativen Dimensionen des Designs, die zwar tatsächlich unsichtbar im Hintergrund ihre Arbeit leisten, jedoch niemals ohne eine bestimmte Verkörperung in einer Form, niemals ohne visuelle Repräsentation dergestalt funktionieren könnten, muss der Fokus der Kritik zusätzlich auf das grafische Erscheinungsbild gerichtet werden. Dies ist nicht nur ein oberflächlicher Teil des gesamten Designs, sondern trägt maßgeblich zur Interaktionsförderung bei. So basierte die Methode, die hauptsächlich zur Analyse der Daten der Nutzenden von Facebook durch Cambridge Analytica angewandt wurde, auf dem einfachsten und elementarsten Mechanismus, den sowohl Facebook als auch Twitter zur Interaktion mit anderen anbietet: dem Like-Button (deutsch: »Gefällt mir«-Button).

Das Symbol einer Hand, die ein ›Daumen hoch‹ gibt, in dessen Form das Icon des Like-Buttons auf den Seiten von Facebook und Youtube gestaltet wurde, ist ein beinahe universales Zeichen positiver Affirmation und Bestätigung. Es wird in seiner Affektivität nur noch von dem Herz übertroffen, welches von Twitter, Vimeo und Instagram zur selben Funktion verwendet wird. Der Button wurde 2009 auf dem sozialen Netzwerk Facebook in der blauen Farbe des Unternehmens eingeführt und wurde bis zur Erweiterung durch sogenannte Reaktionen im Mai 2016, die sich aus einem gedrückt Halten des Like-Buttons ergeben, nicht durch einen negativen Konterpart, einen Dislike-Button, ergänzt. Diese negative Reaktion ist nun quasi in Form des »An-

gry«-Emojis möglich, welches neben »Wow« (überraschtes Emoji), »Love« (ein Herz), »Haha« (ein Tränen lachendes Emoji), »Sad« (ein weinendes Emoji) und »Pride« (während des Pride Months Juni in Form eines Regenbogens) als neu Option der »empathy«<sup>70</sup> angeboten wird, muss aber erst durch die erweiterte Interaktion aktiviert werden. Weiterhin gilt, was den Facebook-Like-Button zu einem so effektiven Werkzeug der Interaktion machte: Es benötigt nur einen einzigen Klick, um positiv mit einer anderen Person, einer Nachricht, einem Foto, den Kommentaren meiner Freunde oder der Seite eines Unternehmens zu interagieren, sich darüber hinaus zu vernetzen, um weitere Posts von dieser Seite oder Person zu erhalten, und sich gleichzeitig als Persönlichkeit, als »wählendes Selbst«<sup>71</sup>, durch die eigenen Vorlieben weiter zu verwirklichen. Wechselseitige Anerkennung wird als Grundlage von sozialer Interaktion auf ihre simpelste Form heruntergebrochen und als Bestätigung mit nur einem Klick als Default Option in der Interaktion mit anderen angeboten.<sup>72</sup> Neben der Form des »Daumen hoch« werden zusätzlich noch die Anzahl weiterer Personen oder Seiten, die dies »geliked« haben, als suggestive Empfehlung und Interaktionsförderung zum Teil direkt mit Namen und Profilbild angezeigt.<sup>73</sup> Beiträge, die ich »geliked« habe, erscheinen algorithmisch selektiert auch im Newsfeed meiner »Freunde«, wie die Kontakte auf Facebook genannt werden, und es ist mittlerweile möglich, den Like-Button als Feature auch außerhalb von Facebook auf Webseiten zu integrieren, um auch hier die

70 »What they [people] really want is to be able to express empathy.« So Mark Zuckerberg während eines Q&A im September 2015. Josh Constine, »Facebook Is Building An Empathy Button, Not »Dislike«. Here's How It Could Work«, *Techcrunch* (09/2016), online abrufbar unter: <https://techcrunch.com/2015/09/15/the-sorry-button/> (letzter Zugriff 27.05.2019).

71 Eva Illouz, *Gefühle in Zeiten des Kapitalismus*, Frankfurt/M 2012, S. 120.

72 Dabei wird die Interaktion mit den anderen Facebook-Freunden durch ihre Oberflächlichkeit besonders leicht und konsumierbar gehalten. Denn »...die Grundgestaltung von Facebook meidet die dialektische Ordnung des Für und Wieder und setzt an ihre Stelle eine affirmative Haltung: »Gefällt Mir«. Dadurch, dass Facebook es dem Nutzer so einfach macht, Anteilnahme am Leben eines Freundes auszudrücken, und »...die Pflege der Freundschaft automatisiert, kann sich anstelle des aktiven Kontakts die passive Bekanntheit als Grundmodell der technikgestützten Freundschaft herausbilden«. Mercedes Bunz, »Facebook oder die Verschwörung der Freundschaft«, in: *WestEnd* 9 (2012), 1/2, S. 67-75, hier: S. 70-71.

73 »Die Einblendung vertrauter Gesichter kann die Effektivität einer Mobilisierungsmassage dramatisch erhöhen«. Zu diesem Schluss kamen Facebook-Forschende nach einem Experiment mit Nutzenden zum gezielten Einsatz von Postings zur Wahl. Vgl. Shoshana Zuboff, *Das Zeitalter des Überwachungskapitalismus*, S. 342.

Vernetzung mit und das Empfehlen für andere, somit die Verbreitung des Inhaltes und ganz neue Interaktionen zu ermöglichen.

Der Facebook Like-Button als Interaktionsdesign, dem als Teil des Designs der sozialen Medien bewusst suchtförderndes Potenzial vorgeworfen wird,<sup>74</sup> zeigt den schmalen Grad auf, der zwischen Interaktionssteuerung, Beeinflussung und Manipulation verläuft. Neben den klassischen Methoden der Verführung (persuasion), die ein zentrales Motiv des Interaktionsdesigns ist,<sup>75</sup> und des offensichtlichen Zwangs (coersion), ist die »manipulative« Gestaltung der Kern der Kunst der Beeinflussung, der »art of the nudge«, wie sie von den Verhaltensökonom Richard Thaler und Cass Sunstein bereits 2008 in ihrer gleichnamigen Veröffentlichung definiert wurde: »To nudge is ›to push mildly or poke gently in the ribs, especially with the elbow.«<sup>76</sup> Nudges sind dabei scheinbar unbedeutende, kleine, um nicht zu sagen »unsichtbare« Designs des Alltags, welche die Entscheidungen und das Verhalten von Menschen jedoch signifikant beeinflussen und strukturieren sollen: »a nudge is any factor that significantly alters the behavior of humans.«<sup>77</sup> Die beiden verteidigen in Bezugnahme auf den frühen Usability-Experten Donald A. Norman<sup>78</sup> sowie im Rückgriff auf Forschung aus der Psychologie sowie Verhaltensökonomie einen »libertarian paternalism«<sup>79</sup> bei der lenkenden Gestaltung von Entscheidungsmöglichkeiten durch sogenannte »choice architects«<sup>80</sup>.

Diese altruistisch agierenden, libertär paternalistischen »choice architects« würden Systeme gestalten, die Menschen durch das Ausnutzen ihrer Dispo-

74 Vgl. Adam Greenfield, *Radical Technologies*.

75 Vgl. B.J. Fogg, *Persuasive Technology. Using Computers to Change the Way We Think and Do*, San Francisco 2003.

76 Richard Thaler, Cass Sunstein, *Nudge. Improving decisions about health, wealth, and happiness*, New Haven 2008, S. 4.

77 Richard Thaler, Cass Sunstein, *Nudge*, S. 8.

78 Vgl. Donald A. Norman, *The Design of Everyday Things*.

79 Gerade die paradoxe Verbindung von Liberalismus und Paternalismus sei die Antwort auf die Herausforderungen der Gegenwart, die Entscheidung für eine Gradwanderung zwischen Einflussnahme und Manipulation sowie der deliberative, »the real third way«: »The libertarian aspect of our strategies lies in the straightforward insistence that, in general, people should be free to do what they like—and to opt out of undesirable arrangements if they want to do so. [...] The paternalistic aspect lies in the claim that it is legitimate for choice architects to try to influence people's behavior in order to make their lives longer, healthier, and better.« Richard Thaler, Cass Sunstein, *Nudge*, S. 5.

80 Ebd., S. 3.

sitionen dazu bringen, das Richtige für sich und für andere zu tun. Menschliche Willensschwäche, instinktives Handeln und verhaltenspsychologische »Bias«, die Entscheidungen bereits beeinflussen, bevor sie überhaupt getroffen werden, ließen das Bild eines frei und rational entscheidenden Menschen fraglich werden, worauf Gestaltende reagieren müssten. Ganz ohne Manipulation hin zum Besseren würde alles nur noch schlimmer, so die Überzeugung der VerhaltensökonomInnen. Die Beschreibungen des Nudging kennzeichnen jedoch eine Art der Manipulation, welche die ganze Ambivalenz dieses Begriffes, gerade wenn man ihn auf das Design bezieht, deutlich werden lässt: »Choice architects can preserve freedom of choice while also nudging people in directions that will improve their lives.«<sup>81</sup> Weder seien es die strikten Maßnahmen einer Disziplinargesellschaft, noch treffe der verinnerlichte sowie bewusste Optimierungszwang der Kontrollgesellschaft ganz das, was mit dem Nudging beschrieben werden soll. Vielmehr meint das Nudging eine bewusst gestaltete, unsichtbar bleibende Rahmung des Alltags, die den Menschen unbewusst dazu verführen – und gerade nicht zwingen –, sowohl automatisch als auch für sich selbst die richtigen und guten Entscheidungen zu treffen. Weder durch Disziplin noch durch Kontrolle, sondern durch (wohlwollende) Manipulation ermöglichen dies die Verhaltensarchitekturen, »emphatically designed to retain freedom of choice.«<sup>82</sup> Die Liste der gestalterischen Möglichkeiten der Manipulation ist so lang, wie sie simpel ist. Alleine dadurch, dass eine bestimmte Einstellung eines Gerätes im Design als »default«, als Standard, gewählt wird, ließe sich aus verhaltensökonomischer und entscheidungstheoretischer Perspektive voraussagen, dass der menschliche Hang zur Trägheit dazu führen würde, dass ein Großteil der Benutzerinnen und Benutzer diese Voreinstellung beibehalten werden.<sup>83</sup> Andere Bias, die für das Nudging eingesetzt werden können, sind etwa Gruppenzwang, Optimismus und Selbstüberschätzung oder der sogenannte Status-quo-Bias.<sup>84</sup> Will man das Leben der Menschen vereinfachen und verbessern, wählt man die bestmöglichen Standardeinstellungen aus und kann darauf vertrauen, dass kaum jemand sie infrage stellen wird. Man gestaltet die Dinge so minimal-manipulativ auf den Menschen und all seine psychologischen Fehlbarkeiten – seine Bias – ausge-

81 Ebd., S. 252.

82 Ebd., S. 237.

83 Ebd., S. 83.

84 Vgl. ebd., S. 34.

richtet, dass das Design die Menschen wie von selbst dazu bringt, die bestmöglichen Entscheidungen für sich sowie für andere zu treffen.

Der Facebook-Like-Button als Interaktionsdesign funktioniert in mehrfacher Hinsicht als ein Nudge, wie ihn Thaler und Sunstein beschrieben haben. Die Interaktion ist einfach (simple), man riskiert wenig dadurch, dass man hier und da ein Like hinterlässt (low costs) und es wird auf die Empfehlung von »Freunden« gesetzt, denen wir tendenziell unreflektierter vertrauen und deren Meinung wir leichter teilen (peer pressure).<sup>85</sup> Darüber hinaus werden durch die affirmative Interaktion positive Gefühle ausgelöst. Gleichzeitig bilden sich durch die Funktion des Empfehlers und der algorithmischen sowie individuellen Selektion von Inhalten und Personen Echokammern<sup>86</sup> positiver Bestätigung, die Filterblasen, in denen gezielt manipulative Botschaften noch besser wirken und die zu einer Verzerrung der Meinung führen können, die ebenfalls durch einen psychologischen Bias begünstigt wird.<sup>87</sup> Am Ende bleibt die Entscheidung jedoch völlig frei und den Nutzenden überlassen. Das ist der libertäre Paternalismus des Nudging. Obwohl das gesamte Design der Plattformen darauf ausgelegt ist, muss niemand etwas liken, wenn er das nicht möchte. Jeder, der sich nicht vernetzen möchte, muss dies auch nicht tun und sich kein Profil zulegen: freedom of choice.

Der Persönlichkeitstest, der für das Erstellen der Datensätze von Cambridge Analytics verwendet wurde, griff vor allem auf die Informationen der Likes einer Person und ihres Netzwerkes zurück. Anhand der privaten Vorlieben, die

85 So verifizierte Facebook selbst in Interaktions-Experimenten, dass die Gesichter der Freundinnen und Freunde bei der Bekanntgabe einer bestimmten Aktion die Wahrscheinlichkeit erhöht, dass Nutzende dem Beispiel ihrer Freunde folgen werden. Getestet wurde das Ganze mit dem Design eines »Ich-habe-gewählt!« Buttons. Vgl. Shoshana Zuboff, *Das Zeitalter des Überwachungskapitalismus*, S. 342. Auf dieses Beispiel bezieht sich auch Alex Pentland um die Wirkmacht sozialer Physik in den sozialen Medien zu begründen. Vgl. Alex Pentland, *Social Physics*, S. 184. Ebenso kann die ständige Aufforderung zum Teilen eigener Inhalte in der Gestalt von aktivierenden Fragen durch Facebook als Nudging verstanden werden.

86 Angela Nagel hebt hervor, dass diese Echo-Kammern insbesondere in Bezug auf die ironisch-nihilistische Meme-Kultur der Alt-Right einen Verstärkungseffekt hatten. Auf jede Kritik musste eine noch heftigere Gegenreaktion als Transgression erfolgen, die als »als Antwort auf eine Antwort auf eine Antwort« verstanden werden kann. Vgl. Angela Nagel, *Die Digitale Gegenrevolution. Online-Kulturkämpfe der Neuen Rechten von 4chan und Tumblr bis zur Alt-Right und Trump*, Bielefeld 2018, S. 16.

87 Vgl. Eli Pariser, *The Filter Bubble. What the Internet Is Hiding from You*, New York 2011.

von den Nutzenden als sich selbst verwirklichendes sowie wählendes Selbst kuratiert und durch das Vernetzen mit Seiten durch den Like-Button preis gegeben werden, konnten erschreckend akkurate Persönlichkeitsprofile erstellt werden. Dieses Behavioral Microtargeting setzt Facebook selber beim Schalten von Anzeigen und Werbebotschaften ein, die Konsumentinnen und Konsumenten beeinflussen sollen. Cambridge Analytica hingegen nutzte diese Daten, die durch das Design des Like-Buttons in Kombination mit dem Persönlichkeitstest gesammelt werden konnten, zur gezielten Einflussnahme auf Wählerinnen und Wählern im Sinne seiner Kunden. Mit dem Design, dass auf ganz bestimmte und nicht beliebige Art und Weise sichtbar ist, werden »die unsichtbaren Regeln des gesellschaftlichen Prozesses« gezielt gestaltet und manipulativ beeinflusst, während gleichzeitig die Interaktion der User das eigentliche Ziel der Plattformen ist, die sich selbst lediglich als Ermöglicher deren darstellen: In diesem Fall ist Design unsichtbar, jedoch ist dies das Problem. Das eigentliche Ziel des Designs bleibt verdeckt. Es bleibt als Sozialtechnologie unsichtbar. Weiter arbeiten Google und Facebook nach Shoshana Zuboff beständig daran, den »Mythos« ihrer eigene »Unvermeidlichkeit« sowie Alternativlosigkeit rhetorisch, technisch, juristisch und schließlich auch gestalterisch sicherzustellen.<sup>88</sup> Die Designentscheidungen werden nicht nur unsichtbar, sondern unkritisierbar. Diese »Unvermeidlichkeit doktrin« technologischen Fortschritts sei in der Tech-Community ubiquitär.<sup>89</sup> So muss sich dieses sozialtechnologische Design unsichtbarer Kontrolle gerade nicht im Lichte der Öffentlichkeit aufs Spiel setzen, solange die unsichtbare Manipulation durch die vermeintliche Harmlosigkeit der sichtbaren, nutzerfreundlichen Oberfläche funktioniert und das Leben erleichtert.

## 5.6 Die Eindimensionalität der Reibungslosigkeit

Algorithmisch basiertes Interaktionsdesign als paradigmatische Schnittstellendisziplin des Human-Centered-Designs verdeutlicht diesen Zusammenhang der manipulativen Unsichtbarkeit. In dem Maße, wie durch Design bestimmte Handlungen ermöglicht und Verhalten gesteuert werden, wäre

88 Shoshana Zuboff, *Das Zeitalter des Überwachungskapitalismus*, S. 175.

89 Ebd. S. 256.

Design immer politisierbar – es wird nur aus den genannten Gründen nicht thematisch. Durch seine Eingriffe wird eine bestimmte Agenda verfolgt, deren Zielsetzung auch manipulativ sein kann und in den kapitalistischen Rahmenbedingungen zu suchen ist, in denen das Design operiert. Gleichzeitig verschwinden aber Machtbeziehungen und Einflussnahme unter der Oberfläche des Designs und werden unsichtbar. Denn Macht im Design ist nicht eine Frage der Beherrschung, sondern eine Frage der Interaktion, die durch gestalterische Eingriffe manipuliert werden kann. So definiert es Mahmoud Keshavarz in Rückgriff auf Michel Foucault in seiner Analyse von Pässen als technologische, agentielle Artefakte – Devices – des Interaktionsdesigns an der Überschneidung zwischen Design und Politik in *Design-Politics*:

[P]ower is not about dominion but interactions, which means that interactions are not about a set of equal and dynamic forces distributed evenly among interfaces and across bodies. To put it another way, one cannot merely talk about interactions and the way that they might be designed without talking about the power relations that their design produces. Interaction is not innocent, neutral or self-evident.<sup>90</sup>

In Rückgriff auf den Interface-Diskurs im Produktdesign, der von Gui Bonsiepe als zentrales Thema nicht nur im Sinne eines grafischen User-Interfaces, sondern als Schnittstelle zwischen dem Objekt, dem Körper und der zielgerichteten Handlung definiert wurde,<sup>91</sup> erweitert Keshavarz diesen Begriff des Interfaces als die Definition eines Rahmens, der das interaktive Setting ermöglicht und bestimmt, in dem die spezifische Interaktion als Intervention in andere, bereits bestehende Interaktionen stattfinden kann (vgl. DP 51f). Interfaces sind demnach nicht nur die Rahmungen für die vom Design angestrebten Interaktionen, sondern der Ort, an dem eine Vielzahl von Machtbeziehung verhandelt und bestimmte Interessen durchgesetzt werden (vgl. DP 52).

While interactions can forge new relations and actions, at the same time, they can easily comply with discourses and knowledge that promote the inactivity of certain bodies and the deprivation of agency for some subjects. (DP 51f)

90 Mahmoud Keshavarz, *Design-Politics, An Inquiry into Passports, Camps and Borders*, unv. Diss., Universität Malmö 2016. Online abrufbar unter: <http://muep.mau.se/bitstream/handle/2043/20605/Keshavarz-Design-Politics-lowres.pdf?sequence=2&isAllowed=y> (letzter Zugriff: 13.09.2020). Im Folgenden im Text zitiert als DP.

91 Gui Bonsiepe, *Interface. An Approach to Design*, Maastricht 1999.

Dass diese Interaktionen in bestimmten Fällen gezielt mit dem Erzeugen von Unsicherheiten über ihre Funktion operieren, welche die Nutzenden dazu zwingt, sich den Regeln der Interaktion nur noch mehr zu unterwerfen, erläutert Keshavarz am Beispiel von Pässen. An Pässe als interaktive ›Technologie der Macht‹, die zunächst aufgrund ihrer Singularität nicht wie ein klassisches Designbeispiel anmuten mögen, spezifiziert Keshavarz die »political ecology« (DP 140) dieses Devices mit »material, performative and interactive capacities« (DP 112) und verdeutlicht induktiv an diesen einen grundlegenden manipulativen Zug allen Designs. Dabei ist es gerade das problematische Einbringen manipulativer Technologie in Machtbeziehungen, die im Interaktionsdesign hinter dem ›unschuldigen‹ Konzepten der »interaction« und »interactivity« unsichtbar gemacht werden (vgl. DP 111).

Die politische Ökologie von Pässen bezieht sich in Keshavarz Analyse auf deren Eingebettetsein in ein dynamisches Netzwerk von verschiedensten Grenz- und Kontrollobjekten, Datenbanken und Praktiken, die sich wechselseitig ermöglichen und bestimmen. Erst in diesem Setting sind Pässe im vollumfänglichen Sinn Devices des Interaktionsdesigns, dadurch dass sie prozessual transformierbare Träger und Medium der Einschreibung von bestimmten Skripten und Informationen sind (biometrische Daten, gekaufte Flugtickets, Kreditkartendaten usw.), deren Lesen, Abrufen und abgleichen mit Datenbanken bestimmte Interaktionen ermöglicht, in Gang setzt oder aber auch verhindert. Im Rückgriff auf Foucault sind Pässe für Keshavarz in diesem dynamisch vernetzten Setting eine Technologie der Macht,

which tries to control the series of random events that can occur in a living mass, a technology which tries to predict the probability of those events (by modifying it, if necessary) (DP 145).

Dabei ist für ihn entscheidend, dass das Design nicht einfach mit dem einmal gestalteten Artefakt endet, sondern immer weiter strukturierende Effekte zeitigt, »designing actions and activities [...] and actual acts of designing«, die aus den Objekten ›fließen‹ und im Sinne dieser Machtbeziehung weitergestalten (DP 145f).<sup>92</sup>

92 In dieser Formulierung bezieht sich Keshavarz auf Tony Frys ontologischen Designbegriff.



Es ist die spezifische Eigenschaft von Design, Technologien der Macht unsichtbar werden zu lassen, sie zu normalisieren, damit gleichzeitig zu legitimieren und als Werkzeug zum Erreichen eines komfortablen Lebens getarnt zu bewerben (vgl. DP 155). So wie in der bewussten Setzung eines Defaults verschwinden unter der glatten Oberfläche von genauso glatter und reibungsloser (»smooth«) Interaktion, die auch das erklärte Ziel des Designs der »smart gates« der europäischen Grenzschutzagentur Frontex ist,<sup>93</sup> die Mechanismen von Kontrolle und Messung. Dies bezeichnet Keshavarz als das verführerische, persuasive Potenzial allen Designs und bringt diesen Begriff folgendermaßen ins Spiel:

This is the persuasive power of design. Persuasiveness [...] could be defined as the ways technology can be used to influence people's behaviours or attitudes. [...] The problem is that once articulated in the form of an artefact, these regulations do not look as if they are carried out by power relations, an ideology, an institution or sovereignty but simply look like innocent externalities of a designed artefact. (DP 151)

Dies sei der »sneaky« und »contagious« Charakter des digitalen Überwachungskapitalismus, der oft in seinen materiellen Manifestationen gekleidet wie ein unschuldig System der reibungslosen, schnellen und problemlosen Interaktion wirken kann, wie im Design der sozialen Medien, während man zugleich das Ziel seiner Ausbeutung ist. Außerdem sei dies die Verführungskraft der designten Technologie,<sup>94</sup> die unser Verhalten beeinflusst: Design gestaltet Bedingungen der Normalität, der Akzeptanz und der unhinterfragten Compliance, die ungerechte, ausbeutende und gewaltsame Beziehungen aufrechterhalten, die aber von der (privilegierten) Mehrheit eben gerade nicht als gewaltvoll erfahren würden (vgl. DP 49).<sup>95</sup> Die Mehrheit erfährt diese nur als reibungslose Interaktion zur scheinbar unvermittelten Erfüllung individuel-

93 Vgl. Frontex, *Best Practice Guidelines on the Design, Deployment and Operation of Automated Border Crossing Systems*, Warschau 2011.

94 Der Verhaltensforscher B.J. Fogg prägte hierfür den Begriff der »persuasive Technology« und definierte das Feld der »Captology« (Computers As Persuasive Technologies). Später betitelte er diesen erweiterten Zugang »Behavior Design« und schlägt damit auch eine Linie zu Donald Norman. Vgl. B.J. Fogg, *Persuasive Technology*.

95 Shohana Zuboff führt ebenfalls als Strategien des Überwachungskapitalismus die Phasen des Normalisierenden Übergriffes und der darauffolgenden Gewöhnung an, in denen Design folglich eine entscheidende Rolle spielt. Vgl. Shohana Zuboff, *Das Zeitalter des Überwachungskapitalismus*, S. 165-175.

ler Bedürfnisse, was der Interaktionsdesignforscher Erik Stolterman in Rückgriff auf Herbert Marcuse als rein auf Effizienz ausgerichtete Eindimensionalität des Interaktionsdesigns bezeichnet.<sup>96</sup> Wir sind die Interaktion und somit unsere Ansprache als User\*innen schon gar nicht mehr anders als in dieser reibungslosen Eindimensionalität gewohnt, in deren Antizipation die Interaktion gestaltet wurde.<sup>97</sup> Mahmoud Keshavarz kommt in Bezug auf Interaktionsdesign zu einem ähnlich ruinösen Schluss:

I suggest that the term manipulation works better for describing what design activities do when they are a part of shaping one interaction and not another. (DP 161)

Während Interaktionsdesign unter demokratischen Vorzeichen versuche, mehr und mehr Menschen mit einzubeziehen und zur aktiven Interaktion zu bewegen, verfehlte diese Beschreibung des Interaktionsdesigns als »appealing, rational, desirable and inclusive« (DP 151) jedoch die postdemokratischen, passivierenden Effekte der »interpassivity« (DP 161), die untrennbar mit den manipulativen Eingriffen des Interaktionsdesigns in der Kontrollgesellschaft verbunden seien.

Interaction design can thus be read as the practice of shaping interpassivity. It can therefore be understood as a practice that is inherent to the control society. (Ebd.)

Die Kontrolle durch interaktive »interpassivity«, darauf weist auch schon Deleuze hin, ist das »neue Monster«, mit dem wir es in der Kontrollgesellschaft zu tun bekommen. War die Disziplinierung noch an feste »Gussformen« geknüpft, sind die Einschließung der Kontrolle »eine Modulation«<sup>98</sup>. Hierin sind sie in den drei Jahrzehnten, die seit dem Erscheinen von Deleuze »Postskriptum zur Kontrollgesellschaft« vergangen sind, noch effektiver ge-

96 Erik Stolterman, »Herbert Marcuse and the ›One-Dimensional Man‹«, in: Jeffrey Bardzell, Shaowen Bardzell, Mark Blythe (Hg.), *Critical Theory and Interaction Design*, Cambridge, Mass., London 2018, S. 357-370.

97 Vgl. Paul Dourish, »Ideology and Interpellation: Althusser's ›Ideology and Ideological State Apparatuses‹«, in: Bardzell u. a. (Hg.), *Critical Theory and Interaction Design*, S. 407-416.

98 Gilles Deleuze, »Postskriptum über die Kontrollgesellschaften«, S. 16.

worden. Umso erstaunlicher ist, wie passgenau Deleuze Beschreibungen diese Flexibilität treffen, wenn er diese Modulation beschreibt: »[S]ie gleichen einer sich selbst verformenden Gussform, die sich von einem Moment zum anderen verändert, oder einem Sieb, dessen Maschen von einem Punkt zum anderen variieren.«<sup>99</sup> Schließlich sind in der Kontrollgesellschaft die Individuen der Disziplin »dividuell« geworden, die Sprache der Kontrolle funktioniert nur noch durch »Chiffren, die den Zugang zur Information kennzeichnen.«<sup>100</sup> In Anbetracht von Keshavarz Beschreibungen eines erweiterten Interaktionsdesigns, in dessen Rahmen die Menschen innerhalb von Kontrollmechanismen nur als Chiffren behandelt werden, die mit Datenbanken abzugleichen sind, um daraufhin Zugang zu gewähren oder die interaktive Struktur zur Abweisung zu verhärten, zeigt sich die auf den Menschen ausgerichtet messende Kontrolle der Verhaltensvorhersage, die sie zugleich auch als quantifizierbares und optimierbares Selbst verinnerlichen, in einem Design als Sozialtechnologie vollumfänglich.<sup>101</sup>

Gegen all dies ließe sich fragend einwenden, wie total diese Kontrolle und Manipulation überhaupt sein kann, die alleine vom interaktiven Design, vom Marketing, der Meinungsumfrage und von der Marktforschung ausgeübt wird. Diese agieren schließlich selbst aus der Gesellschaft heraus und glauben nur, diese überblicken und kontrollieren zu können. Vielmehr stünden wir einer Rhetorik der totalen Manipulierbarkeit gegenüber, die schon die Fantasien der totalen Gestaltung bestimmte. Wie viel Sozialtechnologie ist überhaupt in einer demokratischen, pluralen, offenen Gesellschaft überhaupt möglich, selbst wenn diese sich auf dem Abwärtstrend der Postdemokratie befindet?

Klammert man einmal den staatlich organisierten Grenzschutz aus, ließe sich der Forderung nach einer Begrenzung des Einflusses von Design und seiner (algorithmischen) Produkte sowie dem ständigen, fast schon verzweifelten Zuhören der Marktforschung eine Stärke der Grundbedingungen des Kapitalismus entgegenhalten: Sie unterliegen den Regeln des freien Wettbe-

99 Ebd., S. 12.

100 Ebd., S. 14.

101 Ob sich in dieser Steigerung nunmehr der Übergang in einen neuen Gesellschaftstyp zeigt, der nach der Disziplinierung und Kontrolle durch neue Paradigmen wie Transparenz und totale, jedoch rein am Profit interessierte Überwachung bestimmt wird, muss hier als Frage unbeantwortet bleiben. Vgl. hierzu Byung-Chul Han, *Transparenzgesellschaft*, Berlin 2015.

werbs. Solange es nicht zu einer Monopolbildung kommt, gibt es für andere Unternehmen und Produzenten immer die Möglichkeit, in Konkurrenz zu diesen schlechten, weil ihrer Tendenz nach manipulativen Produkten zu treten. Würde man eine Erfolgsgeschichte des Designs schreiben wollen, dann wäre es sicherlich diese. Design fördert den Wettbewerb. So kann durch Design gerade dann, wenn die Schwächen eines konkurrierenden Produkts offen gelegt werden, immer wieder eine Alternative angeboten werden, die nicht im Sinne disruptiver Technologien – der Idee der Instant-Monopolbildung des Silicon Valley –, sondern im Sinne des konkurrierenden Wettbewerbs einen Weiterentwicklungsprozess fördert, der auch durch die bestimmte Geformtheit des Designs positiv beeinflusst wird. Aus der Perspektive der Konsument\*innen muss nur eine Auswahlmöglichkeit von Produkten und Dienstleistungen gegeben sein, sodass man sich stets zwischen verschiedenen Alternativen der Gestaltung entscheiden kann. Und auch Wahlkampfteams unterschiedlicher Lager könnten auf einem freien Markt die Dienste von Meinungsforschungsinstituten und sogenannte Behavioral Design Agencies<sup>102</sup> in Anspruch nehmen, um unterschiedliche Botschaften zu platzieren. So wird in der Diskussion um die Beeinflussung durch soziale Medien oft vergessen, dass es Barack Obamas Wahlkampfteam war, das in seiner Kooperation mit Google zuerst eine neue Dimension des digitalen Wahlkampfes eröffnete und nach Zuboff eines der »Bollwerke« war, unter deren Schutz sich der Überwachungskapitalismus überhaupt erst etablieren konnte.<sup>103</sup> Die Antwort auf schlechtes Design, der Gegenentwurf zu einem sozialtechnologischen Design, wäre noch mehr und anderes Design, eine Pluralität der Wahlmöglichkeiten, welche die Freiheit der Wahl für Konsument\*innen sowie für Bürgerinnen und Bürger in einer demokratischen Kultur der Freiheit garantiert.

Doch dieser Einwand, der sich auch in der neoliberalen »free choice« Argumentation von Thaler und Sunstein oder Twitters Verteidigung der »free speech« wiederfindet, ist auf Sand gebaut. Genauer: Auf der Ideologie eines falschen Verständnisses von individueller Freiheit, das nicht mit einer demokratischen Kultur der Freiheit deckungsgleich werden kann und welches bei genauerer Betrachtung wegbricht. In der Kontrollgesellschaft ordnet sich die vormals gesellschaftlich bedingte Disziplin der selbstverantwortlichen Au-

102 Behavioral Design entwickelte sich auch aus den Studien von Donald Norman. Weitere Ableger sind das Emotion Design und die Persuasive Technology.

103 Vgl. Shoshana Zuboff, *Das Zeitalter des Überwachungskapitalismus*, S. 147-148.

tonomie unter. Auch Rancière benennt als die Voraussetzung einer rein auf die Produktion gesellschaftlichen Konsenses ausgerichteten Demokratie, der Postdemokratie, »das Verschwinden der Ordnung der Erscheinung, der Verrechnung und des Streits, die im Namen des Volks und durch die Leere seiner Freiheit eröffnet sind.« (UV 112) In einer Gesellschaft der Singularitäten, wie Andreas Reckwitz sie beschreibt,<sup>104</sup> in der die Aufgabe sowie Verantwortung zur Selbstverwirklichung und permanenten authentischen Selbstdarstellung immer bei den vereinzelt Subjekten liegt, bleibt die große Entrüstung über die Einflussnahme des Designs, beispielsweise durch die sozialen Medien, aber auch bei der Kontrolle von Grenzen und der Abweisung bestimmter Subjektivität, aus. In ihrer Perspektive auf den Begriff der Postdemokratie bringen Dagmar Comtesse und Katrin Meyer das Verschwinden von Politik und das unsichtbar werden von sozialer Voraussetzung und Struktur in postdemokratischen Gesellschaftsformationen durch das Zusammenwirken eines neoliberalen Verständnisses von abstrakter, weil unbedingter, individueller Freiheit sowie der Anrufung zur Selbstverwirklichung durch Konsum auf den Punkt:

[G]estützt auf das Paradigma der Wahrationalität wird bürgerliche Teilhabe mit Konsum, die Wahl der Zahnpasta mit jener der Partei gleichgesetzt und diese Wahl als Freiheit deklariert, ohne die Frage nach den Produktionsbedingungen des einen wie des anderen in den Blick kommen zu lassen.<sup>105</sup>

Die manipulative Einflussnahme des Designs sowie die Ausrichtung des Designprozesses durch die Marktforschung, die Verhaltenspsychologie und interessengeleitete, politische Zielsetzungen sind nur die eine Seite eines postdemokratischen Verfalls, dessen Wirkung man selbst als bloße Rhetorik nicht unterschätzen sollte. Es ist jedoch die zweite, komplementäre Seite der Postdemokratie, durch die auch diese Kontrollmechanismen erst wirksam werden und die an den Kern dessen heranreicht, was bisher von mir als das emanzipatorische Potenzial des Designs stark gemacht wurde. Bei gleichzeitigem Zusammenspiel ist es doch diese zweite Verfallstendenz, die das Design an sich entschiedener infrage stellt. Wird die Gestaltbarkeit in Form der leeren Differenzproduktion gegen sich selbst gewandt, um den strukturellen Zusammen-

104 Vgl. Andreas Reckwitz, *Die Gesellschaft der Singularitäten. Zum Strukturwandel der Moderne*, Berlin 2017.

105 Dagmar Comtesse, Katrin Meyer, »Plurale Perspektiven auf die Postdemokratie«, in: *ZPTh – Zeitschrift für politische Theorie* Jg. 2, Heft 1 (2011), S. 63–75 hier S. 70.

hang von Problemen abzublenden, kann die Antwort auf diese Herausforderung und die symptomatischen Pathologien dieses Verfalls nicht noch mehr (leere) Differenz, noch mehr Design sein.

## 5.7 Design ist sichtbar

Die andere Seite der Postdemokratie ist diese komplementäre Verfallstendenz. Das Paradigma der Sichtbarkeit von Vielfalt, die auf ein frei wählendes Subjekt trifft, das eigenverantwortlich und für sich selbst entscheiden soll, wie es sich selbst und seine eigene Identität durch das angebotene Design verwirklichen möchte, findet sich in Rancières Beschreibungen eines zweiten Zugs der Postdemokratie wieder. Das Grundproblem postdemokratischer Herrschaft bleibt, dass sich die Macht im Rekurs auf wirtschaftliche Notwendigkeit legitimiert und damit den eigenen Handlungsspielraum, der durch Macht eigentlich ermöglicht wird, sich folglich selbst als Macht verleugnet. Die tendenzielle Gleichsetzung von demokratischer Politik mit einer über wirtschaftliche Notwendigkeit begründeten Praxis der ökonomischen Verwaltung ist der eindeutigste Ausdruck postdemokratischer Zustände, die auch diese zweite Seite bedingt.

Der Staat legitimiert sich heute, indem er die Politik für unmöglich erklärt. Und diese Beweisführung der Unmöglichkeit geht durch die Demonstration der eigenen Ohnmacht vor sich. Die Post-Demokratie muss, um den Demos ins Abseits zu setzen, die Politik ins Abseits setzen in die Klauen der wirtschaftlichen Notwendigkeit und der rechtlichen Regel [...]. (UV 120)

Zum einen »verstärkt sich [die staatliche Gewalt] also gerade durch die Bejahung ihrer Ohnmacht, der Abwesenheit einer Wahl« – man könnte auch sagen: der Alternativlosigkeit – »gegenüber der weltweiten Notwendigkeit, die sie beherrscht.« (UV 122) Privatisierung von Sozialleistungen sowie Sparmaßnahmen lassen sich noch besser durchsetzen, wenn sie von wirtschaftlicher Notwendigkeit diktiert werden. Gleichzeitig zu dieser behaupteten Ohnmacht scheint sich darüber hinaus aber ein Missverständnis von beziehungs- und voraussetzungsloser Freiheit, wie es die freie Wahl und die absolut freie Meinungsäußerung propagieren, als Modell erst wirklich durchsetzen zu können. Hier setzt der zweite Verfall an. In dem Maße, wie der Staat und die

Politik nicht mehr eingreifen können oder wollen, verlagert sich die Verantwortung auf das einzelne Subjekt, seine flexible Anpassungsfähigkeit und seine intrinsische Motivation, sich ständig weiterzuentwickeln und dadurch auch noch selbst »von Vertrag zu Vertrag und zugleich von Genuss zu Genuss« (UV 124) zu verwirklichen. In dem Moment, in dem der Staat seine eigene Macht und Handlungsfähigkeit verleugnet, erscheint das einzelne Subjekt als individuell verantwortlich für die Ausgestaltung des je individuellen Glücks. Dies wird nicht nur Aufgabe des Subjekts, sondern es soll im Sinne der eigenverantwortlichen Motivation dabei auch noch eine kreative, unternehmerische Lust verspüren. Wahlfreiheit wird zur Pflicht, immer die eigene freie Wahl haben zu müssen. Die »Künstlerkritik«, wie Luc Boltanski und Ève Chiapello die individualistische Auflehnung gegen die Disziplinarmaßnahmen und die Normierungen des Staates in *Der neue Geist des Kapitalismus* beschrieben,<sup>106</sup> wird nicht zur exceptionellen Ausnahme, sondern zur allgemeinen Regel und somit selbst zu einer Form der Disziplinierung, die zwar die äußeren Regeln der Disziplinargesellschaft abschafft, diese jedoch als Kontrolle verinnerlicht.

Wie hängt dieses Paradigma der Selbstverwirklichung nun mit Design zusammen? Es ist genau das Versprechen der Gestaltbarkeit, das vom Design stets aufs Neue gegeben wird, dass sich in die »Herrschaft des All-Sichtbaren« (UV 114), wie Rancière es treffend beschreibt, verkehrt. Gestaltbarkeit als Herausforderung wird innerhalb der Ökonomie der Aufmerksamkeit und der Selbstverwirklichung, der Flexibilität, der Besonderheiten und individualistisch lösbarer Probleme zu einem Dauerzustand des »anything goes« depotenziert, in der die Gesellschaft »in einer Struktur des Sichtbaren gefangen« (UV 112) bleibt. In »einer Struktur«, so Rancière weiter, »in der man alles sieht und alles gesehen wird, und in der es daher keinen Ort mehr für das Erscheinen gibt.« (UV 112f) Die Wirklichkeit fällt mit einem Bild der Gesellschaft in eins und die Gestaltbarkeit dieses Bildes bedeutet nur noch, dass jeder und jede die freie Wahl hat, es auch anders zu machen. Indem die Postdemokratie alles und jedem die Möglichkeit gibt, sichtbar zu werden, und in dieser Öffnung wirklich alle mit einschließt, überlässt sie alles gleichzeitig der Selbstgestaltung und der Selbstdarstellung, aus der sich kein politisches Recht auf Repräsentation mehr formulieren lassen will. Die Möglichkeit des politischen Erscheinens verschwindet. Dies ist die »Sättigung«, die jedoch eigentlich eine »Auflösung«, eine entsolidarisierende Zersetzung in eine neoliberal klassen-

106 Vgl. Luc Boltanski, Ève Chiapello, *Der neue Geist des Kapitalismus*.

lose Gesellschaft ist (vgl. UV 112), in der das Design auch nur noch die konsequenzlose, individualistische Selbstverwirklichung der Einzelnen betrifft. Die Einzelnen sind ihres eigenen Glückes Schmied und können sich das je individuelle Eisen noch durch Design veredeln lassen.

Die Herrschaft der All-Sichtbarkeit ist eine »Herrschaft der Medientechnik«, welche »[i]hren Reden nach [...] den Weg für eine authentische Befreiung der Vielheit öffnet.« (UV 113) In dieser Befreiung der Vielheit, die in ihrer Übersättigung allerdings bedeutungslos wird, ist die Postdemokratie das Zerrbild einer Demokratie, »in der man alles sieht, in der die Teile sich restlos zusammenzählen und sich alles auf dem Weg der Objektivierung der Probleme regeln lässt.« (UV 112) Hierin offenbart sich die problematische Seite der Annahme der All-Gestaltbarkeit. Es sind Probleme, die nicht etwa auf soziale Konflikte oder gesellschaftlichen Ausschluss hinweisen, den es in einer Gesellschaft der All-Sichtbarkeit nicht geben kann, sondern Probleme, die einzig »auf Mängel zurückführbar sind.« (UV 126) Soziale Probleme also, die nicht etwa im Streit zu lösen wären, sondern deren kreative Gestaltung nur noch nicht richtig angepackt wurde, die am Mangel von Design und Sichtbarkeit leiden und sich noch nicht voll und ganz in das »Kontinuum von Positionen« (UV 126) der (Selbst-)Darstellungen eingereiht haben. Einfach noch mehr Design wäre in der Logik des Verfalls ihre ›Lösung‹.

Wieder sind die sozialen Medien im Sinne des »Netzparadigmas«<sup>107</sup> der totalen Konnektivität bei Boltanski und Chiapello das paradigmatische Beispiel eines Mediums der All-Sichtbarkeit schlechthin sowie der andauernden, hyper-flexiblen, kreativen Um-Gestaltbarkeit des eigenen Selbst, jenseits aller vorgefertigten Rollenbilder und sozialer Bindungen. Sie sind der Ort, an dem alle eine Meinung haben dürfen und sollen, in dem sich alle gegenseitig mit der Zurschaustellung von individueller Anpassungsfähigkeit und Vielseitigkeit überbieten, die aber ganz bewusst in der Pose der Leichtigkeit präsentiert werden. Somit sind sie der Ort des postdemokratischen Subjektes, wie es Rancière beschreibt:

Das so seine Meinung aussprechende Subjekt ist das Subjekt der neuen Weise des Sichtbaren, die diejenige der verallgemeinerten Zurschaustellung ist, ein Subjekt, das dazu aufgerufen ist, seine Phantasmen in der Welt der vollständigen Ausstellung und der asymptotischen Annäherung

107 Ebd., S. 194.



der Körper in Gänze auszuleben, im ›Alles ist möglich‹ des zur Schau gestellten und versprochenen Genießens; (UV 129)

Die durch das Design verbürgte Potenzialität der Gestaltbarkeit spielt hierbei offensichtlich eine große Rolle. Realweltliche Beispiele für eine demonstrative Ausdifferenzierung formal-ästhetischer Eigenschaften des Designs im Dienste des Marketings sind die durch den technologischen Fortschritt ermöglichte Customization<sup>108</sup>, die Individualisierung von Produkten, sodass die Coca-Cola-Flasche, das Nutellaglas und der Nike-Schuh auch noch den eigenen Namen neben dem Firmenlogo tragen. Es entsteht die Illusion, die Konsumierenden wären die eigentlichen Gestaltenden des Produktes. Zusätzlich lässt sich eine extreme Ausdifferenzierung der neuen Zielgruppen des Marketings feststellen, die »sozio-professionellen Kategorien« einer mit sich selbst identischen Bevölkerungsmasse, die sich ohne Rest in ihr Wirkliches auflöst (vgl. UV 115), die Konsum mit Werten und Lebensweisen verbinden. So beispielsweise die viel besprochenen LOHAS (Lifestyle Of Health and Sustainability)<sup>109</sup> oder LOVOS (Lifestyle Of Voluntary Simplicity)<sup>110</sup> eines »Simple Life«, die für sich selbst auch im Design ihrer Produkte sichtbar werden müssen. Diese »Phantasmen«, wie man sie mit Rancière nennen könnte, beschreibt Wolfgang Ullrich als »Fiktionswertek«<sup>111</sup> in seiner Apologie der Warenästhetik *Alles nur Konsum*, deren Kritiker er vorwirft, im Sinne des Funktionalismus einen essenzialistischen Begriff des Gebrauchswerts gegenüber dem bloßen Schein der Form, der Inszenierung der Produkte und ihrem ökonomischen Tauschwert zu verteidigen.<sup>112</sup> Warenästhetik sei hingegen wesent-

**108** Customization bezeichnet die Möglichkeit individueller Anpassungen an einem Produkt und ist durch den technologischen Fortschritt in der Produktion mittlerweile in Bereichen wie dem Automobildesign, dem Möbeldesign und Müsli möglich. Dabei kann die individuelle Anpassung nur in vordefinierten Teilbereichen ermöglicht werden oder sich auf das ganze Produkt beziehen.

**109** Vgl. Paul Ray, *The Cultural Creatives. How 50 Million People Are Changing the World*, New York 2001.

**110** Dieser Trend schlägt sich vor allem in der Ratgeber Literatur nieder. Vgl. exemplarisch Werner Tiki Küstenmacher, Lothar J. Seiwert, *Simplify your life. Einfacher und glücklicher leben*, Frankfurt/M u. a. 2005.

**111** Wolfgang Ullrich, *Alles nur Konsum. Kritik der warenästhetischen Erziehung*, Berlin 2013, S. 7f.

**112** Diese Kritik richtet sich vor allem an Wolfgang Fritz Haugs Kritik der Warenästhetik, dem Ullrich vorwirft, nicht zwischen epistemologischen und ästhetischen Schein unterscheiden zu können. Dieser plädierte marxistisch dafür, dass die Inszenierung von

licher Bestandteil der Kultur und in Form der Fiktionswerte sogar dazu in der Lage, Beiträge zu deren Anreicherung zu leisten. Die Differenzlogik der Warenästhetik beruhe nicht auf dem epistemologischen Schein, der Lüge, sondern auf einem ästhetischen Schein, in dessen Wissen man anhand von Waren sich selbst entfalten und in ein ästhetisches Spiel mit eben jenen Fiktionswerten eintreten könne. Nicht eine kulturpessimistische Verweigerung sei der richtige Ansatz, sondern es müsste vielmehr eine »warenästhetische Konsumentenerziehung« geben, in der man lernen könne, sich auf das Spiel der Fiktionswerte einzulassen, ohne nur von diesen manipuliert zu werden.

So berechtigt dieser Einwand gegenüber einem essenzialistischen Verständnis des Gebrauchswertes ist – und ich teile Wolfgang Ullrichs Einsicht, dass kulturpessimistische Verweigerung, die sich dem Spiel der Fiktionen enthoben glaubt und alle anderen nur über ihre Verblendung aufklären möchte, mindestens ebenso problematisch wie eine rein affirmative Haltung zum Konsum ist; so sehr zeigt sich doch an der Beliebigkeit der Fiktionswerte – Ullrich nennt als Beispiel die Metaphorisierung von Wasser –, dass in der Freiheit der Form, sich jeden Inhalt befreit von Zwecken zu eigen zu machen, eine problematische Verfallstendenz des Designs liegen kann, die nur noch leere Differenzen produziert. Deren Bedeutung erfüllt sich schon im Konsum und sie werden einfach nur nebeneinander in einem »Kontinuum von Positionen« sichtbar, das auch noch beansprucht, die ganze Gesellschaft abzubilden und für jede und jeden etwas bereit zu halten. Selbst die konsumkritische Verweigerung lässt sich in die Fiktion einer Produktwelt der Eigentlichkeit und Authentizität umgestalten und als solche wiederum an die LOVOS vermarkten. Dies meint die »voluntary simplicity«: die Sehnsucht nach minimalistischer Reduktion und Einfachheit.

Doch die von Rancière beschworene Herrschaft der All-Sichtbarkeit führt nicht nur zu einem Äquivalenzraster der Sichtbarkeit, in dem alles einfach nur vorkommt. Ich will mit dem Verfall des Designs noch einen Schritt über seine Bestimmung hinausgehen. In ihrer All-Sichtbarkeit werden vormals bedeutende Differenzen in einem weiteren Schritt ihres Wertes entleert. Problematisch wird diese leere Differenzproduktion dann, wenn die eigentlich positiven Effekte der Sichtbarkeit von Differenzen als Teil einer Consumer Culture,

Waren alleine deren Tauschwert steigern sollte und von daher als Lüge und Täuschung angesehen werden muss. Vgl. Wolfgang Fritz Haug, *Kritik der Warenästhetik*.

der ein emanzipatives Potenzial in Zusammenhang mit Design zugesprochen werden kann, in reinen Fiktionswerten des Marketings verkehrt werden. Dies wird am deutlichsten, wenn vormals politisch bedeutsame Differenzen zu Gestaltungselemente des Marketings werden, wie es bei der identitätspolitischen Selbstzuschreibung von ›Queer‹ der Fall ist. Auch wenn Guy Davidsons Argumentation in *Queer Commodities* richtig ist, dass Konsum entschieden zur Formung von Identität – insbesondere in subkulturellen Kontexten – beitrage und dass man nicht vorschnell die politischen Effekte von Medien und Konsum als monolithisch, gleichbleibend und automatisch schlecht abstempeln sollte,<sup>113</sup> sehe ich doch die problematischen Folgen der Entleerung einer Differenz durch ein Design der bloßen Sichtbarkeit, wenn Großunternehmen es auf den »pink dollar«<sup>114</sup> abgesehen haben. Wenn der »added value«, der fiktionale Mehrwert eines Produktes, eben jene Objektivierung von Problemen einschließt, die einzig durch einen Mangel an quantitativer Sichtbarkeit und Selbstdarstellung zu beheben seien, wird aus ›Diversity‹ am Ende doch eine ›Commodity‹ unter anderen. ›Diversity‹ als konsumierbare Ware erkennt zwar Differenzen an, kommodifiziert, homogenisiert und domestiziert aber die entscheidenden Unterschiede in einem Sichtbarkeitsraster der Gleichartigkeit und nivelliert damit auch ihr antagonistisches, politisches Potenzial, das nun von der »Equality, Inc.« in Profit umgemünzt wird.<sup>115</sup> Die Verbindung

113 Vgl. Guy Davidson, *Queer Commodities*, London 2012.

114 Ebd., S. 10.

115 In Bezug auf das Gay Rights Movement in Amerika beschreibt Lisa Duggan die Verschiebungen, die sie am Datum des 11. Septembers 2001 im Kapitel »Equality Inc.« fest macht. So hatten christliche Fundamentalisten nach den Anschlägen des 11. Septembers das Gay Rights Movement und deren »alternative lifestyle« mitverantwortlich für diese Anschläge gemacht. In Reaktion auf diese Anschuldigungen inkludierte der damalige Präsident George W. Bush die gleichgeschlechtlichen Partner von Opfern der Anschläge in die Auszahlungen von Unterstützung durch die Regierung. Von »culture wars« wurde die Perspektive auf »multiculturalism«, kompatibel mit den globalen Bestrebungen von US-amerikanischen Unternehmen verschoben. Die Verschiebung erfolgte ebenfalls im *Gay Rights Movement* weg von einem Beharren auf Differenz hin zu einer Bestrebung nach Akzeptanz und juristischer Gleichstellung, am eindeutigsten an der Forderung von Marriage Equality festzumachen. Dies hätte zu einer neuen »homonormativity« geführt, von der Bestrebung nach Anpassung allerdings vor allem weiße, cis-gendered, männliche Homosexuelle profitieren würden. »[I]t is a politics that does not contest dominant heteronormative assumptions and institutions, but upholds and sustains them, while promising the possibility of a demobilized gay constituency and a privatized, depoliticized gay culture anchored in domesticity and consumption.« Lisa Duggan, *The Twilight of Equality? Neoliberalism, Cultural Politics, and the Attack on Democracy*, Boston 2003, S. 43f. Zu ei-

von Wissenschaft und Medien ist für Rancière »das Gefangensein der Gleichheit zwischen Beliebigem in einer Reihe von Gleichwertigkeiten«, die jedoch die »radikalste Form« des Vergessens einer politischen Gleichheit darstellen (vgl. UV 115). Die ubiquitäre Regenbogenfahne, die von jeglicher erdenklichen Firma während des Pride Monats auf ihre Produkte und Services appliziert wird, ist schlagendes Beispiel hierfür.<sup>116</sup> Die Nivellierung wird noch deutlicher, wenn Produkte identitätslogisch mit dem Label ›Queer‹ vermarktet werden, weil dieser Begriff sich gerade gegen die Logiken von Identität versperert. Dabei wird hier nicht Queerness vermarktet, sondern lediglich eine entleerte, vermarktete Simulation dieser Differenz. Diese problematische Vermarktung von Diversität als Ware im postdemokratisch gedimmten Licht der öffentlichen Aufmerksamkeit geschieht schließlich auch vor dem Hintergrund von gestalterisch anspruchsvollen, queeren Designansätzen, die das Durchkreuzen von Identitätslogiken und die Dekonstruktion von naturalisierten Rollenbildern in der Gestaltung ernst nehmen.<sup>117</sup> Der »pink dollar« ist dabei nur ein Beispiel für die Transformation von gesellschaftlich Ausgegrenzten in Zielgruppen von Marketingstrategien und differenzentleerte Formen der Sichtbarkeit. Insbesondere Sportartikelhersteller kommodifizieren sehr lan-

nem ähnlichen Schluss kommt Laurence Pedroni, der das Interesse von kapitalistischen Unternehmen an Diversity und deren Unterstützung der Marriage Equality Bill betont. »One reason for the corporate interest in queer struggles could simply be the time period. Corporations play a larger role in society today than ever before and enjoy many rights as a result. With this larger role, corporations could feel a larger social responsibility. Another, more likely reason, is perceived loss in capital. Big businesses hinted at this in their amicus brief to the Supreme Court and in their open letters in condemnation of religious freedom bills. In these documents, corporations listed economic reasons as part of their motivation.« Laurence Pedroni, »Selling Queer Rights: The Commodification of Queer Rights Activism« in: *Themis. Research Journal of Justice Studies and Forensic Science* 4 (2016), S. 21-40.

**116** Der Design-Blog *dezeen.com* führt 8 Pride Products für 2019 auf: u.a. die *BETRUE* Kollektion von Nike, der *2LG Love Seat* des Interiordesignstudios *2LG* in Kooperation mit dem Möbelhersteller *Ercol*, die *Pride* Kollektion von *Converse* und die *Rainbow Bag* von *IKEA*. Vgl. Natashah Hill, »Eight of the best design products celebrating Pride Month 2019«, *dezeen* (06/2019), online abrufbar unter: <https://www.dezeen.com/2019/06/12/design-products-fashion-pride-month-2019/> (letzter Zugriff: 14.11.2019).

**117** Beispiele werden im abschließenden Teil im Kontext von emanzipatorischem Design besprochen.

ge schon ›Blackness‹. In der Postdemokratie sind selbst jene Differenzen, die auf radikaler Unterdrückung basieren, noch verkäuflich.<sup>118</sup>

Ein weiteres Mal soll der Blick auf die sozialen Medien gelenkt werden, deren eigentliche ›Produkte‹ zum einen die Möglichkeit der Selbstdarstellung und zum anderen die Daten der Nutzenden sind. Das Depotenzen von Differenz wird hier besonders deutlich, wenn die sozialen Medien lediglich eine Plattform der Zurschaustellung von identitätslogischer Differenz anbieten, beispielsweise durch den Like-Button als regenbogenfarbener Pride-Button, verschickbare Sticker, die queere Identität darstellen sollen, oder aber durch eine Vielzahl von Gender-Optionen, während gleichzeitig die Privatsphäre der Nutzenden völlig missachtete und im Hintergrund zur Vermarktung Profile weiterhin in ein binäres Geschlechtersystem einsortiert werden.<sup>119</sup> Obwohl sich die positiven Seiten von sozialen Netzwerken bei der Selbstfindung, der Suche nach Identität sowie beim Herausbilden von Gemeinschaften, die nun nicht mehr zur selben Zeit am selben Ort sein müssen, und darüber hinaus beim Vernetzen und Organisieren von politischem Protest nicht leugnen lassen, bleibt zu fragen, welche Art von ›Diversity‹ von den Unternehmen des Silicon Valley eigentlich gefördert wird und welche negativen Folgen sich aus den Politiken wie der »real name policy« von Facebook, der Weitergabe des HIV-Status der Nutzenden durch die App Grindr sowie der Möglichkeit des Trackings<sup>120</sup> für erneut marginalisierte Gruppen innerhalb des Spektrums die-

**118** Obwohl »Blackness« sich radikaler gegen die Kommodifizierung versperrt, können die Werbekampagnen und Kollektionen speziell für den Black History Month des US-amerikanischen Sportartikel Herstellers Nike aus dieser Perspektive zumindest kritisch hinterfragt werden. Jedoch schloss Nike ebenso einen Werbevertrag mit Colin Kaepernick, dem Quarterback, der während der Nationalhymne kniete, ab und bezog in der Kontroverse, die dies in Amerika auslöste, durchaus eine Haltung. Zur Kommodifizierung von Blackness vgl. David J. Leonard, C. Richard King (Hg.), *Commodified and Criminalized: New Racism and African Americans in Contemporary Sports*, New York, Toronto u.a. 2011.

**119** Für die unsichtbare Binarisierung Facebooks vgl. Sasha Costanza-Chock, *Design Justice. Community-Led Practices to Build the Worlds We Need*, Cambridge/Mass, London 2020, S. 49.

**120** 2009 gegründet vermarktet Grindr sich selbst als go-to App für »healthy hook-ups and gay clultural content.« Zur Verbesserung der Funktionalität der eigenen App wurden Informationen der Nutzenden über ihren HIV-Status und Medikamente mit anderen Dienstleistern geteilt. Darüber hinaus wurden weitere Nutzerdaten, wie beispielsweise die GPS Position, mit Werbetreibenden geteilt, die dabei unverschlüsselt und dementsprechend leicht zu hacken waren. In homophoben Ländern wie Ägypten und Russland

ser ›Diversity‹ ergeben. Darüber hinaus wird ihr Engagement ebenso fraglich, wenn sie mit dem Argument der Befolgung der Meinungs- und Redefreiheit gleichzeitig rassistischen und homophoben Inhalt zulassen, »as long as it's not breaking any laws«. <sup>121</sup> Während im Marketing der Unternehmen der Fiktionwert ›Diversity‹ als Mehrwert des Unternehmens angeboten wird, misachten die Unternehmen gleichzeitig, solange sie nicht in der Öffentlichkeit hierfür angeprangert werden, die Privatsphäre eben jener Nutzenden, in deren Dienst sie ja eigentlich behaupten, user-centered zu agieren.

Die leere Differenzproduktion, wie sie als oberflächliche Formenspielerei bei falsch verstandener Befreiung von Zwecken, aber auch falsch verstanden als Befreiung von Verantwortung (beispielsweise gegenüber den Nutzenden) beschrieben werden kann, hat eine Depotenzierung der Differenzen zur Folge, deren Erscheinen gerade eine homogenisierte Ordnung infrage stellen und stören würde, die von der Herrschaft des All-Sichtbaren aufrecht erhalten wird. Gerade dadurch, dass Design häufig nur Mittel zum Zweck und Verkaufsargument des oberflächlichen Marketings ist, verliert sich in der Postdemo-

wurde die App verwendet, um Homosexuelle zu tracken. Nachdem Grindr darauf hingewiesen worden war, versicherte das Unternehmen, den HIV-Status nicht mehr zu teilen. Dennoch wird der Effekt leerer Differenzproduktion an diesem Beispiel deutlich: Ein Unternehmen, das sich selbst als Advokaten einer queeren Community inszeniert, ignoriert gleichzeitig deren Privatsphäre, um sich über Werbeeinnahmen zu finanzieren. Vgl. Azeen Ghorayshi, »Grindr Is Letting Other Companies See User HIV Status And Location Data«, *Buzzfeed* (04/2018), online abrufbar unter: <https://www.buzzfeed.com/azeenghorayshi/grindr-hiv-status-privacy> (letzter Zugriff 06.06.2019).

121 So die Argumentation von Twitter. Vgl. hierzu Mike Monteiro, *Ruined by Design*, S. 94. Darüber hinaus zeigt sich an dieser Argumentation ein weiterer Zug der Postdemokratie, wie ihn Jacques Rancière als »wuchernde Verrechtlichung« beschreibt. Hier allerdings nicht in dem Sinne, dass eine demokratische Regierung ihre eigene Macht aufgrund von juristischen Regelungen verleugnet, sondern indem ein Unternehmen sich die Freiheit herausnimmt, nicht gegen unzumutbare Handlungen vorgehen zu müssen, weil sie sich ja immer noch im Rahmen des Gesetzes bewegen würden. Rancière, *Das Unvernünftige*, S. 122. Aktuellstes Beispiel dieser Argumentation ist der amerikanische Produzent Carlos Mazza, der über Jahre hinweg von Steven Crowder homophob und rassistisch angefeindet wurde. Als ein Video von Crowder gemeldet wurde, weil er in diesem Mazza offen drohte und ihn in den Kontext von Verschwörungstheorien stellte, lehnte YouTube die Sperrung des Videos mit der opportunen Begründung, es würde die Regeln von YouTube nicht verletzen und YouTube sei ja nur die Plattform für freie Meinungsäußerung, ab. Vgl. Alex Hern, Kari Paul, »YouTube removes advertising from account accused of homophobic abuse«, *The Guardian* (06/2019), online abrufbar unter: <https://www.theguardian.com/technology/2019/jun/05/youtube-says-homophobic-abuse-does-not-violate-harassment-rules> (letzter Zugriff 08.06.2019).

kratie auch seine grundlegende Politizität, die in der Gestaltbarkeit und dem Hervorbringen von Neuem und Anderem begründet liegt, in eben jener Differenzproduktion, die sich jedoch selbst entleert. Durch die Diversifizierung der Formen, in der sich nun alles nebeneinander, hochgradig individuell, aber bedeutungslos füreinander darstellen lässt, fördert Design genau dies Auflösung einer postdemokratischen Gesellschaft und trägt zum Verschwinden von Differenzen bei. Zu diesem Fazit kommt auch Rancière:

Die Herrschaft des All-Sichtbaren, der unaufhörlichen Repräsentation für alle und jeden eines von seinem Bild untrennbaren Wirklichen, ist nicht die Befreiung der Erscheinung. Sie ist im Gegenteil ihr Verlust. (UV 114)

Hierin zeigt sich nun schließlich die wahre Gefahr des Stylings. Dieses Feindbild eines Designs der reinen oberflächlichen Aufhübschung von Gegenständen, digitalen Benutzeroberflächen und Technik, das von Funktionalisten gerne den »Schlangenöl verkaufenden Quacksalbern« des reinen Marketings zugeschrieben wurde, enthält nun doch sein Wahres. Jedoch nicht dergestalt, dass das Styling lediglich zu oberflächlich wäre und den Inhalten nicht gerecht würde. In diesem Fall ließe sich einfach ein neues, besseres Design finden, dass den Inhalten entspräche. Mehr Design, neues Design und anderes Design wäre die ›Lösung‹ dieses ›Problems‹. Doch in der Postdemokratie ist dem nicht so. Vielmehr ist das genaue Gegenteil das wirkliche Problem. Da Design in Form verkörperte Funktion ist, es jeden Inhalt also nicht unabhängig oder losgelöst von seiner Form geben kann und diese Form darüber hinaus durch die Geformtheit des Inhalts formenden Einfluss auf ihn hat, ist die Gefahr des Stylings nicht, dass es dem Inhalt gegenüber zu oberflächlich bleibt, sondern dass es diesen Inhalt auf eine Art und Weise verkörpert, dass dieser selber bedeutungslos, oberflächlich und differenzentleert wird. In dem Moment, in dem jeder Inhalt als im Design verkörperter Inhalt nur noch vorkommen und nicht mehr erscheinen kann, entleeren sich vormals bedeutungsvolle Differenzen. Nicht, weil das Styling dem Inhalt äußerlich wäre, wird es in der Postdemokratie zum Problem, sondern weil es jeglichen Inhalt in seiner Verkörperung selbst zum Style werden lässt. In einer postdemokratischen, totalen Herrschaft des All-Sichtbaren, in der alles irgendwie und auf irgendeine Art schon gestaltet werden kann, weil alles irgendwie gestaltbar ist und es nichts mehr gibt, das die Ordnung grundlegend herausfordert, ist das differenzentleerende Styling nicht mehr die Karikatur, sondern das Wesen des Designs. Wenn die Gestaltbarkeit ins Bedeutungslose totalisiert wurde, dann ist wirk-

lich alles nur noch eine Frage des Styles, dann ist alles Design Styling. Dies ist die Gefahr des postdemokratischen Verfalls, die sich aus der Verbindung der Sozialtechnologie und leeren Differenzproduktion ergibt.

## 5.8 Die Anästhetik des Designs

Um die Rolle des Designs in der Postdemokratie klarer von den ästhetischen Potenzialen emanzipatorischen Designs abgrenzen zu können, möchte ich mich auf Juliane Rebentischs Begriff der Anästhetik<sup>122</sup> aus *Die Kunst der Freiheit* beziehen und diesen auf das Design übertragen. Für das Design soll dieser Begriff die anästhetischen Wirkungen des Designs umgreifen, die es in seinen Verfallstendenzen in einer als postdemokratisch zu bezeichnenden Gesellschaft sowohl als deren Symptom, als auch als Motor dieser Verkehrung entfaltet. Dabei lässt sich dieser Begriff besonders gut auf das Design übertragen, da Juliane Rebentisch ihn ebenfalls einführt, um die Problematik bestimmter Verfallsmomente der Demokratie gegenüber dem fälschlicherweise an sie gerichteten Vorwurf der Ästhetisierung des Politischen besser in ihrem dezidierten Unterschied zu diesem Vorwurf fassen zu können. Denn die Möglichkeit der Ästhetisierung des Politischen ist nach Rebentisch gerade nicht das Problem, dem sie sich zunächst in Bezug auf den Verfall der Demokratie in den Totalitarismus stellt, sondern die Anästhetisierung des Politischen, wie sie von dessen ideologische Propaganda und Selbstinszenierung betrieben wird.<sup>123</sup> Eine ähnliche Problemlage lässt sich auch für das De-

122 Vgl. Juliane Rebentisch, *Die Kunst der Freiheit*, S. 368-374. Im Gegensatz zu Beatrice Colomina und Mark Wigley, die den Begriff des »Anesthetic« auf das »good design« eines modernen Designverständnisses übertragen, in dem glatte Oberflächen ebenso die Nerven beruhigen sollen, wie sie ehrlich und damit moralisch gut sind. Jedoch ähnlich wie das Entschädigungsdesign sei genau diese Operation eine anästhetische: »The real function of good design remains anesthetic, a symptom of a trauma that cannot be expressed, a smooth line of defense.« Beatrice Colomina, Mark Wigley, *Are We Human? Notes on an archaeology of Design*, Zürich 2016, S. 101. Obwohl also Desensibilisierung bzw. Betäubung auch bei dieser Anästhtik eine entscheidende Rolle spielt, will ich doch behaupten, dass leere Differenzproduktion ebenso einen desensibilisierenden Effekt hat.

123 Vgl. Juliane Rebentisch, *Die Kunst der Freiheit*, S. 342-369. Jüngere Phänomene der sogenannten Alt-Right in den Vereinigten Staaten, wie beispielsweise deren versierter Einsatz von Memes, ließe sich in diesem Sinne auch als anästhetische Strategie deuten, da der Einsatz vermeintlich ästhetischer Momente der Ironie und Distanznahme mit



sign beschreiben. Nicht die Potenziale der Gestaltbarkeit sind das eigentliche Problem, sondern deren Entkoppelung von einem Aushandlungsprozess, so dass sie bedeutungslos werden. Als anästhetisch und nicht ästhetisierend beschreibt Rebentisch deshalb die Qualitäten totalitärer Regierung in Anlehnung an die »Konnotation des Begriffes mit Phänomenen der Desensibilisierung«<sup>124</sup>. Dies führt sie weiter aus:

Denn hier geht es nicht nur um eine ästhetische Strategie, die sich gegen ihre eigene Ästhetizität, das heißt gegen die ihren Darstellungslogiken immanenten Differenzen, desensibilisiert. Vielmehr handelt es hier zugleich um eine ästhetische Strategie, die in ethischer und politischer Hinsicht mit einer Desensibilisierung gegen das Fremde im Eigenen einhergeht.<sup>125</sup>

Die Selbstaffirmation der Macht in der illusorischen Substantialisierung des politischen Charismas zu einer anerkennungsunabhängigen Qualität im Totalitarismus, die »für sich in Anspruch nimmt, tatsächlich den wahren Gemeinwillen zu verkörpern«,<sup>126</sup> führt zu einer »Anästhetik der Einheit«<sup>127</sup>, der ideologischen Vorstellung der totalen Übereinstimmung der Form des Staates mit allen Teilen des Gemeinwesens, die immer »Züge autoritärer Vergemeinschaftung«<sup>128</sup> in sich trägt. Dies ist die Gefahr, die für eine Demokratie vom Totalitarismus ausgeht, selbst wenn dieser sich demokratisch gibt. Das anästhetische Design totaler Diktaturen verdient eine eigene Analyse, die hier nicht geleistet werden kann. Denn in der absoluten Einswerdung, die kein Außen mehr kennen darf, liegt nur eine Gefahr für die Demokratie durch die Anästhetisierung des Politischen. Rebentisch beschreibt eine »komplementäre Gefahr« zum Totalitarismus,<sup>129</sup> die von der Verkehrung der Demokratie in die Postdemokratie ausgeht. Jedoch entspricht dieser postdemokratischen, »restlosen Übereinstimmung zwischen den Formen des Staates und dem Zustand der gesellschaftlichen Verhältnisse« (UV 111), so Rancières Bestimmung, für Rebentisch wiederum nicht die »Anästhetik der Einheit« des Totalitarismus,

dem Ziel der Desensibilisierung eingesetzt wird und somit gerade nicht einen offenen Prozesses der Welt- und Selbstbestimmung anstoßen möchte, sondern in der Verlängerung eindeutig antidemokratische Zwecke verfolgt.

124 Ebd., S. 344.

125 Ebd.

126 Ebd., S. 365f.

127 Ebd., S. 371.

128 Ebd., S. 369.

129 Vgl. ebd., S. 374.

»sondern eine Anästhetik der Desintegration [...], die sich aber gerade durch ihre unendliche Offenheit als besonders inklusiv erweist.«<sup>130</sup> Diese Desintegration in einer trotzdem alles umfassenden Vielheit ist die Gefahr, die für ein öffentliches Gemeinwesen durch eine postdemokratische Regierung ausgeht. Die Desensibilisierung gegenüber den Differenzen, deren Unterschiede sich in einen politischen Streit übertragen ließen, und das Ersetzen einer politischen Bestimmung von Gleichheit durch »die Gleichheit der Voraussetzungslosigkeit eines falschen Freiheitsmodells«<sup>131</sup> ist die anästhetische Wirkung der Gestaltung leerer Differenzproduktion in der Postdemokratie, wie sie sich von Rebentischs Beschreibung postdemokratischer (Selbst-)Regierung auf die Selbstverwirklichung durch Design übertragen lassen. Die durch die Fiktionswerte des Designs ermöglichte Selbstverwirklichung, die allen offen zu stehen scheint, ist eine falsch verstandene, voraussetzungslose Form der Freiheit auch im Design, wie sie vom Marketing und der Werbung definiert wird. Das Zutage-Treten von Differenz durch Design ist hier gerade nicht das ästhetische Erscheinen von Gestaltbarkeit, das Erscheinen von »strittigen Gegenständen«<sup>132</sup> durch ein Vermittlungsverhältnis zwischen Form und Funktion, sondern die anästhetische Desensibilisierung und Destabilisierung, die in allem nur noch einzigartige Beliebigkeit zum Vorschein bringen kann, die immer schon mit einem bestimmten Teil der Bevölkerung verrechnet ist. Schließlich lässt sich alles designen und jedes Hindernis in der Selbstverwirklichung durch richtige Planung beseitigen, doch nirgendwo taucht mehr Differenz auf. Dies ist dann nicht mehr die bedeutungsvolle Aushandlung eines Designprozesses, der trotz seiner Partikularität an ein gesellschaftliches Ganzes rückgekoppelt wird, sondern der Sprung in eine Vielheit der Wahlmöglichkeiten, die den Vereinzelten in ihrer Gleichwertigkeit am Ende selbst überlassen bleiben. Im Blick auf das »verschärft konstruktivistische Freiheitsmodell der Postdemokratie« sei aber gerade dieses »Ich-Ideal der kreativen Selbstverwirklichung«, so Rebentisch, »in einen gesellschaftlichen Zusammenhang zurückzustellen und in seiner ideologischen Funktion« zu erkennen.<sup>133</sup>

130 Ebd., S. 371.

131 Ebd.

132 »In der Tat ist das Erscheinen [...] nicht das, was die Wirklichkeit verdeckt, sondern was sie verdoppelt, was in sie strittige Gegenstände einführt ...« Jacques Rancière, *Das Unvernehmen*, S. 114.

133 Vgl. Juliane Rebentisch, *Die Kunst der Freiheit*, S. 373f.

Gleiches gilt für ein Selbstmissverständnis der Gestaltenden. Anästhetisch ist die Wirkung eines postdemokratischen Designverständnisses demnach auch auf diese selbst, denen zum einen keine Grenzen mehr gesetzt zu sein scheinen, deren Gestaltung jedoch keinerlei Wirkung als eine Verschiebung in der Gesellschaft und der öffentlichen Wahrnehmung mehr entfalten will. Die bedeutungsvolle Unterschiedlichkeit wieder anzuerkennen, die sich aus der je singulären Neuaushandlung von Zwecken als Interpretation von Funktionen in bestimmter Form ergibt, hätte zur Folge, dass sich diese Unterschiedlichkeit jedes Mal einer Kritik auszusetzen hätte, die diesen Aushandlungsprozess auch auf seine Machtbeziehungen und Interessen hinterfragt. Denn Gestaltbarkeit auszustellen bedeutet immer die Gestaltbarkeit bestimmter Zwecke, die an bestimmte Normen in einer bestimmten Gesellschaft gebunden sind, zu thematisieren und auch zur Verhandlung zu stellen, wie weit diese Gestaltbarkeit im besonderen Fall reicht. Ebenso entscheidend ist dann auch, welche Interessen sich hinter dieser Gestaltung verbergen und wie diese sich rechtfertigen lassen. Grenzen der Gestaltbarkeit gerade durch Gestaltung aufzeigen zu können, wäre ein Schritt gegen die falsche Vorstellung von All-Gestaltbarkeit, wie sie sowohl die Sozialtechnologie als auch die leere Differenzproduktion betreffen, die sich in Bezug auf ihre Symptomatik häufig überkreuzen. In Bezug auf die Anerkennung der Grenzen der eigenen Macht aus der Perspektive der Möglichkeiten der Selbstbestimmung schreibt Rebentisch:

Diese Grenzen zu politisieren, Ungleichheit zu thematisieren heißt aber zugleich, die falsche Gleichheit einer als sozial voraussetzungslos gedachten Freiheit selbst als politische Setzung zu erkennen und damit den Abstand zwischen Macht und Gesellschaft und den mit ihm gegebenen politischen Spielraum wiederzugewinnen.<sup>134</sup>

Schließlich ist es auch die Distanz, aus der heraus sich erst der politische Charakter des Designs etablieren lässt. Wenn die Differenzen immer schon in einer Vielheit eingeeht sind, lässt sich keine bedeutsame Veränderung mehr gestaltend provozieren, die auch noch an der Grundlage der Zwecke und Normen etwas verschieben könnte.

Im Anbetracht der Möglichkeit des Verfalls des Designs – entweder in Sozialtechnologie, in der die Bestreitbarkeit von Entscheidungsfindung verloren

geht, oder leere Differenzproduktion, in der alles möglich ist und nichts mehr zählt –, der oft erschreckend weit fortgeschritten zu sein scheint, müssen Designer\*innen sich fragen, was sie diesem entgegenzusetzen haben. Ist hier Widerstand die einzige, wirkungsvolle Option? Gilles Deleuze scheint jedenfalls darauf hin zu deuten: »Weder zur Furcht noch zur Hoffnung besteht Grund, sondern nur dazu, neue Waffen zu suchen.«<sup>135</sup> Aber braucht es auch ein anderes, neues Design, um dem postdemokratischen Verfall etwas Demokratisches entgegenzuhalten?

135 Gilles Deleuze, »Postskriptum über die Kontrollgesellschaften«, S. 12.







# 6 Design und Demokratie

## 6.1 Nicht dergestalt designt zu werden

Design ordnet, strukturiert und regelt unseren Alltag. Dabei verschwinden die Designentscheidungen hinter den glatten Oberflächen, den vereinfachenden Grafiken<sup>1</sup> oder der reibungslosen Interaktion der Technologien der Macht. In der Rhetorik der Manipulation gestalte das Design, das den Handlungsspielraum unseres Alltags rahmt, durch diese Technologien schließlich unser Leben selbst: die unsichtbaren Regeln der Beziehungen zwischen Menschen. Verdeckt durch eine neutrale sowie wohlwollende, geradezu altruistischen Positionierung des Designs gegenüber der zu optimierenden Welt treten in den beiden Verfallstendenzen des Designs unter postdemokratischen Vorzeichen die miteinander zu vermittelnden Pole auseinander: Die Funktion löst sich von der Form und die Form wähnt sich in falscher Freiheit von den Zwecken. Hinter der Beliebigkeit einer rein oberflächlichen Form entfalten die strukturierenden Potenziale der technologischen Funktion ihre Wirkung losgelöst von der Kritik, da sie von einem differenzenteerten Design verdeckt und unsichtbar gemacht wird. Während die All-Sichtbarkeit rein individueller Selbstverwirklichung durch ein Design der Oberflächen die Öffentlichkeit für die Differenzlogik der Gestaltungen anästhetisiert und ihrer ästhetisch-politischen Potenziale beraubt, strukturiert die vom Design verdeckte, unsicht-

1 Zur Manipulation durch Kommunikationsdesign vgl. Benedikt Martini, *Manipulation oder Information. Politisches Kommunikationsdesign in der »Postdemokratie«*, Hamburg 2017.



bare Technologie das Verhalten der gedankenlos Gebrauchenden und ordnet es nach den Vorgaben ökonomischer Zweckmäßigkeit und Effizienz, die gegenüber der potenziellen Gestaltbarkeit indifferent bleiben. Während die funktionale, unsichtbare Seite des Designs nur nach den Vorgaben des Profiteinteresses operiert, verdeckt die sichtbare, kosmetische Seite des Designs in ihrer anästhetischen Wirkung die politischen Implikationen der Gestaltung.

Wie lässt sich eine politische Dimension allen Designs angesichts der beiden postdemokratischen Verfallstendenzen noch verteidigen, wenn sie scheinbar überall durch das Design selbst durchkreuzt wird? Die Kontrolle, die von den funktionalen Anteilen der Gestaltung ausgeht, scheint nur noch effizienter zu werden, je indifferenter ihr die Einzelnen durch die anästhetische Wirkung gegenüberstehen. Was lässt sich diesem internen Verfall entgegensetzen? Bei der Beantwortung dieser Frage in diesem letzten und abschließenden Kapitel wird schließlich auch die einleitende, grundlegende Frage beantwortet werden: Was ist demokratisches Design? Vor dem Horizont seines postdemokratischen Verfalls wird zu klären sein, was demokratisches Design im Sinn einer demokratischen Kultur der Freiheit sein kann. Neben der kritischen Betrachtung des Vorschlags eines Sonderfalls politischen Designs geht es um die Bestimmung einer grundlegenden, ästhetisch-politischen Dimension allen Designs, die ich gegenüber diesem Sonderfall starkmachen werde. Gerade wenn diese dem Design eigene politische Dimension durchkreuzt wird und dabei die ihm immanente Bestreitbarkeit in Beliebigkeit verloren geht, gilt es, eine Vorstellung dessen zu schärfen, was seine politische Dimension ist und welche Anteile sie an dem hat, was gutes Design in Abgrenzung zu diesem Verfall bedeuten müsste. Die normative Frage nach gutem Design knüpft schließlich ebenso an ein Erbe der Moderne an. Diese Verteidigung beinhaltet somit eine Aktualisierung des Versprechens der Moderne, durch die Gestaltung die Gesellschaft zu emanzipieren und die Welt verbessern zu wollen. Musste der Gehalt dieses Anspruchs durch die totalisierende Perspektive, welche die Moderne auf diese Welt hatte, in Zweifel gezogen werden, gilt es nun abschließend zu hinterfragen, was eine Verbesserung der Welt vor dem Horizont einer postdemokratischen Gesellschaft der Anästhetik des Designs sein soll, in der potenzielle Gestaltbarkeit lediglich zwischen individueller Selbstverwirklichung und profitorientierter Vermarktbarkeit stecken zu bleiben scheint.

Zweifel daran, ob Design überhaupt politisch sein kann und ob es in seiner konventionellen Ausformung und kommerziellen Aufgabenstellung überhaupt etwas zur Verbesserung der gesellschaftlichen Lage beitragen könne,

sind weder selten noch neu. Es überrascht wenig, dass diese Zweifel nicht lediglich von einer kulturpessimistischen Kritik an die Gestaltungsdisziplinen herangetragen wurden. Vielmehr war die kritische Reflexion über die Rolle der Gestaltung in demokratischen Gesellschaften seit jeher Teil einer Auseinandersetzung der Gestaltungsdisziplin mit sich selbst, durch die sich diese ihren im historischen Kontext jeweils unterschiedlichen problematischen Vereinnehmungen entgegenzustellen versuchte. Diese kritische Selbstreflexion, die auch Indiz eines Bewusstseins um die gesellschaftliche Relevanz des Designs ist, wurde bereits anhand verschiedener Positionen thematisiert. Die Designtheoretikerin Çiğdem Kaya zieht eine Linie dieser »emerging concepts of democracy in design« von den generellen gesellschaftlichen Umbrüchen Ende der 1960er-Jahre, über Viktor Papaneks Engagement für Nachhaltigkeit im Design, was sich spätestens seit den 1990er-Jahren fest im Bewusstsein der Designdisziplin verankerte, über Reaktion auf soziale Ungleichheit einer globalisierten Welt seit der Jahrtausendwende.<sup>2</sup> In der kritischen Selbstreflexion und der Forderung nach einer Neubestimmung ließe sich indes vorsichtig ein erster demokratischer Zug der Gestaltungsdisziplin erkennen, der mit Alastair Fuad-Luke als Design-Aktivismus bestimmt werden kann, der stets auch auf die Veränderung der Designdisziplin selbst abzielt.<sup>3</sup>

## 6.2 Das Wichtigste zuerst

Diese kritische Selbstreflexion der Designdisziplin gilt es für eine politische Dimension des Designs zu ergründen. Worin besteht das Politische im Design für sie ganz praktisch? Was setzt das Design den eigenen Verfallstendenzen entgegen? Diese Fragen führen noch einmal zu dem offenen Brief von Ezio Manzini und Victor Margolin zurück, mit dem ich die Suche nach demokra-

2 Vgl. Çiğdem Kaya, »Emerging Concepts of Democracy in Design in the 20th century«, in: *Design Principles & Practices. An International Journal*, Volume 4 (5/2010), S. 1-8.

3 Vgl. Alastair Fuad-Luke, *Design Activism*. Auch Fuad-Luke kreist in seiner Arbeit die Jahrtausendwende als das Datum ein, ab dem ein signifikanter Anstieg von Publikationen und Designkonferenzen zu den Fragen sozialer Gerechtigkeit und ökologischer Nachhaltigkeit festzustellen sei. Vgl. ebd., S. 77. Als Beispiele nennt er u.a. folgende, einflussreichen Arbeiten: Bruce Mau, *Massive Change*, London 2004; John Thackara, *In the Bubble. Designing in a Complex World*, Cambridge, 2005;

tischem Design begonnen hatte: »Stand Up for Democracy«. In diesem schlagen Manzini und Margolin vier Arten vor, wie Design demokratiefördernd agieren könne, folglich was politisches Design in ihren Augen wäre: »design of democracy« (die Optimierung demokratischer Prozesse), »design for democracy« (Förderung der Partizipation an demokratischen Prozessen durch Technologie), »design in democracy« (die transparente Gestaltung demokratischer Institutionen) und schließlich »design as democracy« (partizipatives Design). Manzini und Margolin fordern, dass die Designdisziplin sich ihrer gesellschaftlichen Rolle bewusst und Design auf politische Inhalte angewendet werden müsse, um eine effizientere Demokratie zu gestalten.

Zunächst interessant ist hierbei weniger der Inhalt als vielmehr die von den beiden gewählte Form des offenen Briefs, die im Hinblick auf die Selbstreflexion der Designdisziplin besonders aussagekräftig ist. Der offene Brief richtet sich an eine Designöffentlichkeit, die sich der Sache anschließen soll. In dieser Form reihen sich die beiden Befürworter eines demokratischen Designs in eine Reihe von Designmanifesten, die bis zum Gründungsmanifest des Bauhauses zurückreichen, in denen wiederholt eine mehr oder weniger radikale Neu- oder Rückbesinnung des Designs auf seine gesellschaftsformende Rolle gefordert wird.<sup>4</sup> So wird im Manifest der Inhalt selbstverständlich bereits über die gewählte Form politisiert. Im Manifest drückt sich ein Sachverhalt von politischer Bedeutung aus und manifestiert sich in seiner Dringlichkeit. Als Designmanifest macht der offene Brief außerdem eine gestalterische Parteilichkeit für die Sache des Designs deutlich. Durch ein Designmanifest wird Stellung bezogen. Neben dem offenen Brief beispielsweise auch im berühmten *First Things First* Manifest von 1964, in welchem Ken Garland und über 400 weitere Gestaltende forderten, dass sich das Grafikdesign neuen, gesellschaftlich wichtigeren Aufgaben jenseits der Werbung annehmen müsse.<sup>5</sup> In einer vom kanadischen *Adbusters* Magazin angeregten Aktualisierung des Manifestes aus dem Jahr 1999 wird von »more useful, lasting and democratic

4 Für Eine Liste verschiedenster Designmanifeste, die bis ins 19. Jahrhundert zurückreichen, siehe die ausführliche Liste des Designaktivisten John Emerson: <https://backspace.com/notes/2009/07/design-manifestos.php> (letzter Zugriff: 27.06.2019).

5 »By far the greatest time and effort of those working in the advertising industry are wasted on [...] trivial purposes, which contribute little or nothing to our national prosperity. [...] [W]e have reached a saturation point at which the high pitched scream of consumer selling is no more than sheer noise. [...] »[W]e are proposing a reversal of priorities in favour of the more useful and more lasting forms of communication.« Ken Garland, »First Things First«, *The Guardian* (1964).

forms of communication« gesprochen, da durch die Hyperkommerzialisierung und die unangefochtenen Konsumkultur eine »reversal of priorities« nur noch dringlicher geworden sei.<sup>6</sup>

Diese Gegenüberstellung von gutem, demokratischen Design und seiner weniger demokratischen Normalform im Markt teilen sich die Iterationen des *First Things First* Manifestes mit Manzini und Margolins offenem Brief sowie unzähligen weiteren Manifesten, die ein anderes, demokratischeres, nachhaltigeres, radikaleres Design fordern.<sup>7</sup> Ausgangspunkt und zu politisierender Sachverhalt ist demnach die gegenwärtige Situation und Aufgabenstellung der Designdisziplin, die einem demokratischen Design nicht gerecht werde. Bei Manzini und Margolin heißt es konkret:

We are in difficult and dangerous times. [...] There are attacks on democracy in several countries - including those where democracy had seemed to be unshakable. [...] Faced by these developments, we believe the design community should take a stand, speak out, and act [...]. But now »normal« ways of designing are not enough. At this time it is essential that the design community takes a strong stand against the on-going de-democratisation process [...]. [W]e need to do more, now, than designing as normal. The best way to resist these negative trends is by conceiving, developing and connecting new possibilities for democracy and wellbeing.<sup>8</sup>

Die Formulierung eines »counter-narrative«, um den Verfallsformen des Designs zu begegnen, bestimmt Alastair Fuad-Luke als Wesenszug des Design-Aktivismus. Dieser zielt in seiner Frontstellung auf die »normale« marktorientierte Aufgabenstellung des Designs und häufig auch ausdrücklich auf die Designausbildung ab.<sup>9</sup> Manzini und Margolin wollen in ihrem eigenen demokratischen Design-Aktivismus das Design durch die Rolle, die es in der Gesellschaft spielen könnte, neu bestimmen. In ihrer Forderung einer Politisierung des Designs beklagen sie die unpolitische Rolle »normalen« Designs, das

6 Adbusters, »First Things First 2000«, *Eye Magazin* No. 33 Vol. 8 (1999), u.a., online abrufbar unter: <http://www.eyemagazine.com/feature/article/first-things-first-manifesto-2000> (letzter Zugriff: 19.11.2019).

7 Beispielsweise das bereits erwähnte Archizoom Manifest, die A/B List von Dunne und Raby oder aber auch das Gründungsmanifest des Bauhauses.

8 Ezio Manzini, Victor Margolin, »Stand Up for Democracy. Open Letter to the Design Community«, online abrufbar unter: <http://www.democracy-design.org/open-letter-stand-up-democracy> (Letzter Zugriff: 12.07.2019).

9 Alastair Fuad-Luke, *Design Activism*, S. 27.

nicht ausreiche, um den Herausforderungen der Gegenwart zu begegnen. Sie bestreiten folglich indirekt eine grundlegende Politizität allen Designs, stellen aber die Möglichkeit eines besonderen, demokratischen Designs in Aussicht, welches diese politische Dimension demnach besäße. Obwohl »normales« Design also (noch) nicht demokratisch sei, müssten lediglich die Kapazitäten des Designs (»conceiving, developing and connecting«) auf die Demokratie angewendet werden, um es demokratisch zu machen. Es sind die prozessualen sowie funktional-operativen Qualitäten eines Designs »of«, »for«, »in« und »as democracy«, die für die beiden für demokratisches Design von Relevanz sind.

Dieser operativen Perspektive widerspricht jedoch der amerikanische Designtheoretiker Carl DiSalvo. Obwohl die Frontstellung von politischem und unpolitischem Design in seinem Vorschlag für einen Sonderfall politischen Designs fortgeführt werden, verschärft er wie Gui Bonsiepe die Kritik an der Verkürzung der Demokratie auf ihre Institutionen und Prozesse. Besonders interessant an DiSalvos Vorschlag ist, dass er seinen Begriff politischen Designs und mit ihm die Gegenüberstellung zwischen politisch widerständigem Design und konventionell unpolitischem Design mit einer politischen Theorie des Designs begründet, mit der er diese Unterscheidung vornimmt. Dieser Vorschlag, der sich den Verfallstendenzen unpolitischen Designs gegenüberstellt, gilt es genauer zu betrachten.

### 6.3 Widerständiges Design

Carl DiSalvos eigenes Modell eines »design for democracy«<sup>10</sup> als Gegenvorschlag zu einem gedankenlosen, konventionellen Design der Gegenwart spitzt die Frontstellung weiter zu. So trägt sein Vorschlag für ein politisches Design den Widerstand bereits als Kampfansage im Namen: *Adversarial Design*, wie er es in seiner gleichnamigen Arbeit ausbreitet. Dies sei eine Praxis des Designs, die nach DiSalvo dazu in der Lage sei, den politischen Charakter der Gestaltung völlig neu und entgegen der konventionellen Anwendung des Designs zu bestimmen. Entgegen der Behauptung eines grundlegenden politischen Cha-

<sup>10</sup> Carl DiSalvo, *Adversarial Design*, Cambridge, Mass. 2012, S. 9. Im Folgenden im Text zitiert als AdD

rakters der Gestaltung macht er diesen ebenfalls nur an besonderen Formen des Designs fest, die alleine zum Widerstand fähig seien.

Praktisch differenziert DiSalvo zwischen drei möglichen Anwendungsstrategien Adversarialen Designs. Dieses sei dazu in der Lage, durch Informationsdesign Hegemonien aufzudecken: »Revealing Hegemony« (AdD 27). Darüber hinaus könne Adversariales Design im Feld der Robotik dasjenige gestalten, was normalerweise aus dem konventionellen und altbekannten Design ausgeschlossen würde: »Reconfiguring the Remainder« (AdD 57). Und schließlich könne es noch durch Ubiquitous Computing<sup>11</sup> neue Formen von widerständigen Kollektiven artikulieren, die sich insbesondere der ubiquitären, staatlichen Überwachung entgegensetzen: »Devices of Articulation« (AdD 87). DiSalvo fokussiert sich in seiner Beschreibung auf Beispiele aus der computergestützten Gestaltung, die aufgrund ihres prozesshaften Charakters besonders für eine aktivierende, am Konflikt orientierte Gegenüberstellung geeignet sei. Bevor seine Beispiele herangezogen werden sollen, um sowohl die theoretischen als auch die praktischen Grundlagen des Adversarial Designs genauer zu analysieren, soll zunächst eine begriffliche Differenzierung genauer betrachtet werden, die DiSalvo gleich zu Beginn in seiner Bestimmung politischen Designs vornimmt und welche die vorangegangenen Vorschläge und Forderungen von Manzini und Magrolin fraglich werden lässt. Denn anlässlich seines Vorschlags für ein politisches Design nimmt DiSalvo eine zusätzliche, weitreichende Unterscheidung vor. In seiner Definition des Adversarial Designs stellt DiSalvo für jedes Design im allgemeinen fest, dass es nicht automatisch dadurch politisch würde, dass es sich politischen Inhalte in der Gestaltung zuwende. Diese politischen Inhalte sind die benannte Gestaltung von öffentlicher Infrastruktur, Instrumenten der politischen Bildung sowie ein Design für politische Institutionen. Der politische Inhalt sage jedoch noch nichts über eine Politizität des Designs aus. »Design for politics« (AdD 3), ein Design in den Diensten der Politik, ist für DiSalvo genauso unpolitisch wie ein konventionelles Design für den Markt, verfährt es doch mit den altbekannten und konventionellen Mitteln der Gestaltung:

11 Der Begriff wurde von Mark Wieser geprägt und beschreibt digitale Technologie, die vernetzt mit Sensoren arbeitet und von daher im Alltag unsichtbar und ubiquitär wird. Der erste Satz des Artikels lautet: »The most profound technologies are those that disappear«. Mark Weiser, »The Computer for the 21st Century« in: *Scientific American* (09/1991), S. 94-104.

As used in projects that apply design to politics, it emphasizes techniques of merging form and content in aesthetically compelling and functionally appropriate ways to support the means of governance — the mechanisms by which a state, organization, or group is held together. Such work is imperative but is not inherently political [...]. (AdD 8)

Neben konventionellem Design, welches mit dem Typen A der im zweiten Teil vorgestellten Liste von Dunne und Raby korrespondiert, und dem kritischen, politischen oder eben adversarialen Design, das in der tabellarischen Gegenüberstellung dem Typen B entsprechen würde, fügt DiSalvo eine dritte Spalte des Typen A-2 hinzu. Es ist ein Design, welches zwar auf Inhalte der Politik angewendet, dadurch aber nicht automatisch selbst politisch wird. Obwohl es wenigstens nicht zu rein kommerziellen Zwecken eingesetzt wird, operiert es dennoch in den konventionellen Mustern der Gestaltung. Dies sei beispielsweise das Design von Stimmzetteln, von Wahlkabinen, von öffentlichen Informationskanälen und auch noch das Design von politischen Kampagnen (vgl. AdD 8f). Kurzum: Ein Design, wie es Manzini und Margolin in ihrem offenen Brief vorschlagen. Hierbei werde durchaus Wichtiges gestaltet. Dieses Design beschränke jedoch den Horizont des Politischen auf die institutionelle Politik und kehre noch nicht den genuin politischen Charakter des Designs als adversarialer Widersacher hervor, der zunächst völlig unabhängig von politischen Inhalten zu denken sei (vgl. ebd.). »Design for politics« sowie »political design« seien zwei völlig unterschiedliche Arten des Designs. Dabei beruht diese Unterscheidung DiSalvos auf einer weiteren Differenzierung, die nicht nur die Politizität des Designs betrifft, sondern das Feld der Politik an sich neu zu denken gibt.

All instances of adversarial design, however, hinge on an understanding of the distinction between politics and the political and, subsequently, the distinction between design for politics and political design. (AdD 7)

Es ist die weitreichende Unterscheidung zwischen der Politik und dem Politischen, »die politische Differenz«<sup>12</sup>, auf die sich DiSalvo bezieht. Diese politische Differenz wurde von verschiedenen Politiktheorien unterschiedlich begründet, beinhaltet jedoch immer diese wesentliche Unterscheidung, die sich

12 Vgl. Oliver Marchart, *Die politische Differenz. Zum Denken des Politischen bei Nancy, Lefort, Badiou, Laclau und Agamben*, Berlin 2013, S. 9. DiSalvo bezieht sich ebenfalls auf die von Marchart untersuchten Autorinnen und Autoren.

dem Verlust des Politischen durch eine Überbetonung der Politik entgegenstellen soll. Die Politik wird von dieser Differenzierung als ein Funktionssystem innerhalb der Gesellschaft mitsamt seinen Institutionen, Handlungsformen und Subsysteme beschrieben. Dieses ordnende System organisiert und strukturiert den Staat, um diesen zusammenzuhalten und die Arbeit demokratischer Selbstregierung funktional zu ermöglichen. In DiSalvos Worten:

Politics are the means by which an organization, municipality, or state is put and held together. Politics are a series of structures and mechanisms that enable governing. (AdD 13)

»Design for politics« ist demnach ein Design, welches ganz konventionell als »means to the end« also als Mittel zum Zweck der Regierung und Verwaltung eingesetzt wird: Design für die Politik. Dieses Design wirke zwar strukturierend und formend auf die Gesellschaft ein, sei aber gerade in dieser Funktion nicht genuin politisch. Ordnende Politik und ordnendes Design konvergieren in ihrer Funktionsweise, ohne dass hierbei die politische Dimension der Gestaltung selbst thematisiert würde. Doch gerade um diese politische Dimension geht es DiSalvo. Ganz anders als bei einem »design for politics« verhält es sich mit dem »political design« und auch bei dem, worauf sich dieses anderen Designs bezieht: »the political«. Das Politische ist etwas, das vom institutionellen System der Politik genauestens unterschieden werden muss. Im Rückbezug auf die Theoretiker\*innen der politischen Differenz – in seinem Fall Chantal Mouffe und Ernesto Laclau – bezeichnet DiSalvo dies ebenfalls als Beschreibung einer Seinsweise und Kondition (vgl. AdD 8). Hierbei handele es sich folglich nicht um eine bestimmte Institution, eine bestimmte Funktionsweise oder um ein bestimmtes Subsystem der Politik, sondern um eine eigene Qualität sowie ontologische Kategorie, die den Status quo der existierende Politik und der durch sie aufrechterhaltenen Machtbeziehungen infrage stellt.<sup>13</sup> Für DiSalvo ist das Politische »a condition of life«, also ein eigener Zustand, und zwar einer »of ongoing contest between forces or ideals.« (AdD 8) Hierzu führt DiSalvo weiter aus:

This condition is expressed and experienced in the dealings between people and organizations in a multiplicity of ways, including debate, dis-

13 Vgl. ebd., S. 25f.



sensus, and protest. This condition can also be expressed and experienced through design. (AdD 8)

Hier wird nun deutlich, was DiSalvo mit seiner Unterscheidung zwischen einem »design for politics« und einem »political design« bezwecken will und wie sich das Politische im Design als adversarialer Widersacher verstehen lässt. Während für ihn Design, das lediglich auf die Inhalte der Politik angewandt wird, sich immer noch diesen Inhalten unterordnen muss und folglich in seinen Funktionsweisen nicht selbst politisch wird, ist politisches Design dadurch politisch, dass durch die Funktionsweisen des Designs ein vormals verdeckter Inhalt selbst bestreitbar und somit politisch gemacht wird. Durch Design steht er zur Verhandlung. Adversarial Design stellt sich einer herrschenden Ordnung entgegen, die auch noch die Konstruktion der sozialen Realität bestimmt, und drückt einen Dissens aus, indem es diese Ordnung aufdeckt und durch »the contestational relations and experiences aroused through the designed thing« (AdD 7) infrage stellte. Während »design for politics« danach strebe, »solutions to given problems within given contexts« zu finden, würde politisches Design auf etwas völlig anderes abzielen: »to discover and express the elements that are constitutive of social conditions.« (AdD 13)

DiSalvo setzt bei seiner Unterscheidung von politischem und konventionellem Design grundlegend an. Erneut ist es eine deutliche Gegenüberstellung, jedoch bekomme man es nach seiner Unterscheidung mit zwei »different endeavors« (ebd.) zu tun. Vor dem Hintergrund der im vorangegangenen Teil besprochenen Verfallstendenzen des Designs unter den Vorzeichen der Postdemokratie gewinnt diese Gegenüberstellung und Unterscheidung zweier unterschiedlicher Funktionsweisen ebenfalls eine neue Bedeutung. So ließe sich die Postdemokratie auch als Rückzug des Politischen aus der Politik beschreiben, als ein Verlust der Bestreitbarkeit von Entscheidungsfindung oder aber als Verlust der Bedeutung von Differenzen.<sup>14</sup> Konventionelles Design hat diesem Verfall und somit der Postdemokratie in DiSalvos Bestimmungen seiner Funktionsweisen nichts entgegenzusetzen. Adversarial Design hingegen trage das Politische zurück in die Öffentlichkeit, indem es sich politisch sowohl dem Staat als auch dem internen Verfall des Designs selbst widersetzt und als streitbare Setzung, welche die Bedingungen des Sozialen enthüllt, in den öf-

14 Vgl. die beiden Verfallstendenzen im vorangegangenen Teil »Design und Postdemokratie«.

fentlichen Diskurs einschreibt. Hierbei ist Design in einem ganz bestimmten Sinn politisch; in einem agonistischen Verständnis des Politischen, dem sich DiSalvo verpflichtet und welches seine Begriffswahl als »adversarial« begründet. Politisch und nicht lediglich auf Politik angewandt ist Design demnach »in an agonistic sense.« (AdD 8) Ein agonistisches Verständnis des Politischen stellt das Politische den institutionellen Formen der Politik als »a condition of disagreement and confrontation — a condition of contestation« (AdD 4) gegenüber.

Bevor die theoretischen Grundlagen dieses Verständnisses ergründet werden sollen, lässt sich diese praktische Unterscheidung am besten an den Beispielen DiSalvos verdeutlichen, die er für Adversarial Design sowie seine Unterscheidung von »design for politics« und »political design« anführt. Das *Million Dollar Blocks* Projekt ist so ein Beispiel computer- sowie datengestützten, politischen Designs. Entwickelt wurde es 2005 von Laura Kurgan am Spatial Information Design Lab an der Columbia University. In dem Projekt ging das Team um Kurgan der kartografischen Verortung von Verbrechen in vier amerikanischen Großstädten nach. Jedoch nicht ausgehend von den Orten des Verbrechens, sondern von den Herkunftswohnvierteln, den »Blocks«, der Täter. Aufgrund dieses Perspektivwechsels ist das Visualisierungsprojekt nach DiSalvo politisch, weil es sich einem unhinterfragten Instrumentarium der institutionellen Politik gegenüberstellt, indem es tieferliegende problematische Strukturen des Sozialen hervorkehrt, die von dieser Politik perpetuiert werden. Diese rahmt es als Streitpunkte durch sein Design. So lassen sich durch die Visualisierung eindeutige Muster in den Karten der Städte erkennen, die namensgebenden *Million Dollar Blocks*, die belegen, dass Straftäter in den meisten Fällen aus sozial schwächeren Wohnvierteln stammen, die in den Vereinigten Staaten größtenteils von der afroamerikanischen Bevölkerung bewohnt werden. Genau mit dieser ohnehin schon strukturell benachteiligten Bevölkerungsgruppe macht ein teils privat organisierter und von daher am Profit ausgerichteter Gefängnisapparat einen Großteil seines Gewinns. Dies wird mit den Angaben von Kosten belegt, die den einzelnen Straftätern zugeordnet werden und aufzeigen, welche Viertel hierdurch besonders belastet wurden. Durch dieses Informationsdesignprojekt zeigt sich, dass eine Geografie des Verbrechens nicht einer Geografie der Inhaftierung entspricht. Eben jene Daten würden stets missachtet, wenn es um die Analyse von Verbrechen und Inhaftierungen ginge (vgl. AdD 13). Durch Publikationen, Ausstellungen und partizipativen Workshops wurde durch das *Million Dollar Blocks* Projekt

auf die Konsequenzen und mögliche Aufklärungsmaßnahmen aufmerksam gemacht, die sich aus dieser Ungleichheit der Betrachtung ergeben. Dies sei nach DiSalvo das politische an diesem Designbeispiel:

The Million Dollar Blocks project is political design because it reveals, questions, and challenges conditions and structures in the urban environment; it opens a space for contestation; and it suggests new practices of design in mapping and urban planning. (AdD 9)

Weitere Beispiele DiSalvos, die als zum Teil interaktive Datenvisualisierung Informationen enthüllen und als streitbar in den öffentlichen Diskurs stellen, sind eine Datenbank zur Visualisierung der Quellen von Spenden an U.S. Senatoren,<sup>15</sup> eine Analyse und Visualisierung der sozialen Netzwerke und Vernetzungen der Vorstandsmitglieder der 100 profitabelsten U.S. Unternehmen,<sup>16</sup> eine Visualisierung des Einflusses von Ölkonzernen auf die öffentliche Debatte um den Klimawandel<sup>17</sup> sowie zwei Erweiterungen für den Webbrowser Firefox: Eine, welche die Verquickung des militärischen und akademischen Komplexes in den Vereinigten Staaten enthüllt,<sup>18</sup> und eine andere, die sämtliche dargestellten Preise auf jeder Webseite, die mit dem entsprechenden Browser besucht wird, gegen ihr Äquivalent in Rohöl austauscht.<sup>19</sup> Alle diese Beispiele gehören zu der ersten, von DiSalvo analysierten Strategie des Adversarial Designs: »Revealing Hegemony«. Hierbei bezieht sich DiSalvo auf das Hegemonieverständnis von Ernesto Laclau und Chantal Mouffe, wie sie es für ihre Vorstellung einer radikalen Demokratie entwickelten.<sup>20</sup> Dies und die auf sie antwortende spezifische Taktik des Designs fasst DiSalvo wiederum wie folgt zusammen:

[H]egemony is a flexible and vigorous web of related factors, actions, intentions, and objects that are in constant flux, under pressure from and exerting pressure on a multiplicity of positions. This view of hegemony shifts the agonistic effort away from striving to overcome hegemony and

15 Max Carlson, Ben Cerveny, *State-Machine Agency* (2005). Carl DiSalvo, *Adversarial Design*, S. 40.

16 Josh On, *They Rule* (2001, 2004, 2011). Ebd., S. 37.

17 Josh On, *Exxon Secrets* (2010), ebd., S. 40.

18 Nicholas A. Knouf, *the MAICgregator* (2009), ebd. S. 46.

19 Michael Mandiberg, *Oil Standard* (2006), ebd. S. 49.

20 Vgl. Ernesto Laclau, Chantal Mouffe, *Hegemonie und radikale Demokratie. Zur Dekonstruktion des Marxismus*, Wien 1991.

toward participating in an ongoing process of exposing and documenting current hegemonic practices so they can be examined and questioned. [...] Revealing hegemony is a tactic of exposing and documenting the forces of influence in society and the means by which social manipulation occurs. (AdD 35)

In denen von DiSalvo vorgestellten Projekten geht es darum, die Machtbeziehungen aufzudecken, welche die soziale Wirklichkeit auf eine bestimmte Weise konstruierten und fortwährend nach der eigenen Logik weiterbestimmen und gestalten. Somit zeugen diese Projekte für DiSalvo davon, dass es keine neutrale Positionierung der Gestaltenden beim Adversarial Design geben kann – ganz im Gegensatz zur Behauptung konventioneller Gestaltung, versteht sich. Alle von ihm vorgestellten Projekte wurden aus einem bestimmten Interesse heraus als Gegenposition zu etwas anderem gestaltet und für bestimmte, politische Ziele, die sich gegen eine bestehende Ordnung richten, eingesetzt. Darüber hinaus verdeutlichten insbesondere die beiden Webbrowsererweiterungen durch ihre eigene reibungslose (»seamless«) Integration die interaktiven sowie partizipativen Machtstrategien der »seamlessness« und die Verführungskraft der Mechanismen von Hegemonie, die sie im gleichen Zuge aufdecken (vgl. AdD 53). Sie politisieren nicht nur den Inhalt, den sie gestalten, sondern in ihrer Funktion verweisen sie selbst noch darauf, dass die Rahmenungen selbst bestreitbar gemacht werden müssen.

Bereits das Aufdecken von Hegemonie exemplifiziert die anvisierte, konfrontative sowie »agonistische« Frontstellung, die durch Chantal Mouffes Ansatz noch genauer erläutert werden muss. Zunächst sollen an dieser Stelle aber die beiden weiteren Kategorien der Strategien des Adversarial Designs in gebotener Kürze angerissen werden, die ähnlich operieren. Bei der Rekonfiguration des »Restes«, »Reconfiguring the Remainder«, handelt es sich um die technologisch sowie gesellschaftlich neuartige Herausforderung, vor die wir durch Social Robots gestellt werden. Diese Herausforderung der »agnostic encounters with social robots« (AdD 57) ist nach DiSalvo insofern eine agonistische, als dass die Interaktion mit Robotern generell die Frage aufwerfe, wie wir diese Interaktion und darüber hinaus das Soziale definieren wollen. Der springende, nach DiSalvo umstrittene und somit durch das Design politisierbare Punkt sei die Frage, was eigentlich ein Roboter ist und ob eine Beziehung zu einem solchen Roboter sozial genannt werden kann (vgl. AdD 83). Design darf hier nicht nur nicht konventionell sein, es muss durch Design Konventionen generell infrage stellen. Darüber hinaus wird die Positionierung des Designs als explizit politischer Widersacher jedoch im Vergleich zu

den vorherigen Beispielen weniger einsichtig. Wer genau ist der Widersacher dieses Designs, gegen den es sich adversarial stellen soll?<sup>21</sup> *Amy and Klara*, ein Beispiel, das DiSalvo bringt, sind zwei synthetische Sprach-Roboter von Marc Böhlen, jeweils in der Form einer pinken Box, die sich gegenseitig beobachten und beschimpfen. Klara spricht dabei mit einem deutschen Akzent. Immerhin streiten diese Roboter also untereinander. Darüber hinaus sei die Begegnung mit ihnen und ihrem adversarialen Design nach DiSalvo eine unheimliche (»uncanny«), die zur Revision von vorgefassten Meinungen veranlasse, und deswegen selber ein Design des Streits sei (vgl. AdD 80).

Bei der letzten Strategie, »Devices of Articulation«, analysiert DiSalvo hauptsächlich die politischen Potenziale, die sich aus den Möglichkeiten des sensorbasierten Ubiquitous Computing ergeben und als Internet der Dinge bereits thematisiert wurden. Artikulation bedeutet in diesem Fall für ihn so viel wie das Herstellen einer Verbindung und das Zusammenbringen unterschiedlichster Faktoren, die in ihrer Kombination etwas Neues hervorbringen (vgl. AdD 93). Diese gestalterische, interaktive Artikulation wirkt dabei auf alle diese Elemente zurück. Wiederum als unbestreitbar politische Projekte bei der Anwendung dieser Strategie sind hier die technologiebasierten, kollektiven Maßnahmen, um die Überwachung durch Kameras im öffentlichen Raum zu umgehen, wie der *CCD-Me Not Umbrella*, hervorzuheben. Diese beschreibt DiSalvo als die Konstruktion von »linkages between objects, people, and actions«, welche durch adversariales Design zusammengebracht einen Raum des Streits eröffnen würden, »in which the elements gathered together are able to act out a plurality of conflicting practices, values, and beliefs«. (AdD 96) Alle drei Strategien des Adversarialen Designs werden für DiSalvo durch ihre theoretische Grundlegung zusammengehalten, die den konfrontativen Charakter dieses Design umfasst.

Vor dem Hintergrund von DiSalvos theoretischen und politischen Bezugspunkten ergibt sich das Muster einer bestimmten widerständigen Designstrategie: Design ist nicht grundlegend politisch, sondern muss erst politisch

21 Die meisten der vorgestellten Projekte dieser Strategie Adversarialen Designs ließen sich auch einer Auslotung eines neu entstehenden, sozial-technologischen Raums der Interaktion zuordnen, in dem vor allem die andauernde Hinterfragung der Form sowie des Status des Roboters die Herausforderung an ein Verständnis des Sozialen darstellt. Dunne und Raby hatten hierfür den Begriff des Critical Designs etabliert. Vgl. Anthony Dunne, *Hertzian Tales*, und Anthony Dunne, Fiona Raby, *Speculative Everything*.

gemacht werden. In seinen Beschreibungen ist dies dann auch nicht mehr konventionelles Design, sondern politisches Adversarial Design: ein »different endeavour«. Warum diese Politisierung des Designs etwas mit der Radikalisierung eines Demokratieverständnisses zu tun hat und stets in einem konfrontativen Modus zu erfolgen hätte, leitet sich durch DiSalvos Bezugnahme auf eine bestimmte Auslegung der politischen Differenz her. Die Grundlegung für seine Unterscheidung von politischem und nicht-politischem Design ist das Demokratieverständnis der Politikwissenschaftlerin Chantal Mouffe, das in der Designdisziplin generell großen Widerhall findet.<sup>22</sup> Nicht nur alleine zur Klärung von DiSalvos Position muss ihr agonistisches Politikverständnis, das sie als Weiterentwicklung eines radikalen und pluralen Demokratieverständnisses konzipierte, erläutert werden.

## 6.4 Agonistischer Pluralismus

In ihrem agonistischen Politikverständnis, also einem Verständnis von Politik, das dieses als »Rahmenwerk« für die Austragung »agonistischer Konfrontationen zwischen Gegnern« beschreibt,<sup>23</sup> hat Chantal Mouffe selbst ein bestimmtes Gegenüber vor Augen, gegen das sie ihr agonistisches Modell einer radikalen Demokratie argumentativ in Stellung bringen will. Ihre argumentativen Gegner sind die Theorien eines deliberativen oder aggregativen Demokratieverständnisses, deren Hauptziel »in der Sicherung eines festen Bandes zwischen Demokratie und Liberalismus«<sup>24</sup> – also in einer Versöhnung der nach Mouffe sich widersprechenden Werte von Gleichheit und Freiheit – innerhalb eines demokratischen Aushandlungsprozesses bestehen würde. Ziel und Ergebnis

22 Einige Beispiel, die Mouffes agonistisches Politikmodell als zentral für das Design setzen: Vgl. Jesko Fezer, »Parteiisches Design«; Mara Recklies »Können Designer politisch handeln? Eine handlungstheoretische Überlegung mit Hartmut Rosa und Chantal Mouffe«, beide in: Christoph Rodatz et al. (Hg.), *Was ist Public Interest Design?*, S. 65-77; Metahaven, Marina Vishmidt (Hg.), *Uncorporate Identity*, Baden 2010; oder auch Friedrich von Borries, der Chantal Mouffe für sein Ausstellungsprojekt Politics of Design interviewt, da »in der Designtheorie immer wieder Bezug [auf Mouffe] genommen [wird]«. Das Interview ist online abrufbar unter: <https://www.basislager-demokratie.de/news/chantal-mouffe-o> (letzter Zugriff: 19.11.2019).

23 Chantal Mouffe, *Das demokratische Paradox*, Wien 2013, S. 115.

24 Ebd., S. 88.

dieses demokratisch partizipativen Aushandlungsprozesses müsste diesen Theorien zufolge ein rationaler Konsens sein, der wiederum auf der Grundlage einer Zustimmung zur Legitimität liberal-demokratischer Institutionen, einer idealen Sprechsituation im Rahmen der Politik<sup>25</sup> und den allgemein anerkannten Werten der Gerechtigkeit<sup>26</sup> fuße. Der im partizipativen Prozess der Deliberation gefundene Konsens sei (dem deliberativen Verständnis der Demokratie zufolge) das eigentliche Wesen derselben. Dieser Konsens beruhe aber auf einem fundamentalen Missverständnis des Wesens demokratischer Politik. Genau in diesem Missverständnis findet sie ihren argumentativen Gegner. Das Modell einer deliberativen Demokratie identifiziert sie aufgrund des Versuches, widersprüchliches ohne irgendeinen Ausschluss in einem rationalen Konsens versöhnen zu wollen, mit einer falschen Neutralisierung des unauslöschbaren Konfliktes am Grunde aller demokratischen Ordnung, dessen Verleugnung das politische Wesen der Demokratie selbst noch bedrohe:

Die Vorstellung, Macht könne durch rationale Debatte aufgelöst werden und Legitimität könne auf reine Vernunft gegründet werden, ist eine Illusion, die demokratische Institutionen gefährden kann.<sup>27</sup>

Gegen diese Vorstellung einer deliberativen Konsens-Demokratie setzt Mouffe ihr Modell einer radikalen Demokratie, welche die Institutionen der Politik und deren diskursive Deutungshoheit infrage stellt: der Einsatz des Politischen als fortwährender Konflikt um die Deutung demokratischer Grundwerte.<sup>28</sup> In der Unterscheidung, die Carl DiSalvo zwischen dem Politischen

25 Für das deliberative Modell einer Demokratie, für den, wie bereits oft bemerkt wurde, der universitäre Seminarraum das Vorbild gewesen sein könnte, steht bei Mouffe Jürgen Habermas *Theorie des kommunikativen Handelns*.

26 Für das Aggregationsmodell, das als Idealbild einer am Markt orientierten Demokratie verstanden werden kann, steht bei Mouffe John Rawls *Eine Theorie der Gerechtigkeit* von 1971.

27 Chantal Mouffe, *Das demokratische Paradox*, S. 106.

28 Oliver Marchart beschreibt den diskurstheoretischen Antagonismus prononciert in Mouffes und Laclaus Vorstellung der radikalen Demokratie, der die Frontstellung zwischen unterschiedlichen Auslegung der Werte von Freiheit und Gleichheit begründet, in seiner Einleitung zu Mouffes Demokratietheorie wie folgt: »Die Logik dieses Kampfes aber [...] wird nun anhand der von Laclau und Mouffe neu eingeführten und diskurstheoretisch gewendeten Kategorie des Antagonismus beschrieben. Eine Allianz oder [...] ›Äquivalenzkette‹ aus unterschiedlichen [...] diskursiven Elementen [...] lässt sich, so das Argument, nur herstellen in Abgrenzung gegenüber einem allen betroffenen Elementen

und der Politik vornahm, bezog er sich auf Chantal Mouffes Auslegung dieser Unterscheidung, die das Politische als »die ontologische Dimension des Antagonismus« bestimmt und die Politik als ein »Ensemble von Praktiken und Institutionen« beschreibt, die auf diesem »konflikthaften Terrain« als ihrer kontingenten Grundlage operieren müssen, das wiederum vom Politischen durchzogen wird.<sup>29</sup> Der untilgbare Konflikt, den Mouffe auf Carl Schmitts Unterscheidung zwischen Freund und Feind als grundlegende Beschreibung des Einsatzes des Politischen zurückführt, muss in einer Demokratie jedoch von diesem Antagonismus in einen Agonismus umgewandelt werden.<sup>30</sup> Kennzeichnet den Antagonismus eine Frontstellung zwischen Feinden, so meint der Agonismus eine Gegenüberstellung von klar unterscheidbaren Gegnern, zwischen einem »Wir« und einem »Sie«, die sich in ihren Ideen zwar bekämpfen, hierbei das Recht des anderen, seine Ideen zu verteidigen, aber anerkennen. Diese »agonistische Konfrontation« sei die eigentliche »Existenzbedingung« der Demokratie und müsse von den politischen Institutionen nicht befriedet, sondern um jeden Preis gewährleistet werden.<sup>31</sup> Die Hauptaufgabe demokratischer Institutionen bestehe demzufolge darin, die antagonistische Dimension des Politischen, die Grenzen zwischen einem »Wir« und einem »Sie«, in einen agonistischen Pluralismus zu überführen, in dem sich der Konflikt argumentativ austragen lässt, ohne dass eine Seite ausgelöscht werden muss.

Die Spezifik moderner Demokratie besteht in der Anerkennung und Legitimierung von Konflikt und in der Weigerung, diesen zu unterdrücken, indem eine autoritäre Ordnung eingerichtet wird.<sup>32</sup>

Übertragen aufs Design und in Erweiterung von DiSalvos relativ unkritischer Auslegung der antagonistischen Dimension der Politik in seiner Unterscheidung zwischen einem unpolitischen »design for politics« und seinem Vor-

gemeinsamen Außen. [...] Eine Äquivalenzkette stabilisiert sich in antagonistischer Abgrenzung gegenüber einem konstitutiven Außen, durch welches sich alle Elemente der Kette in ihrer Identität gleichermaßen negiert fühlen.« Oliver Marchart, »Äquivalenz und Autonomie. Vorbemerkungen zu Chantal Mouffes Demokratietheorie«, in: Chantal Mouffe, *Das demokratische Paradox*, S. 7-14, hier: S. 9.

29 Vgl. Chantal Mouffe, *Agonistik. Die Welt politisch denken*, Berlin 2014, S. 12.

30 Vgl. ebd., S. 25f.

31 Chantal Mouffe, *Das demokratische Paradox*, S. 104.

32 Ebd.



schlag für ein »political design« bedeutet diese Interpretation demokratischer Existenzbedingung, dass auch nur ein in diesem Sinne radikalisiertes, sich konfrontativ widersetzendes, widerständiges Design als »antihegemoniale Praktik« und als agonistisches Design überhaupt politisch sein kann.<sup>33</sup> Diese Frontstellung mit Mouffe wendet sich entschieden dagegen, ein Design als politisch und genuin demokratisch zu verstehen, das auf dem Missverständnis einer Neutralität der Gestaltenden aufbaut, die womöglich auch noch die Grundlage für einen deliberativen Konsens bilden sollte. Ebenso weist sie jegliches Design zurück, das sich auf die Vorstellung von allgemeingültiger Rationalität beruft, um soziale Probleme deliberativ und in einem Einvernehmen zu lösen. Selbst auf die Inhalte der Politik angewandt, verschleierte ein solches Design nur die sich zugleich in ihm artikulierenden Machtverhältnisse, die unseren Alltag durchziehen und dabei den Status quo vorherrschender Hegemonie festschreiben. Diese Interpretation wendet sich ebenso gegen jegliche Form partizipativer Ansätze im Design, die zwar häufig mit dem Label »demokratisch« versehen werden, jedoch nicht im Modus der Konfrontation und produktiven Reibung konfligierender Standpunkte stattfinden. Genauso kann dieser agonistische Pluralismus in einem Design im Dienste des Gemeinwohls, in einem Civic Design des »common good«,<sup>34</sup> und dessen Streben nach Allgemeingültigkeit sowie falscher Universalität nur eine Verleugnung des grundlegenden politischen Antagonismus erkennen, welche im naiven Glauben, die Gesellschaft für alle zu verbessern, am Ende die Demokratie selbst gefährdet. Alles Design, das sich den ordnenden Strukturen eines falschen Universalismus nicht widersetzt, ist kein politisches Design.

In dieser Frontstellung treffen sich DiSalvos Auslegungen gestützt durch Mouffes agonistischen Pluralismus mit den Forderungen eines radikaleren Designs. So teilen sie die Einsicht, dass der einzig legitime, politische Widerstand, sowohl gegen die postdemokratischen Verfallstendenzen des Designs als auch gegen herrschende Hegemonie, ein anderes, radikalisiertes Design ist, das sich diesen herrschenden Hegemonien, die insbesondere in eben je-

33 Vgl. hierzu: Pelle Ehn, Erling Björgvinsson, Per-Anders Hillgren, »Agonistic Participatory Design. working with marginalized social movements«, in: *CoDesign International Journal of CoCreation in Design and the Arts*, Vol. 8 (2012), S. 127–144.

34 Für den Ansatz des Civic Designs ist der Schweizer Grafikdesigner Ruedi Baur bekannt, der gemeinsam mit seiner Frau Vera Baur 2011 das Projekt Civic City gründete. Vgl. die Webpage des Projektes, online abrufbar unter: <http://civic-city.org/> (letzter Zugriff: 19.11.2019).

nem konventionellen Design artikuliert und ausgedrückt werden, entgegengesetzt. Ohne eine Gegenposition kann es keinen politischen Streit geben. Das konventionelle, nach allgemeiner Anerkennung strebende Design verkenne diesen eigentlichen Charakter des Politischen, der gerade im Widerstreit bestünde. Ein Designprozess, der sich durch Expert\*innenmeinung legitimieren will, kann in dieser Vermeidung von Entscheidung nie politisch sein. Derartig ›deliberatives‹ Design im Sinne einer deliberativen Demokratie verhindere jeden möglichen Einsatzes des Politischen. Sich den Herausforderungen der Postdemokratie auf legitime Art und Weise entgegenzustellen, hieße, verdeckte Machtstrukturen und ihre hegemonialen Wirkweisen aufzudecken und in den agonistischen Wettstreit um die Deutungshoheit einzutreten. Dies geschehe durch eine Destabilisierung der bestehenden Ordnung und der aktiven Re-Konstruktion einer neuen auf eben jenem konflikthaften Terrain. Diesen möglichen Ansatzpunkt politischen Designs als Instrument der ›Re-Artikulation‹ beschreibt auch Mouffe:

Jede Ordnung kann [...] durch antihegemoniale Praktiken infrage gestellt werden, die versuchen, sie zu re-artikulieren und eine andere Form der Hegemonie zu installieren.<sup>35</sup>

In dieser Logik operiert nach DiSalvo politisches Adversarial Design. Aber inwieweit trifft ein solches Politikverständnis eine politische Dimension des Designs? Bleibt für den politischen Einsatz des Designs einzig der Widerstand, der darauf abzielt, die Ordnungen zu stören, die von einem konventionellen sowie marktkonformen Design eingerichtet wurden? So instruktiv die Einsichten eines demokratischen, agonistischen Pluralismus für einen strategischen Einsatz konfrontativ politischen Designs auch sein mögen, so sehr beschränken sie die Politik der Gestaltung auf diesen Sonderfall. Nur ein aktivistisch agierendes Design erfülle im vollen Sinn, was das Politische am Design sein kann. Nur ein Design, das die Un-Ordnungen stört, die von seinem Gegenpart und Widersacher strukturiert wurden, gestaltet auf eine genuin politische Art und Weise. Dieses Design müsse stets durch die antagonistische Dimension des Politischen angetrieben sein und die Konfrontation herausfordern. Alles andere Design, auch jenes, das auf die Inhalte der Politik angewendet wird, verkörpere – oder in Mouffes Terminologie – artikulie-

35 Chantal Mouffe, *Agonistik*, S. 22.

re lediglich Hegemonie, strukturiert das bereits Gegebene und verfestigt den Status quo. Doch übersieht diese Eingrenzung politischen Designs nicht die unausweichliche Schnittmenge, die jedes Design immer schon mit dem Politischen hat? Markiert die Möglichkeit der Opposition am Gegenüber nicht bereits den immer schon gegebenen, streitbaren Charakter der Gestaltung, der diese politisierbar macht?

## 6.5 Der Einwand gegen die Zwietracht

Obwohl DiSalvos Beschreibungen den strategischen Einsatz sowie wichtige Funktionsweisen und Mechanismen aktivistischen Design erklären können, muss die Verabsolutierung des Politischen im Design auf den Sonderfall dieser konfrontative Gegenüberstellung sowie überhaupt ihre Voraussetzungen hinterfragt werden. So kritisiert Tobias Braun, dass für DiSalvo das politische Design zugleich in als auch über der Gesellschaft stehen würde, um aus dieser übergeordneten Position heraus über »gesellschaftliche Zusammenhänge aufklären und über die Konstitution gesellschaftlicher Wirklichkeit informieren« zu wollen.<sup>36</sup> Gleichzeitig müsse das Design aber selbst der konfrontativ auftretende Akteur einer antihegemonialen Praktik sein.<sup>37</sup> Zumindest dann, wenn es sich um Adversariales Design handeln soll. Für Braun wird dadurch jedoch der konkrete Ort des Dissenses zumindest ambivalent, wenn nicht ganz unverständlich:

Sollen dem Konflikt Möglichkeiten der Entfaltung und Gestaltung eröffnet werden oder wird das Design selbst zum Nukleus des Widerspruchs? Letztlich: Genügt sich der Widerspruch in seiner Opposition oder will er auch positiv gestalten?<sup>38</sup>

Brauns kritische Nachfrage, auf die er selber keine Antwort findet, trifft jene Stellen in DiSalvos Argumentation, an denen er aktivistisch agierendes, politisches Design von konventionellem, unpolitischem Design eindeutig unter-

36 Tobias Braun, »Die politischen Dimensionen des Public Interest Design. Zwischen Politik und dem Politischen« In: Christoph Rodatz et al. (Hg.), *Was ist Public Interest Design?*, S. 37-64, hier: S. 58.

37 Ebd.

38 Ebd.

scheiden möchte. Denn nach DiSalvos Definition reiche es nicht aus, wenn ein noch so gut gemeintes Design lediglich auf die Inhalte der institutionellen Politik angewandt würde. Dieses Design, das zum Beispiel auch den Zugang zu Informationen gewährleisten kann (vgl. AdD 8), bleibt für DiSalvo als Design unpolitisch, weil es nur ordnet, strukturiert und schlussendlich auf sehr konventionelle Art und Weise gestaltet. Es funktioniert wie Design, das auf kommerzielle Inhalte angewendet wird, und ist genauso unpolitisch. Politisches Design hingegen habe eine völlig andere Funktionsweise und könne nicht einfach nur beim politischen, streitbaren Inhalt stehen bleiben. Vielmehr müsse es nach DiSalvo in seiner Funktionsweise selbst zu diesem Nukleus des Widerspruchs werden, indem es die Arbeit des Agonismus vollführe (vgl. AdD 12).<sup>39</sup>

Aber genügen die Beschreibungen seiner Beispiele eigentlich selbst diesen Anforderungen politischen Designs? Würde man eben jenen politischen Inhalt von einer politischen Form des Designs unterscheiden wollen – und so argumentiert DiSalvo in seiner Gegenüberstellung eines »design for politics« und eines »political design« –, so wäre tatsächlich fraglich, warum sich beispielsweise das Design des *Million Dollar Blocks* Projekt von der Gestaltung von Stimmzetteln oder Wahlkampagnen, auf welche DiSalvo den Horizont der demokratischen Politik in seinen Ausführungen limitiert, wesentlich unterscheiden sollte. Was wäre die besondere Form dieses Designs, die es gemeinsam mit seinem Inhalt erst politisch werden lässt? Genügt hier schon der Hinweis auf den prozessualen Charakter der interaktiven Gestaltung? Warum gerade die Beispiele der ersten Strategie des Adversarialen Designs, »revealing hegemony«, nun jenseits ihres politisch investigativen Inhalts und ihrer Informationsvermittlung, die DiSalvo ja gerade als unpolitisch charakterisiert hatte, »the work of agonism« vollführen, bleibt jedoch weitestgehend ungeklärt. Nach DiSalvo seien sie designte Objekte, die bisher ungestellte Fragen erforschten (vgl. AdD 12), die bisher unhinterfragten Zusammenhänge aufdecken sowie herausfordern würden und deshalb »implicitly contestational« (AdD 9) seien. Betrachtet man die von ihm vorgestellten Projekte interaktiven

39 Thomas Markussen kritisiert hieran wiederum, dass überhaupt nicht mehr klar sei, welche Rolle adversariales Design eigentlich im Alltag jenseits des Aktivismus spielen können und ob es demnach eigentlich noch Design sei. Vgl. Thomas Markussen, »The Disruptive Aesthetics of Design Activism: Enacting Design Between Art and Politics«, Making Design Matter! Nordic Design Research Conference 29-31 May, 2011, Helsinki, S. 102-110. Online abrufbar unter: <https://archive.nordes.org/index.php/n13/article/view/102> (letzter Zugriff: 13.09.2020).

Informationsdesigns jedoch losgelöst von ihrem politischen Inhalt, so sind sie in der Tat relativ übersichtlich, ordentlich und klar strukturiert gestaltet. Sie präsentieren zwar einen streitbaren Inhalt, sind ihrer eigenen Form nach in ihrem Design aber nicht wesentlich mehr auf Konfrontation ausgelegt, als dies Design normalerweise auch ist. Unabhängig von ihren Inhalten könnte man sie sogar als relativ konventionelles Informationsdesign beschreiben. Einzig in seiner Erklärung der Webbrowser Erweiterungen weist DiSalvo auf die spezifische Funktionsweise des Designs hin, die in ihrer mimetischen Annäherung an die »seamlessness« interaktiver Gestaltung kritisch auf diese verweisen würden. Jedoch wirkt auch hier der durchaus politische Inhalt im Verhältnis zum Design in den Beschreibungen DiSalvos austauschbar.

Wenn man Design einfach so von seinem Inhalt trennen können würde, wie DiSalvo dies zur Definition von unpolitischem Design im Dienste der Politik vorschlägt, dann müsste an der Leerstelle der Austauschbarkeit in seiner Beschreibungen des Adversarialen Designs gegenüber seinem politischen Inhalt doch gerade der Hinweis auf eine besondere Eigenschaft dieses Designs erfolgen, eine besondere Begründung, warum dieser Sonderfall des Designs den Inhalt möglicherweise überhaupt erst politisch werden lässt. Was sind die besonderen Eigenschaften Adversarialen Designs? Was ist das sich Widersetzende dieses Designs, das einen Inhalt im Gegensatz zu konventionellem Design als politischen, bestreitbaren und selbst auch streitenden Inhalt präsentieren? Mit DiSalvos Kriterien findet sich hierauf keine Antwort. An dieser Schwachstelle in seiner Argumentation setzt dementsprechend eine weitere Kritik von Mahmoud Keshavarz aus *Design-Politics* am Modell des Adversarial Designs an:

Treating design as a container of politicised ideology, dismisses the whole potential and capacity of design as a material force in an environment that is co-inhabited by various actors. (DP 89)

So wie Mouffes Konzept des agonistischen Pluralismus, welches Keshavarz zu folge das Politische auf rhetorische Argumente in Form von Artikulationen reduziere, die lediglich als »a staging of a conflict of interests« (DP 80) innerhalb eines abgesteckten Rahmens der politischen Auseinandersetzung fungierten, entledigt DiSavlos Abgrenzung eines Sonderfalles politischen Design alles andere Design, das nicht diesem Sonderfall entspricht – gemeint ist alles Design – eines eigenen politischen Charakters und seiner politischen Dimen-

sion. Indem Adversariales Design diesen spezifischen Sonderfall der agonistischen Konfrontation zur Grundbedingung der Möglichkeit einer politischen Dimension des Designs erklärt und diese alleine auf diesen Sonderfall beschränkt, verdeckt es die alles Design immer schon durchziehende Politizität. Dies gäbe nach Keshavarz fälschlicherweise einzig dem Adversarialen Design auf beinahe heroische Art politische Handlungsfähigkeit, die sich mit DiSalvos Insistenz auf die dringliche Notwendigkeit der Institutionalisierung und Verbreitung dieses Sonderfalles deckt. In Keshavarz' Worten:

DiSalvo argues that there are conditions for political design and adversarial design in particular. This, unfortunately, gives adversarial design an important new role of political agency, as if the designed world of objects, services, relations, experiences and things is not already political. (DP 89f)

Ebenso wie Mouffe den politischen Einsatz auf den rhetorischen Streit um Ideen und Auslegungen reduziere, verkürze DiSalvo politisches Design auf die Form eines gestalteten Widerstreits. Schwerer noch als der ausschließliche Fokus auf einen spezifischen Sonderfall des Designs wiegt für Keshavarz die Tatsache, dass man durch eben jene Verengung der Perspektive den grundlegenden politische Charakter allen Designs aus den Augen verliert.<sup>40</sup> Um die Konvergenz von Design und Politik zu bestimmen, blieben jedoch nur die von DiSalvo beschriebenen Fälle eines »design for politics« oder eines vermeintlich politisch-adversarialen Designs, das für Keshavarz lediglich durch seine Inhalte politisiert würde (vgl. DP 88). Hierbei werde das eigentliche Potenzial sowie die immanente Problematik auch noch konventionellen Designs übersehen. Hierfür liefert Keshavarz eine eigene Bestimmung einer politischen

40 So kritisiert Matt Kiem die von DiSalvo angeführten Beispiele computergestützten Designs dafür, dass deren Verwendung von problematischen Materialien, wie beispielsweise den seltenen Erden, mit keinem Wort auch nur erwähnt wird. Dies sei für Kiem wiederum ein Beleg für eine generelle Unreflektiertheit in DiSalvos Argumentation, dessen Vorschlag eines Adversarialen Designs sich problemlos in den Status quo einer kapitalistisch organisierten Gesellschaft sowie dem Modell einer liberalen Demokratie einfügen lasse, ohne diese selbst zu hinterfragen. Nach Kiem müsse jedoch gerade politisches Design sich zur Aufgabe setzen, Alternativen zu entwerfen. Adversarial Design sei für ihn hingegen nur ein weiterer, technik-verliebter Sonderfall des Design, der sich besonders gut in Galerien, Büchern und in Workshops vermarkten ließe. Vgl. Matt Kiem, »If Political Design Changed Anything They'd Make it Illegal: Review Essay on Carl DiSalvo's Adversarial Design.« *Design Philosophy Papers* 11 (1/2013), S. 31-38.

Dimension im Design, die es als Gegenvorschlag zum Sonderfall des Adversarial Designs genauer zu betrachten gilt.

## 6.6 Möchten Sie noch etwas Politisches hinzufügen?

Denn einen genuin politischen Charakter besitzt Design nach Keshavarz immer schon aufgrund seiner ›ontologischen‹ Verführungs- und Überzeugungskraft sowie der besonderen Fähigkeit, Normalität und Alltäglichkeit zu gestalten. (DP 48) Diese übe wiederum einen gewissen Konformitätsdruck aus. Genau weil es alltägliche Lebenswelt gestalte und forme und durch diese spezifische Gestaltung auch konstant weiter designe, sei Design bereits vor jedem politischen Inhalt politisch:

Because of the ontological power that design has, design is already political even before engaging in any explicitly political issue. Design is engaged in making, dividing, and patterning how lives are organised according to certain directions or power positions. (DP 100)

Alles Design ist für Keshavarz dementsprechend nicht nur ein Container, sondern tatsächlich immer der Nukleus eines Widerspruches, dem immer auch widerstritten werden kann – und muss. In ausdrücklicher Abgrenzung zu Mouffes Beschreibung von hegemonialen Artikulationen des Diskurses und der inhärenten Möglichkeit ihrer rhetorisch-argumentativen Re-Artikulation beschreibt Keshavarz Design als *materielle* Artikulation und kommt hierdurch zu einem ähnlichen, jedoch weiter reichenden Verständnis der Möglichkeit des politischen Einsatzes in das Feld der gestalteten alltäglichen Lebenswelt:

The ›material‹ in material articulations insists on the artifice of things. The artifice of things affirms that things, for the simple reason that they are made, can also be unmade and remade accordingly. In fact, however, and far more importantly, it states that change is the only possible condition for artifice. The materiality of articulation affirms the possibility of change, reformation, redesigning, reassembling, remaking and undoing in one way or another. (DP 90)

Design als materielle Artikulation zu verstehen, die aus den iterativen Aushandlungen eines bestimmten Designprozesses zwischen Material, den

Zwecken und ihrer Kontextgebundenheit hervorgegangen ist, bedeutet für Keshavarz zum einen, dass sich im Design immer auch etwas Bestreitbares artikuliert, das aufgrund der getroffenen Entscheidungen und vorgenommenen Ausschlüsse politisierbar ist, und dass zum anderen gerade Design als »artifice« notwendigerweise die gestalterische Angriffsfläche für diesen Streit bietet, selbst dann, wenn aktiv versucht wird, diese zu verdecken. Deswegen und nicht aufgrund von politischen Inhalten sei Design politisch. Design heißt immer, dass alles auch anders designt sein könnte: »designers should see the world as something that can be changed.« (DP 90) Im Widerspruch zu DiSalvos Beschreibung steht für Keshavarz Design durch seine Gestaltbarkeit immer schon in einer Beziehung zum Politischen, die sich aus einer unabweichlichen Schnittmenge, einem Nexus im Bindestrich zwischen »Design-Politics« (DP 76) ergibt. Dieser Nexus zwischen den beiden Feldern ließe sich nicht einfach in ein politisches und ein unpolitisches Design auftrennen und getrennt betrachten. Diesen Nexus überhaupt zu übersehen, zeugt für Keshavarz von einer unentschuldbaren Naivität (vgl. DP 89).

Seine Kritik an DiSalvo, die aus einer postkolonialen Perspektive auf das Design erfolgt, trifft demzufolge auch all jene Repolitisierungsforderungen der Designmanifeste, die nach politischen Aufgaben für das vermeintlich sonst so unpolitische »trivial« Design verlangen, um hiermit erst die wirklichen Potenziale der eigenen Disziplin, eigene Relevanz sowie eigene Wirkungsmacht entfalten zu wollen. Solch eine Forderung kann aus der Perspektive dieser Kritik nur aus einer privilegierten Position heraus erfolgen, die zwar berechtigterweise ein gesteigertes, politisches Bewusstsein der Gestaltenden einfordert, aus dieser privilegierten Position heraus jedoch blind bleibe für die immer schon vorhandenen, dezidiert politischen Ausschlussmechanismen, die sich auch noch im konventionellsten Design für das trivialste aller Produkte vollziehen.<sup>41</sup> In ihrer Forderung nach einer neuen, politischen Rolle zeigt sich die Blindheit für die politische Dimension aller Gestaltung (vgl. DP 87).

Diese Kritik richtet sich dezidiert gegen die Definition eines Sonderfalls politischen Designs. Denn Keshavarz lehnt just aus politischen Gründen ab, den Sonderfall einer politischen Designstrategie oder einer politischen Designdisziplin definieren zu wollen (vgl. DP 86). Politisches Design funk-

41 Eines der bekanntesten Beispiele sind hier die smarten Seifenspender, deren Sensoren jedoch nur bei heller Hautfarbe reagieren. Ebenso bringt Mike Monteiro das Beispiel von Googles Bilderkennungs AI, die jedoch schwarze Menschen nicht von Gorillas unterscheiden konnte. Vgl. Mike Monteiro, *Ruined by Design*, S. 28.



tioniert nicht auf eine andere Weise oder unter anderen Konditionen als konventionelles Design. Das Politische ist ebenso wie das Ethische oder das Soziale nicht etwas, das man einfach zum Design hinzufügen könnte und das diesem ansonsten äußerlich oder gar ganz von der Gestaltung ausgeklammert sei. Es sei keine Frage des »adding« oder des ethisch, sozial oder politisch Machens des Designs, sondern eine Frage der Anerkennung der ethischen, sozialen und politischen Dimension in allem Design, in deren Folge entsprechend gehandelt und designt werden müsse (vgl. DP 364). Auch wenn es wichtig ist, dass jeweils spezifisch Politische an den besonderen Fällen des Designs zu beschreiben, um eine Entkräftung dieser Feststellung in ihrer Verallgemeinerung zu vermeiden, so wäre es äußerst kurzsichtig, das Politische im Design auf einen Sonderfall des Designs zu beschränken.

Durch Keshavarz Beschreibungen lässt sich folglich eine grundlegende politische Dimension allen Designs festhalten, die sich für ihn aus den Eigenschaften und Funktionsweisen des Designs als materielle Artikulation ergibt. Design ist für ihn zum einen politisch, weil immer auch Politisches gestaltet wird, und zum anderen, weil diese Gestaltung notwendigerweise politisierbar bleibt. Als materiellen Artikulation nimmt Design bestimmte Ein- und Ausschlüsse vor und gestaltet dementsprechend die Handlungen der Benutzenden weiter, die es ermöglicht. Dabei lässt sich jede Artikulation immer auch dekonstruieren, anders denken, neu und re-artikulieren und anders designen. Durch die Einführung von sozio-technologischen Artefakten in die durch Mouffe nur rein theoretisch geführten »abstract discussions of political ideologies« zeige dieses Verständnis von Design-Politics »the material fabrication of political practices« und die sie durchziehenden Machtbeziehungen auf. Dies verweist auf die dem Design immanente Möglichkeit, diese zu verändern: »the potentiality of rearticulating them in other directions and orientations.« (DP 90) Die gestalterische Praxis des Artikulierens, ob auf politische Inhalte bezogen oder nicht, könne bereits eine gestalterische Kritik an diesen Machtbeziehungen sein, weil jede Artikulation nie im luftleeren Raum stattfindet und in gleichen Maßen eine Dis-Artikulation wie Re-Artikulation von Gegebenen sei (vgl. DP 45).

Disarticulation is not a mere process or performance of opening up or revealing something that is hidden or invisible. [...] Things become something when they are disarticulated. Disarticulation both undoes and redoes the situation that it is engaged with simultaneously. (DP 45)

Doch bleibt Keshavarz nicht bei einem Alles-ist-möglich einer umfassenden Artikulierbarkeit stehen. Die Notwendigkeit, die Dinge anders gestalten zu müssen, als sie es gerade sind, zeigt insbesondere aus Keshavarz' postkolonialer Perspektive auf, dass es auch einen falschen politischen Einsatz des Designs gibt. In diesem artikulieren sich Machtbeziehungen auf problematische Art und Weise und es werden problematische Ein- und Ausschlüsse vorgenommen. Auch für Keshavarz wird somit eine Unterscheidung innerhalb eines Feldes politischer Gestaltung nötig, die sich ebenfalls auf die politische Differenz beruft.

## 6.7 Design-Polizei

Obgleich Chantal Mouffes und Ernesto Laclaus Begriff der Hegemonie wichtiger Bezugspunkt bleibt, der sich insbesondere in Keshavarz' Insistenz auf den Begriff der Artikulation zeigt (vgl. DP 81), liegt seiner Unterscheidung, zwischen einem politischen Design des Dissenses und einem ebenso, jedoch meist auf problematische Art und Weise politischen Design im Dienste der Politik und der Regierung, die Definition der politischen Differenz durch Jacques Rancière zugrunde, wie er sie in *Das Unvernehmen* ausführt.<sup>42</sup> Von ihm übernimmt Keshavarz auch die begriffliche Eigenart, das, was er als »mainstream politics« beschreibt, nicht als Politik, sondern als »police-politics« zu bezeichnen und den Begriff der »politics« für alle Praktiken außerhalb dieser Ordnung zu reservieren. Diese Unterscheidung und die Eigenwilligkeit ihrer Begrifflichkeiten müssen zunächst erläutert werden.

Als Beschreibungen der politischen Differenz besteht eine gewisse Ähnlichkeit zwischen dem bereits besprochenen Vorschlag von Mouffe und der Unterscheidung von Rancière darin, dass sie beide das, was im Allgemeinen als Politik bezeichnet wird, nämlich »die Gesamtheit der Vorgänge«, so Rancière, »durch welche sich die Vereinigung und die Übereinstimmung der Gemeinschaft, die Organisation der Mächte, die Verteilung der Plätze und Funktionen und das System der Legitimierung dieser Verteilung vollzieht« (UV 39), von etwas anderem unterscheiden, das diese Ordnung fraglich werden lässt: dem, was bei Mouffe das Politische heißt. Doch dieses Politische

42 Vgl. Jacques Rancière, *Das Unvernehmen*, Im Folgenden im Text zitiert als UV.

wird bei Mouffe als die Grenzziehung zwischen einem »Wir« und einem »Sie« definiert, was sie auf Carl Schmitts Einsatz des Politischen als Unterscheidung zwischen Freund und Feind zurückführt. Sie versucht, entgegen der bei Schmitt geforderten Grundlage der Einheit, die er als eine »durchgehende, unteilbaren Homogenität«<sup>43</sup> dieser politischen Einheit des »Wir« – des Volkes – versteht, diese antagonistische Frontstellung in einen agonistischen Pluralismus innerhalb einer Demokratie zu überführen. Zum einen ist dies ein folgenreiches Missverständnis von Schmitts Unterscheidung, die gerade in diesem Aspekt seine diktatorische Perspektive auf die demokratische Problemstellung aufzeigt und die sich nur unter Preisgabe und Verlust des Politischen in einen Pluralismus überführen lassen würde.<sup>44</sup> Zum anderen trägt auch noch Mouffes konfrontativer Agonismus diese Forderung nach einer gewissen Konformität innerhalb verschiedener Einheiten für den politischen Kampf mit sich, der trotz ihrer häufigen Betonung der Notwendigkeit des Pluralismus der von ihr beschriebenen Dynamik des Politischen stets eine gefährliche Schärfe verleiht.<sup>45</sup> Eine Schärfe in all ihrer Zuspitzung und Polarisierung, die sich aufs Design überträgt, wenn man dessen politischen Einsatz einzig als Konfrontation begreift.

Rancière hingegen verschiebt in seiner Definition des Politischen die Problematik der Einheit und Teilung nicht vor den politischen Konflikt als dessen Existenzbedingung, sondern macht sie zum Inhalt des Politischen, zum »Konflikt um die Zählung der Teile selbst« (UV 110). Dies bezeichnet er konsequenterweise alleine als die Politik. Nicht die Frontstellung innerhalb eines politischen Feldes ist entscheidend, sondern überhaupt das Zustandekommen dieses spezifischen Feldes, seiner Positionen sowie der Möglichkeit der Teilhabe an ihm. Hierin begegnen sich Freiheit und Gleichheit auch nicht als Paradox, sondern die Freiheit ermöglicht erst, die immer streitbare Ordnung mit einer Logik der Gleichheit zu konfrontieren. »Es gibt Politik, wenn die Kontingenz der Gleichheit als ›Freiheit‹ des Volkes die natürliche Ordnung der Herrschaft unterbricht [...]« (UV 30) Die Politik ist nach Rancière weiter die Tätigkeit,

43 Zitiert nach Juliane Rebentisch, *Die Kunst der Freiheit*, S. 255.

44 Vgl. ebd.

45 So plädiert Mouffe nun für einen Linken Populismus, welcher der Neuen Rechten etwas engengesetzten müsse. Vgl. Chantal Mouffe, *Für einen linken Populismus*, Berlin 2018.

die sinnliche Gestaltung zerbricht, wo die Teile und die Anteile oder ihre Abwesenheit sich durch eine Annahme definieren, die darin per definitivem keinen Platz hat: die eines Anteils der Anteillosen. [...] Die politische Tätigkeit ist jene, die einen Körper von dem Ort entfernt, der ihm zugeordnet war oder die die Bestimmung eines Ortes ändert; sie lässt sehen, was keinen Ort hatte gesehen zu werden, lässt eine Rede hören, die nur als Lärm gehört wurde. (UV 41)

Dieser Anteil der Anteillosen, den es in einer nach allen Regeln der Kunst aufgeteilten Ordnung des Gemeinwesens eigentlich nicht geben kann, ist derjenige widersprüchliche, uneinheitliche, unzählbare Anteil dieses Gemeinwesens, der die Dynamik der Politik zuallererst ermöglicht und gleichzeitig auch notwendig macht. Politik für Rancière ist somit die Sache »eines Gemeinsamen, das nicht anders als strittig sein kann« (UV 27); nicht die Konfrontation zwischen zwei bereits konstituierten Streitparteien, sondern die Hervorbringung der Möglichkeit des Streits selbst durch den Einschluss eines Anteils der Anteillosen. Eines Anteils derjenige, deren Erscheinen die bisherige Teilung stört und welcher grundlegend die bestehende »Aufteilung des Sinnlichen«<sup>46</sup>, also alles, was sagbar, was wahrnehmbar, was sinnlich erfassbar und überhaupt unter gegebenen Umständen denkbar ist, folglich auch, wie sich in dieser Aufteilung handeln lässt, infrage stellt. Es geht ihm also nicht um die Beschreibung einer Einheit und ebenso wenig um die Beschreibung pluraler Einheiten, sondern um die Möglichkeit der dissensualen Unterbrechung, die sich in jede Teilung durch den Anteil der Anteillosen einschreibt. Es ist diese sich aufdrängende Forderung nach Revision, die jegliche demokratische Ausgestaltung einer Gemeinschaft bereits immer schon enthält. Der notwendigerweise politische Streit ist hier nicht die Konfrontation, sondern zeigt sich in der Bestreitbarkeit jeder politisch etablierten Ordnung.

Demgegenüber steht ihr Widerpart, der an der Aufrechterhaltung dieser Ordnung arbeitet: Die Polizei, wie Rancière sie eigensinnigerweise nennt. Hierbei ist gerade nicht exklusiv die berufsmäßige Polizei gemeint, die nur »eine bestimmte Form einer allgemeineren Ordnung [ist], die das Sinnliche, in dem die Körper in der Gemeinschaft verteilt sind, anordnet.« (UV 40) Die

46 »La partage du sensible«, wie die Aufteilung des Sinnlichen im französischen Original heißt, lässt sich im vielfachen Sinn des Aufteilens, der Verteilung, des Anteils, der Teilhabe, der Teilung, der Mitteilung, oder der Spaltung verstehen. »Man verstehe hier Aufteilung im doppelten Sinne des Wortes: Gemeinschaft und Trennung.« Jacques Rancière, *Das Unvernehmen*, S. 38.

Polizei ist für Rancière das, was man im Allgemeinen als Politik oder Regierung bezeichnen würde, geht aber noch über diese und ihre jeweiligen Handlungsweisen und Institutionen hinaus. Sie ist »eine Regel des Erscheinens« und »eine Ordnung des Sichtbaren und des Sagbaren.« (UV 41) Dabei stehen Polizei und Politik in einem für jede Demokratie irreduziblen Wechselspiel zueinander und Politik »muss [...] eine Begegnung zwischen der polizeilichen und der gleichheitlichen Logik stattfinden lassen, welche niemals bereits konstituiert ist.« (UV 44) Dieser konfrontative Moment ist derjenige der Politik, der eine Neuaufteilung der polizeilichen Ordnung und eine Neuaufteilung des Sinnlichen provozieren kann, oder von einer repressiven polizeilichen Logik in den irrationalen Lärm und das ordnungslose Getöse unhaltbarer Forderungen zurückgestoßen wird.<sup>47</sup>

Mit Rancières Terminologie übernimmt Keshavarz ebenfalls das ihr zugrunde liegende Setting für seine Untersuchung des ›Nexus‹ zwischen Design und Politik, der sich zwischen der Verbindung in den »Design-Politics« eröffnet. Folglich beinhaltet dieser Nexus bei ihm zwei Seiten. Eine ist die operative Logik der »police-politics«, welche anzeigt, in welchen vielzähligen Weisen sich strukturierende »police-politics« und ordnendes Design historisch und materiell gegenseitig bestärkt und legitimiert haben (vgl. DP 93). Design als ein Instrument der Governance sei hierbei »complicit with an established sensible order, which [...] affirms or enforces the organisation of society in terms of existing groups and communities of those included and recognised.« (DP 172) Im Gegensatz hierzu steht ein Design, das in den Nexus zwischen »Design-Politics« interveniert und dadurch eine Distanz zur etablierten Ordnung erzeugt. Dies sei zu gleichen Maßen eine Dis- wie Re-Artikulation. Diese dis- und re-artikulierende Intervention »brings into being possible forms of politics through design as a mode of acting in the world.« (DP 106) Dieser gestalterische Eingriff als Disruption des Materiellen und Sinnlichen »can constitute a redistribution of the sensible; a new aesthetical regime of politics [...]« (DP 172) Worauf Keshavarz also abzielt, ist die Beschreibung der Rolle des Designs auf den zwei Seiten der politischen Gleichung, die Rancière aufstellt, die Keshavarz in zwei Wirkweisen des Designs aufteilt. Zum einen die sich durch-

47 Rancière unterscheidet mit Aristoteles zwischen dem *logos* und der *phone*, die lediglich die Stimme ist und die alle Tiere dazu befähigt, Geräusche von sich zu geben. Ebd., S. 33.

setzenden, ordnenden und strukturierenden Potenziale eines Designs, das sich aus dem Nexus zwischen dem Design und den »police-politics« ergibt, und zum anderen die Möglichkeit einer gestalterisch-politischen Intervention in diesen Nexus, einer Dis- und Reartikulation des sinnlich und materiellen Gegebenen, welche jene strukturierenden Potenziale unterbricht, umlenkt und neu verteilt (vgl. DP 107).

Was es erschwert, in Keshavarz Ausführungen ein Design der Polizei und ein Design der Politik im Sinne Rancières auseinanderzuhalten, ist der von ihm beschriebene Nexus einer unlösbaren Schnittmenge zwischen den Feldern des Designs und der Politik, die allem Design als materielle Artikulation immanent sei. Dabei ist für ihn entscheidend, eine politische Dimension des Designs in diesem Nexus zu denken. Dennoch trennt er diesen Nexus selbst wieder auf, wenn er zwischen einem unterwerfenden Design in den Diensten der Regierung und einem Design der Intervention unterscheidet. Dabei wird oft nur durch den Kontext deutlich, wann er von Design als »police-politics« und wann er von Design als »politics« spricht. Um diese Trennung zu erleichtern, werde ich im Folgenden von einem Polizei-Design und einem Politik-Design sprechen, die für Keshavarz zwar beide in seinem Begriff der »Design-Politics« enthalten sind, jedoch vor dem Hintergrund von Rancières eigenen Beschreibungen deutlicher voneinander getrennt werden müssten. Dies soll jedoch nicht eine Aufspaltung des Designs implizieren. Im Wesentlichen möchte ich Keshavarz relevante Ausführungen zu einer grundlegenden politischen Dimension allen Designs mit Rancière übernehmen, die im Gegensatz zu Carl DiSalvos Aufteilung der politischen Differenz im Design keinen Wesensunterschied mehr zwischen einem unpolitischen Design der Politik und einem politischen Design des Widerstreits zulassen. Dennoch muss diese Definition einer politischen Dimension des Designs im Detail vor allem durch Rancière selber kritisch hinterfragt und neu geordnet werden. Im Unterschied zu Keshavarz wird dies eine genauere Betrachtung eines Polizei-Designs durch die von Rancière zugegebenermaßen spärlich dosierten Bestimmungen der Polizei beinhalten.

Zunächst muss das voreilige Missverständnis in Keshavarz' Rancière Lektüre geklärt werden, durch welches er seine Definition des Polizei-Designs und Politik-Designs so radikal fasst. Denn auch wenn Keshavarz ein staatliches Polizei-Design und ein interventionistisches Politik-Design zu beschreiben versucht, die zwar beide eine Form des Designs sind, in ihren Wirkungen aber

wenig miteinander zu tun haben, so übergeht er in seinen Ausführungen die irreduzible Angewiesenheit einer guten Polizei – und diese gibt es ausdrücklich nach Rancière – auf die ereignishaften Momente der Politik, auf die Augenblicke des politischen Erscheinens.<sup>48</sup> Während für Keshavarz alles Design politisch ist, das sich quer stellt, ist alles Design automatisch polizeilich, was im Dienste der Regierung operiert. Doch ist eine gute demokratische, polizeiliche Ordnung mit Rancière genau eine Aufteilung des Sinnlichen, in die sich der Anteil der Anteillosen eingeschrieben hat, durch welchen die Möglichkeit des Streits durch eine unausweichliche Bestreitbarkeit jeder Konstruktion einer Ordnung gegeben ist. Diese Seite des Polizei-Designs entgeht Keshavarz meiner Einschätzung nach aufgrund seines sehr spezifischen Interesses an der staatlichen Regulierung von Mobilität und deren Legitimation, die er mit Mouffes und Laclaus Begriff der Hegemonie beschreibt, der sich immer auch auf Machtverhältnisse stützt.

Aufgrund seines Fokus auf den Zustand der Staaten- sowie Dokumentlosigkeit, auf Pässe, Grenzen und Flüchtlingslager als materielle Artefakte im Nexus der Design-Politics, »irrespective of whether or not these articulations are discussed and acknowledged by various institutions as design works« (DP 28), interessiert sich Keshavarz insbesondere für die unsichtbaren Machtbeziehungen, welche diese materialisierten Zweckzusammenhänge durchziehen, die auch durch Polizei-Design materielle artikuliert, ergo gestaltet wurden. Unsichtbar blieben diese Machtbeziehungen lediglich für eine naive Designdisziplin sowie die »ruling classes« (DP 49). Jedoch – vermittelt durch die Logik ihres Polizei-Designs – gestalten diese Devices und Artefakt der Grenzkontrollen im Interesse eines Mobilitätsregimes und im Sinn seiner Machtbeziehungen weiter: ein Design, das weiter designt. Sie wirken selber formend, strukturierend, trennend, öffnend, mobilisierend und immobilisierend im »passporting«, »camp-making« und »border-working« auf die Wahrnehmungen, Handlungsweisen und Subjektpositionen ein, die durch ihr Polizei-Design ermöglicht werden (vgl. DP 365). Dieser Fokus auf Macht und Hegemonie wurde bereits beim kritischen Framing des Interaktionsdesigns als Tech-

48 Die Ereignishaftigkeit des politischen Augenblicks übergeht auch Carl DiSalvo, wenn er das politisch als Seinsweise beschreibt. Hierdurch übergeht er selbstverständlich ebenso das spezifisch Politische des Designs, in dem er seinen Beispielen des Adversarial Designs einfach diese Seinsweise als Inhalt zugrunde legt. Vgl. Carl DiSalvo, *Adversarial Design*, S. 4f.

nologie der Macht im vorangegangenen Kapitel deutlich.<sup>49</sup> Dagegen setzt er konfrontativ jene Aktivitäten, die er als Politik-Design einer »counter-hegemonic intervention« und des Widerstandes gegen jene Ordnungen beschreibt, nämlich das Fälschen von Pässen als »critical design«, das Schleusen von Migrantinnen und Migranten und das »De-Camping«, die Emanzipation der Migrantinnen und Migranten aus diesem über die materiellen Lager hinausreichenden Regime der Mobilitätskontrolle sowie der diskursive Abbau von Lagern, die Dekonstruktion ihrer Legitimität. Dabei erkennt Keshavarz an, dass diese prekären sowie interventionistischen Praktiken normalerweise nicht institutionell als Design anerkannt würden, argumentiert aber dafür, dass sein Verständnis von Design-Politics eine Ausweitung und Entgrenzung des Designbegriffes geradezu forderten, um überhaupt Politik-Design denken zu können (vgl. DP 361).

Die von ihm beschriebenen Interventionen und somit auch der Fokus seiner Untersuchung richten sich dezidiert gegen eine mithilfe von Polizei-Design etablierte staatliche Ordnung, die aus der Perspektive der Ausgeschlossenen als äußerst repressiv und gewaltsam beschrieben werden muss. Dies ist die polizeiliche Ordnung des europäischen Grenzschutzes, die beispielsweise durch das Design der Smart-Gates der europäischen Grenz- und Küstenwache Frontex artikuliert wird. Ohne Frage ist dies eine problematische, nicht hinnehmbare Un-Ordnung der Dinge und eine erzwungene Aufteilung des Sinnlichen, die nach einer dringenden Revision und einer politischen Neuordnung verlangt. Kritik an ihr ist nötig und gerade dieser gewaltsam strukturierende Einsatz des Polizei-Designs wird von Keshavarz berechtigterweise kritisch durchleuchtet. Jedoch macht es der alleinige Fokus auf das Polizei-Design einer schlechten polizeilichen Un-Ordnung und ihrer Logik umso leichter, das Design der Intervention als Politik-Design auf der Seite der politischen Störung zu verorten und im Wirken des Polizei-Designs nur materiell artikulierten Machtbeziehungen erkennen zu können, welche die Welt weiterhin nach den Gesetzen dieser schlechten Un-Ordnung formen und aufteilen. Dies ist für ihn die wesentliche Stoßrichtung: Polizei-Design verlängert Macht, während Politik-Design diese stört und infrage stellt. Vor diesem Gebrauch des Begriffes der Macht zur Beschreibung der Begegnung zwischen Polizei und Politik warnt Rancière jedoch:

49 Vgl. im Teil zu Design und Postdemokratie, Abschnitt 7 »Reibungslosigkeit«.



Es ist derjenige [Begriff], der früher einem gewissen guten militanten Willen erlaubte, zu versichern ›alles ist politisch‹, weil es überall Machtverhältnisse gibt. Von da aus können unterschieden werden: die düstere Auffassung einer Macht, die überall und in jedem Moment ist; die hellenhaftige Auffassung der Politik als Widerstand; [...] Der Begriff der Macht erlaubt, von ›alles ist polizeilich‹ auf ›alles ist politisch‹ zu schließen. Nur ist die Konsequenz daraus nicht gut. (UV 43)

Obwohl es für Rancière wichtig ist, darauf zu verweisen, dass Michel Foucault »meisterhaft« zeigte, »dass sich die polizeiliche Ordnung weit jenseits ihrer Institutionen und spezialisierter Techniken erstreckt« (UV 43), so gilt es, den Begriff der Macht zu vermeiden, wenn man das Wesentliche des Politischen beschreiben will, das er wiederholt als Augenblick der Konfrontation zwischen gleichheitlicher und polizeilicher Logik bestimmt. Dieser Hinweis auf das Vermeiden des Begriffes soll nicht bedeuten, dass Rancière die strukturierende Wirkung von Macht ignoriert. Ganz im Gegenteil.<sup>50</sup> Ihm ist es jedoch wichtig, zu betonen, dass der Begriff der Macht bei der Beschreibung des Verhältnisses der Polizei zur Politik in der polizeilichen Logik alleine die Strukturierung durch Machtverhältnisse erkennen lässt und somit diese Logik notwendigerweise mit dem Polizeistaat identifiziert, in welchem dadurch, dass alles durch polizeilich Kontrolle geregelt ist, alles automatisch auch politisch sein kann. Auf diese Weise scheint Keshavarz bei seiner Analyse politischen Designs die polizeiliche Logik alleine mit einem Machtregime der Kontrolle in Verbindung zu bringen und reduziert somit die eine Seite des von ihm beschriebenen Nexus zwischen Design und Politik auf diese schlechten, gewaltsamen, berechtigterweise zu kritisierende Ausformungen der Design-Polizei. Als Gegenüber seiner Kritik identifiziert er ein Polizei-Design derart mit der schlechten polizeilichen Ordnung der Machtbeziehungen eines Regimes der Mobilität, dass er die vielschichtige Rolle der Polizei in Rancières Gegenüberstellung übergehen musste. Dem entgegen darf man jedoch die Insistenz Rancières auf die wechselseitige Beziehung von Polizei und Politik ernst nehmen, auch wenn dieser recht wenig über die konkreten Funktionswei-

50 In seinen 10 Thesen zur Politik definiert Rancière die Politik als Unterbrechung der Macht. Vgl. Jacques Rancière, *Zehn Thesen zur Politik*, S. 15. Demokratie ist demnach keine Form der Herrschaft oder der Machtausübung, sondern der Einsatz der Politik selbst als Aussetzung der Herrschaft. Vgl. Ebd., S. 19.

sen guter Polizei zu sagen hat.<sup>51</sup> Seine eigene Terminologie werfe hierbei »einige Probleme« (UV 40) auf, wie er selbst zugibt. Denn obwohl die Begriffswahl der Polizei an die »Gummiknüppelschläger« denken lassen könnte, lässt sich aus der von ihm definierten polizeilichen Ordnung nicht »die Nacht machen, in der alle Katzen grau sind.« (UV 42) Will heißen: »Es gibt schlechtere und bessere Polizei« (UV 42) und damit allen Grund dazu, eine Design-Polizei und ihr Polizei-Design genauer zu beschreiben.

Anders als in Keshavarz Beschreibungen einer politischen Dimension des Designs wird es folglich darum gehen, die Wechselwirkungen zwischen Polizei und Politik zu untersuchen, um somit dieses spezifische Wechselspiel auf die Logiken des Designs zu übertragen. Es soll nicht übergangen werden, dass Design als Teil einer sozialen Wirklichkeit immer etwas mit Machtverhältnissen zu tun hat. Nur der Fokus auf eine politische Dimension des Designs muss diese Verstrickungen in Macht zum Teil auftrennen, um in den Blick zu bekommen, was eigentlich auch Keshavarz' in seiner Analyse interessiert: die Möglichkeit der Bestreitbarkeit sowie der Re-Artikulation. Diese liegt aber nicht nur auf der Seite der politischen Intervention, sondern hat auch etwas mit der Wechselwirkung mit der Polizei zu schaffen. Hierbei ist es nicht die schlechte Polizei, sondern gerade die beste aller möglichen polizeilichen Ordnungen, die nach Rancière diejenige ist, »die die Einbrüche der gleichheitlichen Logik am häufigsten von ihrer »natürlichen« Logik abgelöst haben« (UV 42), mit derer Hilfe eine politische Dimension des Designs bestimmt werden kann. Denn auch wenn nicht alles politisch ist, weil alles polizeilich ist, so kann doch alles politisch werden, weil polizeiliche Ordnungen existieren, die am Grunde des Zustandekommens aller sozialen Zweckmäßigkeit und gesellschaftlicher Ordnungen nicht die »Natur«, sondern die Möglichkeit der eigenen Bestreitbarkeit setzen und somit auf die Möglichkeit des Einbruches der gleichheitlichen Logik in die eigene Ordnung verweisen. Dies ist das Wechselspiel, das Keshavarz übersieht, an dem aber gerade die Möglichkeit des politischen Einsatzes des Designs hängt. Dies lässt sich an einem konkreten Beispiel veranschaulichen.

51 So geht es ihm nicht um die konkreten Formen der Polizei, sondern nur um »ihre Natur, die hier einzig zur Frage steht.« Jacques Rancière, *Das Unvernehmen*, S. 42.

## 6.8 Stille, Tod und große Raserei

Das Plakat ist das Medium der visuellen Kommunikation, in dem sich die Kraft und die Wirkung des Designs auf besondere Weise verdichtet. In ihm überschneiden sich der öffentliche Raum, der gesellschaftliche Kontext sowie die Gestaltung von Text und Bild in der Kommunikation von Botschaften der Werbung, der Propaganda, des Protestes und der allgemeinen Information. Dabei regen diese Inhalte häufig zum Konsum an und werden auf eine bestimmte Art, manchmal nur in der Kürze eines Augenblicks, selbst von einem anonymen Publikum konsumiert. In den seltensten Fällen überdauert ein Plakat diesen Augenblick des zeitlichen Kontextes seiner Botschaft, da seine Wirkung gerade von diesem Kontext abhängt. Doch in manchen Plakaten erfolgt diese Verdichtung eines Augenblicks mit solch einer Kraft, dass sie zum Symbol dieses Augenblicks werden, als Materialisierung eines Zeitgeistes den Kreislauf von Produktion und Konsumption überdauern und sich zum Bild einer ganzen Bewegung und schließlich auch zu einem öffentlichen Gut im Besitz eben jenes Publikums transformieren. So ein Plakat ist das *SILENCE=DEATH* Plakat, das 1987 zum ersten Mal in den Straßen von New York in Erscheinung trat (Abb. 12).<sup>52</sup>

Vor einem großzügigen schwarzen Hintergrund, dessen verschwenderische Weite beinahe arrogant die maximale Nutzung der teuren Werbefläche missachtet und dadurch gepaart mit der schwarzen Farbe eine gewisse Coolness ausstrahlt, leuchtet im starken Kontrast ein fuchsiarbenes, nach oben zeigendes Dreieck auf, unter dem in einigem Abstand in weißen Großbuchstaben in der Schriftart *Gill Sans* im Schnitt Extra Condensed Bold in maximaler Größe gedrängt die Worte »SILENCE=DEATH« geschrieben stehen. Unter diesem Titel findet sich in der Originalversion des Plakates in der gleichen Schriftart, jedoch nicht mehr versal geschrieben, die Unterzeile:

52 Weitere Beispiel für solche Plakate wären beispielsweise das Plakat von Shepard Fairey, auf dem das Konterfei von Obama mit dem Worte HOPE zu sehen ist, oder die durch Siebdruck entstandenen Plakate des Atelier Populaire aus dem Mai 1968.



Abb. 12: SILENCE=DEATH, *Silence=Death Project* (1987), Poster, Offset Lithographie.

Why is Reagan silent about AIDS? What is really going on at the Center for Disease Control, the Federal Drug Administration, and the Vatican? Gays and lesbians are not expendable...Use your power...Vote...Boycott...Defend yourself...Turn anger, fear, grief into action.<sup>53</sup>

53 In die originale Unterzeile haben sich Fehler in die Namen der angeklagten Organisationen eingeschlichen, welche erst durch ihre Akronyme abgekürzt werden sollten und

Gestaltet wurde das Plakat von einem New Yorker »consciousness-raising«<sup>54</sup> AktivistInnenkollektiv, welches sich zunächst selbst im Verweis auf dieses Plakat das Silence=Death Project nannte und immer mit diesem Namen als Kollektiv-Autor angegeben wird. Gegründet wurde es Ende 1985 durch eine nur gemeinsam teilbare »fury«<sup>55</sup> und bestand aus dem Art Director Avram Finkelstein und Chris Lione, dem Fotografen Brian Howard, dem Grafikdesigner Oliver Johnston, dem Editorial Designer Charles Kreloff und dem Musiker Jorge Soccarás. Diese Wut auf die Unfähigkeit und willentliche Versagung von Hilfen der homophoben Reagan Regierung im Angesicht der AIDS-Krise, eine geteilte Trauer über den Verlust von Partnern durch das Virus sowie deren öffentliche Unebtrauerbarkeit<sup>56</sup> war es auch, welche das Kollektiv zur Gestaltung und Verbreitung des Protest-Plakates in den Straßen von New York veranlasste. Hierbei wurde auf kommerzielle Anbieter für den Druck sowie für die Hängung zurückgegriffen.<sup>57</sup> Das Plakat sollte zum einen diese Wut verbotener Trauer transportieren und in der Öffentlichkeit sichtbar machen, was die Anschuldigungen in der Unterzeile ausdrücken, aber andererseits auch nicht rein konfrontativ wirken, sondern die Gay Community informieren – gemeint waren ausdrücklich Schwule und Lesben – und zur Selbstorganisation drängen.

Für die Gestaltung des Plakates griff das Kollektiv nach einigen Experimenten mit fotografischen Abbildungen von Tätowierungen auf die Darstellung durch ein Symbol zurück, um das Plakat von Probleme der Repräsentation von Geschlecht und Ethnie zu befreien und gleichzeitig auf bestehende queere Codes zurückgreifen zu können.<sup>58</sup> Zur Auswahl standen eine Vielzahl von Möglichkeiten, die alle jedoch ihre Schwierigkeiten mit sich brachten. Das pinke Dreieck wurde schließlich gewählt, um die Anspielung auf den Genozid in den Konzentrationslagern der Nationalsozialisten, in denen Homosexuelle

schließlich bei der Entscheidung in letzter Minute, sie doch auszuschreiben, aufgrund eines Missverständnisses falsch an den Schriftsetzer übermittelt wurden. So heißt es eigentlich *Food and Drug Administration* und *Centers for Disease Control*. Diese Flüchtigkeitsfehler verweisen auf den aktivistischen und selbstorganisierten Kontext. Vgl. Avram Finkelstein, *After Silence. A History of AIDS Through Its Images*, Oakland 2018, S. 49.

54 Ebd., S. 36.

55 ebd., S. 35

56 Vgl. Judith Butler, »Melancholisches Geschlecht/Verweigerte Identifizierung«, in: dies., *Psyche der Macht. Das Subjekt der Unterwerfung*, Frankfurt/M. 2001, S. 125-141.

57 Vgl. Avram Finkelstein, *After Silence*, S. 41.

58 Vgl. ebd., S. 44.

mit einem pinken Dreieck markiert wurden, zu erhalten, auf die ebenfalls durch das Bild tätowierter Haut verwiesen werden sollten. Jedoch wurde das pinke Dreieck zusätzlich umgedreht, um zum einen die ermächtigende Aneignung dieses Symbols zu verdeutlichen, durch welche der passive Opferstatus zurückgewiesen werden sollte, sowie um zum anderen auf Symbole der »power« zu referieren, wie sie beispielsweise die New-Age-Bewegung benutzte. Darüber hinaus war das pinke Dreieck in seinen Bedeutungen und Konnotationen als Symbol offen genug, um jenseits des Regenbogens – ein der anderen möglichen, jedoch verworfenen Symbole – ein Spektrum der queeren Community anzusprechen, um gleichzeitig durch den historischen Verweis auf den Genozid in einer breiten Bevölkerung wahrgenommen zu werden.

Wie verhält sich nun dieses Plakat, sein Design und dessen Wirkung zur Unterteilung des politischen Feldes in Politik und Polizei? Welcher Seite sollte das Plakat als Design zugeschlagen werden? Zunächst ist es sinnvoll, den politischen Impuls der Aktivisten, die Antriebskraft hinter dem Entwurf des Plakates, mit Rancière zu beschreiben. Für ihn bedarf es nämlich für die Politik (das Politische), die offensichtlich das Feld des Aktivismus ist, einer bestimmten Form der Subjektivierung, unter der man »eine Reihe von Handlungen verstehen [wird], die eine Instanz und eine Fähigkeit zur Aussage erzeugen« (UV 47). Diese politische Subjektivierung impliziert in dreifacher Bedeutung einen »Diskurs des Anderen«, wie Rancière es an anderer Stelle zusammenfasst:

Erstens ist sie die Ablehnung einer von einem Anderen festgelegten Identität, also der Bruch mit einem bestimmten Selbst. Zweitens ist sie eine Demonstration, die sich an einen Anderen richtet und einem von einem Unrecht bestimmte Gemeinschaft konstituiert. Drittens beinhaltet sie immer eine unmögliche Identifizierung, eine Identifizierung mit einem Anderen, mit dem sie zugleich nicht identifiziert werden kann [...].<sup>59</sup>

Diese drei Schritte politischer Subjektivierung umschreiben den Moment des Aufeinanderprallens der polizeilichen mit der gleichheitlichen Logik, welcher der Moment des Erscheinens dieses politischen Subjektes ist. Entscheidend ist, dass dieses politische Subjekt das Subjekt eines Unrechtes ist, das im politischen Streit um die Zählung der Teile verhandelt werden muss. Das politische Unrecht ist im Falle des Silence=Death Projects das Schweigen und die

59 Jacques Rancière, *An den Rändern des Politischen*, Wien 2019, S. 154.

Unfähigkeit der Regierung sowie der Ausschluss durch die Medien und die Öffentlichkeit. Der erste Schritt der Subjektivierung ist die Zurückweisung der stigmatisierten, passiven Opferrolle durch die Aktivisten sowie die Selbstermächtigung, als sprechende, berechtigterweise traurig und wütende Subjekte angehört zu werden. Dabei re-instituiert die Aktivisten selber ein Unrecht des Nicht-Angehört-Werdens, des Nicht-Teilhabens und des Übersehen-Werdens. Sie re-instituieren dieses Unrecht und machen sich selbst zu dessen kollektiven Subjekt. Sie insistieren darauf, Teil eines Streits zu sein, der darüber entscheidet, was das Öffentliche, das gemeinsam geteilte Sinnliche des Seh-, Hör- und Argumentierbaren ist. In ihrem Dissens machen sie sich zum Teil eines Streites darüber, was überhaupt öffentlich sichtbar werden kann und darf. Sowie darüber, welche Konsequenzen daraus zu folgen haben. Die Politik entsteht im Dissens der Konfrontation einer bestehenden Aufteilung des Sinnlichen mit ihrer möglichen Revision und Neuaufteilung.

Dabei ist die Subjektivierung dieses Unrechtes gleichzeitig ein Akt, der sich im zweiten Schritt nicht nur gegen die Regierung und gegen die polizeiliche Logik, sondern auch an ein Publikum richtet. »Politische Subjektivierung ist«, so Rancière, »die Fähigkeit, diese polemischen Bühnen, diese paradoxen Bühnen zu erzeugen, die den Widerspruch zweier Logiken«, nämlich der polizeilichen Logik und der gleichheitlichen Logik, »sichtbar machen«. (UV 52) Dabei führen sie diesen politischen Streit öffentlich auf, der sich somit an diese dritte Person, die Öffentlichkeit, richtet. Dies wird besonders deutlich in den Bestrebungen des Designerkollektivs, ein möglichst öffentlichkeitswirksames Plakat zu gestalten, welches auch an kommerziellen Plakatwänden ausgehangen wurde, und gleichzeitig in seiner Rhetorik und Bildsprache offen und all-gemeingültig genug war, um genügend Anknüpfungspunkte inklusive eines klassischen Call to Action zu liefern. Das Plakat oder vielmehr die Stimme, die sich durch das Plakat erhebt, fordert zur Solidarisierung sowie gemeinsamer Handlung zwischen beliebig Gleichen auf, weil dieser Ausschluss – genauso wie das Virus – jede Beliebige und jeden Beliebigen treffen kann.<sup>60</sup> Der dritte

60 Douglas Crimp weist auf die Wahrnehmungsproblematik hin, die sich als »AIDS is not my problem [...] AIDS is the problem of others« zusammenfassen lässt. Zugleich bestünde die Gefahr, eine erneute Passivität zu provozieren, indem der Anschein erweckt würde, dass sich bereits jemand um das Problem »kümmere«. Es ist das Spannungsfeld zwischen Betroffenheit, Solidarisierung und Verausgabung, das ihn zu einem melancholischen Rückblick veranlasst. Vgl. Douglas Crimp, »De-Moralizing Representations of AIDS«, in: ders., *Melancholia and Moralism. Essays on AIDS and Queer Politics*, Cambridge/Mass, London 2002, S. 253-271, hier S. 259f.

und letzte Schritt verweist schließlich auf die Möglichkeit der Solidarisierung durch den Abstand und die Des-Identifikation mit der bestehenden Ordnung, deren Teilung und Festlegung von Orten und Handlungsweisen bisher wirkliche Solidarität verhindert. »Wir sind alle Deutsche Juden« war nach Rancière der Ausruf des Mais 1968, der eine solche paradoxe Identifizierung ermöglichte. »Schweigen=Tod« war der Ausruf der AIDS-Aktivisten.

Mit Keshavarz' Bestimmung des politischen Designs im Sinne einer Störung und Intervention in den Nexus der Design-Politics ließe sich das *SILENCE=DEATH* Plakat als Dis-Artikulation der Rolle der Homosexuellen im Kampf gegen AIDS beschreiben und als Re-Artikulation einer aktiven Handlungsposition, die sich des Kampfes annimmt. Für Keshavarz fiel das Plakat also eindeutig auf die Seite des Politik-Designs. Weiter verschob dieses Plakat als politische Intervention in den öffentlichen Raum, was überhaupt wahrnehmbar war, und provoziert eine Neuaufteilung des Sinnlichen, indem es die bestehende Aufteilung mit seiner eigenen Neuaufteilung konfrontierte. Sein Design verkörpert diese Neuaufteilung. Hierbei jedoch ist das Bemerkenswerte an der speziellen Wirkung des *SILENCE=DEATH* Plakates, dass es eine Organisation vorwegnahm, die sich tatsächlich in seiner Folge gründete, für die wiederum dieses Plakat, welches das Handlungspotenzial einer solidarischen Organisation antizipierte, faktisch zu einem Symbol, zu einem regelrechten Logo wurde, das auf Stickern, Buttons und T-Shirts zu finden war.<sup>61</sup> »[I]t is percicely as a figure that it does its work: [...] its appeal is primarily graphic [...].«<sup>62</sup>

ACT UP (the AIDS Coalition to Unleash Power), »a diverese, nonpartisan group united in anger and committed to direct action to end the AIDS crisis«<sup>63</sup>, eine aktivistische Organisation der direkten Protest-Aktion, wurde im März 1987 im Lesbian and Gay Community Services Center in New York City mit der Behauptung dieses Handlungspotenzials ins Leben gerufen. Wie das Plakat nahm der Aufruf zu Handeln die politische Institution vorweg. Douglas Crimp, der ebenfalls aktives Mitglied von ACT UP war, beschreibt eine Rede von Larry Kramer, dem Gründer von ACT UP, bei der die Mitglieder des

61 Vgl. Avram Finkelstein, *After Silence*, S. 65-68.

62 Douglas Crimp zählt ebenfalls die verschiedenen Anwendungen auf, um den Slogan als Bild gegen seine literarische Interpretation zu verteidigen. Douglas Crimp, »Mourning and Militancy«, in: ders., *Melancholia and Moralism*, S. 129-149, hier: S. 130.

63 Dies war der Slogan, der bei jedem Meeting von ACT UP wiederholt wurde. Vgl. Douglas Crimp, Adam Rolston, *AIDS Demo Graphics*, Seattle 1990, S. 28.



Silence=Death Projects ebenfalls anwesend waren, das Plakat längst schon in den Straßen hing und an deren Ende Kramer das Publikum zur direkten politischen Aktion aufrief.<sup>64</sup> Dies war der Gründungsmoment der Organisation und aus dieser Aufforderung heraus entstand ACT UP, das die AIDS-Krise beenden wollte. Am 15. April 1987 hielten Mitglieder von ACT UP schließlich einen Protest vor dem New York City General Post Office ab, bei dem zum ersten Mal das *SILENCE=DEATH* Plakat äußerst medienwirksam eingesetzt wurde und die Verschmelzung der beiden begann.<sup>65</sup> ACT UP adaptierte die Schrift des Plakates für das eigene Logo, das Silence=Death Project gestaltete weitere Plakate für ACT UP im Stil des ursprünglichen Plakates und schließlich wurde im November 1987 im Schaufenster des New Museum for Contemporary Art in New York eine von Mitgliedern von ACT UP erarbeitete Installation mit dem Titel *Let the Record Show* gezeigt, welche eine Version des *SILENCE=DEATH* Plakates aus Neonröhren beinhaltete.<sup>66</sup> Aus der Durchschlagskraft dieser Installation ging wiederum das Künstler- und Aktivistenkollektiv Gran Fury – die große Raserei – ACT UP's »unofficial propaganda ministry and guerrilla graphic designers«<sup>67</sup> hervor, nachdem sich das Silence=Death Project aufgelöst hatte.

Das Plakat als politische Intervention, als Dis- und Re-Artikulation, die formend weiterwirkte, als provozierte Neuaufteilung des Sinnlichen, die völlig neue Möglichkeiten zum Handeln eröffnete, war über allen Maßen erfolgreich. Wenn etwas Politik-Design wäre, dann doch dieses Plakat. Oder etwa nicht? Reicht hier diese Beschreibung, wie sie sich mit Keshavarz' Definition des Designs politischer Interventionen geltend machen lassen würde, wirklich aus, um die besondere, design-politische Wirkweise dieses Plakates zu fassen? Unterscheidet sich dieses Plakat in der Professionalität seines Designs, durch seine massenhafte Reproduzierbarkeit, durch seinen beinahe werblichen Charakter und der aus diesen Faktoren erfolgenden instituierenden Wirkweise nicht von improvisierten sowie temporären Interventionen, wie Keshavarz sie beschreibt, oder von den selbst-gestalteten und gebastelten Schildern bei

64 Vgl. Ebd., S. 27.

65 Vgl. ebd., S. 29f.

66 Der Kurator des Museum Bill Olander war auf ACT UP über das *SILENCE=DEATH* Plakat aufmerksam geworden und hatte daraufhin das Schaufenster des Museums angeboten. »I first became aware of ACT UP, like many other New Yorkers, when I saw a poster appear on lower Broadway with the equation: SILENCE=DEATH.« Zitiert nach: Douglas Crimp, »AIDS: Cultural Analysis/ Cultural Activism« in: *October*, Vol. 43 (1987), S. 3-16, hier S. 7.

67 Douglas Crimp, Adam Rolston, *AIDS Demo Graphics*, S. 16.

Demonstrationen und Streiks, die stets Rancières Beispiel der Politik sind, deren Ereignishaftigkeit den Augenblick der Konfrontation zweier widersprüchlicher Logiken darstellen und den sie meistens nicht überdauern?

Die Eigenlogik des Designs institutionalisiert und organisiert die Fortdauer dieses politischen Augenblicks in etwas anderem. Als Design geht es notwendigerweise über diesen Augenblick hinaus. Genau im Hervorbringen einer Organisation, in der beinahe wie selbstverständlich ablaufenden Selbst-Institutionalisierung einer Bewegung, die nur wenig später und im rasanten Tempo global werden sollte, zeigt sich eine ermächtigende, strukturierende sowie ordnende Wirkung, die erst vollumfänglich die Bedeutung des Designs nicht nur als störend intervenierende Dis-Artikulation, sondern als affirmative Re-Artikulation, als Neuverhandlung und Vorschlag begreifen lässt und die wesentlich über den Augenblick des Politischen, den Moment der Konfrontation der polizeilichen mit der gleichheitlichen Logik, hinausweist. Obwohl Keshavarz diese zwei Weisen der Wirkung synonym verwendet und im Politik-Design ineinander fallen lässt, so besteht doch ein wesentlicher Unterschied zwischen der sich entziehenden Dis-Artikulation eines reinen politischen Dissenses sowie einer positiv setzenden Re-Artikulation von etwas Neuem. Selbst wenn der Impuls des Plakates aus einem Moment der Dis-Identifikation mit der Rolle des Opfers erfolgte, so war es dennoch das Design des Plakates, das zum Quasi-Logo einer Bewegung wurde, welches unzählige weitere Momente und Möglichkeiten der positiven Identifikation mit eben jener Bewegung ermöglichte.<sup>68</sup> »[G]raphics are an aid to organizing«, stellt auch Crimp in Bezug auf die durchschlagende Wirkung der T-Shirts fest, auf denen das Motiv des Plakats zu sehen war.<sup>69</sup> Dies ist die beinahe schon klassische Wirkweise des Grafikdesigns: In einer auf den Punkt gebrachten Assoziation und Visualisierung von komplexen Zusammenhängen – in einer Aufteilung des Sinnlichen – schafft es die Möglichkeit der Bezugnahme, des Begreifens oder insbesondere im Falle des Designs eines Logos, der positiven Identifikation. Das Grafikdesign dieses besonderen Plakates war die Materialisierung einer angestoßenen Neuaufteilung des Sinnlichen, einer neuen Möglichkeit, die Welt zu verstehen, die durch dieses Plakat sichtbar gemacht, ja instituiert wurde. Hierin war es wesentlicher Teil einer sich weiter durchsetzen wollen-

68 Vgl. zu diesem Punkt auch die Beschreibungen von Liz McQuiston, *Graphic Agitation 2. Social and Political Graphics in the Digital Age*, London, New York 1993, S. 19f.

69 Vgl. Douglas Crimp, Adam Rolston, *AIDS Demo Graphics*, S. 37.

den Aufteilung des Sinnlichen, welche die Welt neu einteilte. Es ist die Verführungskraft des Designs, wie Keshavarz es beschreibt, die in diesem Fall eine Alternative zur gegebenen ›Normalität‹ erzeugt. Genau dies ist die besondere Wirkung des Designs als ordnende, strukturierende und identitätsstiftende Tätigkeit, die sich auch in der Zielsetzung des Plakates – im Briefing – zeigt, wie es einer der Gestalter Avram Finkelstein beschreibt:

The poster needed to simultaneously address two distinctly different audiences, with a bifurcated goal: to stimulate political organizing in the lesbian and gay community, and to simultaneously imply to anyone outside the community that we were already fully mobilized. [...] It needed to give the impression of ubiquity, and to create its own literacy. It needed to insinuate itself into being. It needed to be advertising. (40f)

Die vom Plakat provozierte Aufteilung des Sinnlichen war nicht nur eine für die Öffentlichkeit, die Konstruktion einer politischen Bühne, auf die sich der politische Streit im Dissens austragen ließ. Sie war insbesondere auch eine innere Neuaufteilung der Selbstwahrnehmung, eine nach innen gerichtete Sinnlichkeit, die den Akteur\*innen überhaupt erst ermöglichte, ihren Platz auf der politischen Bühne einnehmen zu können. Das Plakat sollte eine Organisation simulieren, die es im gleichen Zug durch diese Simulation, durch die Visualisierung der potenziellen Möglichkeit solch einer Organisation, selbst hervorbrachte. Weil das Plakat als Design in seiner massenhaften Reproduktion eine Organisation suggerierte, realisierte es den Sprung in diese Verbindung zwischen der Zurückweisung der Opferrolle, der Möglichkeit des Widerstandes und eines solidarischen, gemeinsamen Kampfes um Teilhabe an Politik. So beschreibt auch Crimp die Wirkung des Designs in den Diensten des AIDS Aktivismus im Unterschied zur Kunst:

The point of departure of the graphics [...] is neither the studio nor the artist's private vision, but AIDS activism. Social conditions are viewed from the perspective of the movement to change them. [...] The graphics not only reflect that kind of knowledge [of the AIDS crisis], but actively contribute to its articulation as well. They codify concrete, specific issues of importance to the movement as a whole or particular interest within it. They function as an organizing tool, by conveying, in compressed form, information and political positions to others affected by the epidemic, to onlookers at demonstrations, and to the dominant media. But their primary audience is the movement itself. AIDS activist graphics enunciate AIDS politics to and for all of us in the movement. They suggest slogans (SILENCE=DEATH becomes We'll never be silent again), target op-

ponents [...], define positions [...], propose actions [...]. [Through them], our politics, and our cohesion around those politics, become visible to us, and to those who will potentially join us.<sup>70</sup>

## 6.9 Die Aufteilung des Gestalterischen

Auf welche Seite der politischen Differenz fällt Design nun? Die zweifache Wirkung des *SILENCE=DEATH* Plakates in verschiedene Richtungen ist es, welche exemplarisch für die entscheidende Bedeutung von politisch motiviertem Design im Kontext von politischem Aktivismus einsteht. Das Plakat strukturierte sowohl eine äußere Wahrnehmung in der Öffentlichkeit als auch eine innere Wahrnehmung der Aktivist\*innen. Diese Wirkung, welche zugleich eine Neuaufteilung des Sinnlichen provoziert und überhaupt erst Organisation ermöglicht, dadurch, dass sie Seinsweisen mit reproduzierbaren Symbolen identifiziert und durch eine bestimmte Aufteilung des Sinnlichen die Welt zu verstehen gibt, positioniert das Design meiner Einschätzung nach in der politischen Differenz nach Rancière an einer anderen Stelle, als dies Keshavarz vorschlägt. Die Aufteilung des Gestalterischen ist mindestens genauso kompliziert, wie er sie eigentlich im Nexus von Design-Politics beschreiben wollte. Design ist nicht entweder das Instrument einer schlechten, unterwerfenden polizeilichen Ordnung oder ein rein interventionistischer, dis-artikulierender, politischer Impuls, sondern immer auch eine Verbindung, welche den politischen Augenblick der Konfrontation einer polizeilichen mit einer gleichheitlichen Logik in eine Neuaufteilung des Sinnlichen und somit in eine neue polizeiliche Ordnung überführt. Design ist in seiner strukturierenden Wirkung nicht ausschließlich eine Verlängerung und Materialisierung von Hegemonie und Machtverhältnissen, sondern zugleich auch der Ort, an dem durch einen politischen Impuls gleichheitlicher Logik Gutes, Positives und Gestaltenswertes hervorgebracht werden kann. Und obwohl politisches Design selbstverständlich am Impuls des politischen Einsatzes haftete und so dicht wie irgend möglich am Moment des Aufpralls der beiden Logiken arbeitet, welchen es auf eine bestimmte Art in sich fortträgt, fällt seine Wirkung notwendigerweise auf die Seite der Ordnung, der Struktur, der Zählung

70 Ebd., S. 19-20.

und des Regimes einer neuen – seiner – Aufteilung des Sinnlichen, eben: der Polizei. Selbst wenn Rancières Hauptinteresse offensichtlich der Politik und ihrem Einsatz gilt, so findet sich doch in seinen Beschreibungen der Polizei ebenfalls deren zweifache Wirkweise, die eine einfache Identifikation der Polizei mit Macht verbietet:

Das Wesentliche der Polizei ist nicht die Repression und auch nicht die Kontrolle über das Lebendige. Ihr Wesentliches ist eine gewisse Aufteilung des Sinnlichen. [...] Diese Aufteilung ist im doppelten Sinne des Wortes zu verstehen: einerseits das, was trennt und ausschließt, andererseits das, was teilnehmen [teilhaben] lässt.<sup>71</sup>

Im Schein des Neonlichtes eines Plakates, das zu einer Leuchtreklame imitierenden Schaufensterinstallation und zum Quasi-Logo einer Bewegung wurde, wird eine politische Dimension des Designs ganz anders beleuchtet. So sehr Momente des Politischen gerade bei solch einem Einsatz des Designs in aktivistischen Kontexten der direkten politischen Aktion eine Rolle spielen, so wirkt Design doch durch seinen affirmativen Zug zur Gesellschaft, durch sein Streben nach Zweckerfüllung, durch seinen Charakter als Vorschlag für etwas Allgemeingültiges, das sich der Aneignung durch Beliebige aufdrängt, sowie durch den ihm immanenten Drang zum Weitergestalten – zum Beispiel von T-Shirts, Buttons, Stickern und neuen Plakaten –; kurz: durch seine strukturierende Wirkung auf einer ordnenden, aufteilenden, identifizierenden und festlegenden Seite der politischen Gleichung, ohne dass diese Wirkung nicht auch ermächtigend und emanzipierend sein könnte. So ist die Motivation der Aktivist\*innen nach Rancières Bestimmung ohne Frage politisch. Doch auch ein Design in den Diensten eben jener politischen Aktivistinnen und Aktivistinnen, das von deren Intention der Neuaufteilung des Sinnlichen hervorgebracht wird, funktioniert nichtsdestotrotz immer noch wie Design. So sehr es am Augenblick des Politischen hängt, ist es als Design in seiner Wirkung im Feld der Politik ein gestalterischer Agent im Dienste seiner eigenen Aufteilung des Sinnlichen: Wenn man so will politisches Polizei-Design. Es ermöglicht die Wahrnehmung von neuen Ordnungen und die Teilhabe an ihnen im gleichen Zug, in dem es diese bereits aufteilt und strukturiert. In seinem Aufsatz

71 Jacques Rancière, *Zehn Thesen zur Politik*, Berlin S. 31. In einer anderen Version des Textes wird das Wort »teilhaben« verwendet. Vgl. Jacques Rancière, »Zehn Thesen zur Politik«, in: ders., *An den Rändern des Politischen*, S. 161-181, hier: S. 172.

»Die Fläche des Designs« bezieht sich Rancière explizit auf die ästhetisch-politische Rolle nicht nur des Grafikdesigns eines Odol Werbeplakates, sondern des Designs generell.<sup>72</sup> Design nimmt »durch das Ziehen von Linien, die Anordnung von Worten und die Verteilung von Flächen zugleich Aufteilungen des gemeinschaftlichen Raumes« vor und beeinflusst »bestimmte Konfigurationen des Sichtbaren und Denkbaren, bestimmte Formen des Bewohnens der sinnlichen Welt«. Hierbei reiht er bei der Aufzählung der Praktiken, welche »die gemeinsame sinnliche Welt« bestimmen, die Praktiken des Designs, »die Schöpfung von Waren, ihre Anordnung in Schaufenstern und ihre Abbildung in Warenkatalogen, [...] die Praktiken derer, die Gebäude oder Plakate entwerfen«, dementsprechend neben den »Praktiken der Politiker« auf.<sup>73</sup> Diese arbeiten gerade nicht an der Störung, sondern an der Hervorbringung einer gemeinsam geteilten Welt.

Ein wesentlicher Schritt zum besseren Verständnis der politischen Dimension allen Designs fehlt allerdings noch. Gerade Keshavarz Bezug auf Rancières Verständnis des politischen Streits müsste eigentlich bedeuten, dass der Fokus einer Betrachtung des Designs nicht nur auf dessen strukturierenden Funktionsweisen liegen kann, sondern gerade auch auf der Art und Weise, wie sich diese sinnlich wahrnehmbar materiell artikulieren. Diesen Umstand betont Rancière selbst: Die Formen des Designs im weitesten Sinne »sind ihrem Prinzip nach selber eine ästhetische und politische Aufteilung der gemeinsamen Welt«.<sup>74</sup> Die Aufteilung des Sinnlichen expliziert, dass sich das Politische und das Sinnliche ebenso wenig voneinander trennen lassen wie die »Polizei-Politik« und das Design. Doch genauso wie Keshavarz aus der Erkenntnis um die ähnliche Wirkweise von Design und Polizei, die nach seinem Verständnis beides artikulierende Praktiken sind, die die Welt in einer bestimmten Weise aufteilen und zu verstehen geben, »that co-work and co-produce the conditions and possibilities of being and moving in the world« (DP 36), nicht die

72 In »Die Fläche des Designs« hebt Rancière insbesondere die Gleichheit der Fläche, das Transformationspotential der Fläche sowie die Gleichwertigkeit der Fläche in ihrem Bezug zur freien sowie angewandten Kunst hervor. Hieraus ergibt sich nach ihm ein ästhetisches sowie politisches Potential der vereinfachten Formen des Designs: »[S]ie zeichnen die Gestalt einer Welt ohne Hierarchie nach, in der die Funktionen übereinandergleiten.« Jacques Rancière, »Die Fläche des Designs«, in: ders., *Politik der Bilder*, Zürich, Berlin 2005, S.107–125, hier S. 124.

73 Ebd. S. 107.

74 Ebd. S. 124.

Konsequenz zieht, diese auf positive Art und Weise zusammen zu denken, sondern nur deren Verschränkung mit »colonialism, imperialism and capitalism« (DP 363) sieht, so entgeht ihm auch, dass sich der mögliche Ansatzpunkt zur Revision, die Möglichkeit des politischen Streits, gerade aus einer bestimmten Wahrnehmung des Designs ergibt, selbst wenn dieses an der polizeilichen Logik partizipiert.

Positioniert man allerdings die Wirkung des Designs ebenso auf der Seite der Polizei, wie ich es anhand des *SILENCE=DEATH* Plakates vorgeschlagen habe, wie an der Schnittstelle von Polizei und Politik, dann erweitert dieses Verständnis des Designs noch die strikte Trennung zwischen Politik und Polizei, wie Rancière diese präsentiert. In der Durchleuchtung der politischen Dimension des Designs ist es weniger die Subjektivierung eines Unrechts, wie sie als aktivistischer Impulsgeber für aktivistische Interventionen eine Rolle spielt, als vielmehr die Aufteilung des Sinnlichen im Design selbst, die immer schon auf die eigene Neuaufteilung verweist. So findet sich in der Gestaltung jeder Ordnung, wenn diese als Design begreifen möchte, unausweichlich der Ansatzpunkt ihrer Re-Artikulation, ihrer Re-Vision und ihres Re-Designs, wodurch diese Ordnung für Veränderung offengehalten wird. Gerade Design bedingt diese Flexibilität, sich mit dem Kontext und der Zeit verändern zu können, um nicht an der eigenen Härte zu zerbrechen. Designerinnen und Designer müssen in diesem Sinne, in einem anspruchsvollen, politischen Verständnis der Polizei, als Ordnungshüterinnen und -hüter verstanden werden, die an der besten aller möglichen Ordnungen interessiert sind, die als Setzung und nicht als unumstößliches Gesetz ihre eigene Bestreitbarkeit stets mit einschließt: als Design-Polizei.<sup>75</sup>

Dies erweitert die wichtige Einsicht Keshavarz' in die politische Dimension allen Designs. Untragbare Ordnungen, gestalterische Un-Ordnungen können in demokratischen Gesellschaften umgestaltet werden, weil sie bereits einmal gestaltet worden sind. Sie müssen sogar umgestaltet werden, weil demokratische Ordnung immer an der eigenen Perfektion arbeiten müssen, deren Festschreiben jedoch durch die Zukunftsoffenheit demokratischer Gesellschaften verunmöglicht wird. Die gestalterische Grundbedingung hierfür liefert das

75 Selbstverständlich ist diese Polizei erneut nicht mit der institutionellen Polizei gleichzusetzen. Eine Design-Polizei bleibt selbstverständlich unbewaffnet und darf nicht der Repression und Unterdrückung bestimmter Bevölkerungsschichten dienen. Vgl. Daniel Loick (Hg.), *Kritik der Polizei*, Frankfurt/M., New York 2018.

Design als Artikulation bestimmter Zweckzusammenhänge, die sich re-artikulieren lässt, als irreduzible Verkörperung von strukturierender Funktion in sinnlich wahrnehmbarer Form. Keshavarz entgeht durch seine Vernachlässigung der sinnlichen Dimension des Designs, dass sich aus dieser Verschränkung erst der design-politische, ästhetische Einsatz im Feld der Politik für die Gestaltung ergibt. Selbst wenn sich im Design Machtverhältnisse artikulieren, so müssen sie sich durch ihr Design doch der eigenen Bestreitbarkeit und somit einer stetigen Neuverhandlung aussetzen, solange sie das Polizei-Design einer demokratischen Regierung sind. Weil wir es mit Design zu tun haben und folglich nicht mit unausweichlichen Gesetzen der Natur, sondern mit gestalterischen Regeln im Kontext einer Gesellschaft, verweist das Design durch das Offenlegen seines eigenen Gestaltetseins auf die potenzielle Gestaltbarkeit und darauf, dass die Dinge auch anders sein könnten, als sie es gerade sind. Design ist somit wesentlicher Bestandteil einer demokratischen Kultur der Freiheit, wie sie eingangs beschrieben wurde. Das Andersmöglichsein des Designs wird erst in seiner politischen Dimension und entgegen einer Verfallstendenz leerer Differenzproduktion verständlich, wenn im Design selbst die normativen Regeln des Sozialen, die uns wie eine zweite Natur erscheinen können, ebenso zur Verhandlung stehen wie die Formen, in denen sich diese auf irreduzible Art und Weise materiell verkörpern.

## 6.10 Design queeren

Design ist irreduzible Verkörperung von Funktion in Form. In seiner besonderen Geformtheit ist Design immer mehr und anderes als zweckmäßige Funktionalität und Designer\*innen können gar nicht anders, als im Kontext eines Zweckzusammenhanges zu gestalten, welcher die Zweckmäßigkeit des Designs bedingt und dennoch auch von jedem neuen Vorschlag, der sich in der Geformtheit der Funktion verkörpert, verändert werden kann. Selbst wenn im Designprozess die Entscheidung getroffen wurde, den Konventionen eines Zweckzusammenhanges zu folgen, so setzt sich jeder Zweck doch durch sein potenzielles Auffälligwerden im Design, durch den unausweichlichen Überschuss der Form, der an der Geformtheit der Zwecken hängt, der Möglichkeit seiner Hinterfragung und Bestreitbarkeit aus und setzt seinen eigenen Sinn als Zweck im Design aufs Spiel. Alle Gestaltenden müssen sich in Bezug zu ihrem Design die Frage gefallen lassen: Warum so und nicht anders? Und



gerade durch diese scheinbar oberflächliche Frage ist bereits die Möglichkeit gegeben, dass sich durch die Unmöglichkeit einer letztgültigen Beantwortung dieser Frage, solange man das Hinterfragte als Design versteht, der Blick auf die Nichtnotwendigkeit der aktuellen Verfasstheit dieses Zweckes, auf die Kontingenz am Grunde seiner Konstruktion sowie seiner Verflechtung in einen größeren Zusammenhang eröffnet. Neben seinem offensichtlichen und auffälligen Einsatz insbesondere als Grafikdesign in die Arena der Polizei und Politik, der die Sichtbarmachung eines Subjektes des Unrechtes auf einer Bühne des Dissenses und damit gleichzeitig doch auch immer die weitreichendere Provokation einer Neuaufteilung des Sinnlichen betrifft, erstreckt sich eine Dimension des Politischen in allem Design durch sein Wirken in die Zweckzusammenhänge hinein bis in das Gewebe des Alltages, in dem es durch seinen aufdringlichen Verweis auf andere Möglichkeiten transformativ eingreifen kann. Das Andersmöglichmachen eines bewusst mit den Konventionen brechenden Designs zeigt, welche zweckgemäßen Konventionen bestreitbar, wenn nicht sogar bereits überholt sind.

Anders als die »Queer Commodities«, die im vorangegangenen Teil als de-politisierende Differenzentleerung durch Design beschrieben wurden, ergibt sich aus der Möglichkeit, Design zu queeren, die Möglichkeit, durch Design Kritik zu üben. Ece Canlı beschreibt in *Queering Design* nicht nur, wie gesellschaftliche Geschlechter- und Körpernormen im Design konstruiert und somit materielle reproduziert werden, um die Gesellschaft nach diesen Normen weiter zu formen, sondern auch, »how they can be debunked«<sup>76</sup> – durch Design natürlich. Hierin unterscheidet sich Canlı Ansatz wesentlich von den etablierten und gängigen Untersuchungen der Beziehungen zwischen Gender und Design, welche diese lediglich analysieren, jedoch wenig zu den spezifischen Verkürzungen und produzierten Ausschlüssen zu sagen haben. Häufig werden hierbei ein binäres Geschlechtermodell und dichotome Stereotype fortgeführt, obwohl deren Konstruktion in der Analyse beschrieben werden.<sup>77</sup> Doch gerade

76 Ece Canlı, *Queering Design. Material Re-Configuration of Body Politics*, unv. Diss., Universität Porto, 2017, S. 2.

77 So beispielsweise bei Uta Brandes, wenn es in *Gender Design* heißt: »Das Debakel setzt als self-fulfilling prophecy ein: das aufs eindeutige (biologische) Geschlecht abzielende Design und Marketing treffen auf hohe Akzeptanz bei sich als Frauen oder Männer definierenden Menschen. [...] Die Gender-Stereotypen, die seitens der Produktion und Distribution bedient [...] werden, wiederholen wir empirisch Forschenden, indem wir

durch Canlis eigene Bestimmung des Designs als materielle »[re]configuration of/by possibilities«<sup>78</sup> gäbe es nach ihr die Möglichkeit, diese binären Konvention zu durchbrechen und anders zu gestalten, obgleich Design wesentlich zu deren modernen, kapitalistisch überformten Konstruktion beigetragen habe.<sup>79</sup> »FORM/female follows »FUNCTION/male«<sup>80</sup> sei seit der Moderne die dichotome Gegenüberstellung in der Rollenverteilung der Designdisziplinen<sup>81</sup> sowie in der Gestaltung des Alltäglichen, die sich in weiteren binären Konstruktionen wie hart/weich, blau/pink oder rational/emotional verlängere und gerade heute (zum Teil absurde) geschlechtlich markierte Objekte zur besseren Vermarktung erzeuge. Eine im Designdiskurs nach Canli bemerkbar verzögert einsetzende feministische Kritik seit den 1970er-Jahren habe dies bereits kritisiert. Dieser theoretische »feminist-turn in design« habe aber wenig Effekte auf die Designpraxis gehabt.<sup>82</sup> Darüber hinaus fielen viele der feministisch kritischen Designprojekte hinter ihre eigenen Ansprüche zurück, indem sie zwar Vermarktungsstrategien der »feminization« wie beispielsweise das »pink-ing and shrinking«<sup>83</sup> kritisch reflektierten, dem aber erneut vermeintlich authentische »female-friendly products« gegenüber stellten, die zum einen die häusliche Rolle der Frau im Privaten perpetuieren und zum anderen die Pro-

in der empirischen Forschung die gleichen Stereotypen zugrunde legen – ja legen müssen.« Uta Brandes, *Gender Design. Streifzüge zwischen Theorie und Empirie*, Basel 2017, S. 45.

78 Ece Canli, *Queering Design*, S. 10.

79 »I take on the decolonial queer feminist premise stating that gender and coloniality cannot be detached from modernity and capitalism, I also argue that design as a modern practice is at the very heart of, and even constitutive of, capitalism and coloniality.« Ebd., S. 39.

80 Canli zitiert hier die Designhistorikerin Judith Attfield. Vgl. Judith Attfield, »FORM/female FOLLOWS FUNCTION/male. Feminist Critiques of Design.« In: Judith Attfield, John A. Walker (Hg.), *Design History and the History of Design*, London 1989, S. 199-221.

81 Die dichotome Gegenüberstellung von »Weiblich=Weich=Formbar sowie Nachgiebig« und »Männlich=Hart=Funktional« zwingt auch männlichen Designern eine bestimmte Rolle auf. Da alles, was mit Weiblichkeit und weicher Nachgiebigkeit in Verbindung gebracht wird, weiterhin als degeneriert, primitiv, erotisch, sekundär und folglich minderwertig angesehen wird, kann sich das Stigma des »flamboyant, effeminate gay decorator, who is more entertaining than practical« weiter durchsetzen. Vgl. Ece Canli, *Queering Design*, S. 84.

82 Vgl. Ece Canli, »Design History Interrupted. A Queer-Feminist Perspective«, in: Marjanne Van Helvert (Hg.), *The Responsible Object. A History of Design Ideology for the Future*, Amsterdam 2017, S. 187-207.

83 Canli bezieht sich hier auf die Arbeiten des *Femme Den Design Lab*. Vgl. Ece Canli, *Queering Design*, S. 86.

blematik der scheinbar universalen Kategorie der »Frau« unhinterfragt fortführten.<sup>84</sup> Aus einer intersektionalen Perspektive der Ausschlüsse des Designs ließe sich Gender nicht einfach dekonstruieren, ohne dessen Verstrickung mit Fragen von Klasse und Ethnie zu berücksichtigen. Vielmehr stelle diese Perspektive die Gestaltenden generell vor die Herausforderung, Design völlig neu und anders denken sowie schließlich auch praktizieren zu müssen.

Die Konsequenz aus ihrer Kritik an den Unzulänglichkeiten einiger feministischer Einsätze ins Design ist für Canlı die Forderung nach einem bisher ausgebliebenen »Queer Turn« im Design, der die Konstruktion von Geschlechternormen grundlegender hinterfragt und dekonstruiert, um somit die materiellen Strukturen unseres Alltags, welche die Bedingungen unseres alltäglichen Lebens sind, neu zu denken, sodass sie anders gestaltet werden können. Hierbei gehe es nicht darum, bisher marginalisierte Gruppen ebenfalls im Design zu berücksichtigen – beispielsweise durch vorgelagerte Befragungen durch die Marktforschung oder durch nette Sticker auf Facebook – ferner noch marginalisierte Gestalterinnenpersönlichkeiten in den Vordergrund zu rücken, sondern um eine radikalere Kritik der Strukturierungen unseres designten Alltags durch Design selbst:

[A] queer turn in design does not mean ›design for queer people‹ as a new marketplace for production or to make an inventory of ›queer designers‹. Nor does it deem queerness in design to be a stylistic umbrella for all marginalised identities or merely being genderless or ›unisex‹. [...] It is a project of excavating, unfolding and unravelling the hegemonies of a material practice so deeply entrenched in our cultural, social, and daily contexts.<sup>85</sup>

Wieder ist Queerness wie das Politische, das Soziale oder das Ethische nach Canlı nicht etwas, das sich einfach zum bisherigen Design wie eine Zutat hinzufügen lasse, sodass man am Ende eine ›Queeres Design‹ »as another subcategory to be added to the design discipline«<sup>86</sup> bekommt. Diesmal jedoch nicht aus dem Grund, dass eine Dimension der Queerness immer schon in jedem Design enthalten wäre. Vielmehr geht es ihr darum, zu betonen, dass Queerness keine feste Eigenschaft des Designs sein kann, weil Queerness nur

84 Vgl. ebd.

85 Ebd., S. 95

86 Ebd., S. 96.

als »everchanging, never fully conceded and ever-problematised«<sup>87</sup> zu haben sei. »[A] possibility of queering design as a dynamic act« gibt es nach Canlı nur als »form of undoing, unmaking and destabilising the representation of normative identities, authorship and behaviour«<sup>88</sup>, und somit nur als Transgression aller disziplinärer sowie normativer Grenzen. Design queeren ist somit ein niemals still zu stellender Akt der Selbsthinterfragung, der Geschlechterkonstruktionen im Design destabilisiert. Darüber hinaus bedeute Design zu queeren, bei der gestalterischen Kritik festgefahrener Konventionen in ihrer sozialen sowie materiellen Konstruiertheit nicht in die alten Muster des Designs zurückzufallen, sondern gerade auch dysfunktional, unnützlich, befreit von Erfolgsdruck oder dem Zwang zur totalen Gestaltung, ergebnisoffen und somit stets auch bereit für die Erfahrung einer radikalen »failure«, eines Scheiterns als radikale und politische Selbstenteignung, zu gestalten.<sup>89</sup>

Die *Queer Technologies Inc.* von Zach Blas sind nach Canlı ein Beispiel für einen queeren Designansatz, gerade weil sie gleichzeitig als »product, artwork, and political tool« disziplinäre Grenzen infrage stellen.<sup>90</sup> Die ›Produkte‹ queerer Technologie nehmen dabei eine ironische Haltung zur Funktionalität sowie zur kapitalistischen, militärischen, repressiven Implementierung von Technologien ein, die keineswegs neutral, sondern ebenso nach einem binären Geschlechtersystem konstruiert sind. Eine zentrale Komponente des Projektes/ Unternehmens/Werks ist neben einem eigenen Logo sowie Corporate Design die Gebrauchsanleitung der *Queer Technologies*, das *Gay Bomb User Manual*, in welchem Blas Queer Theory auf geschickte Weise mit Science and Technology Studies sowie deren praktische Umsetzung in Form einer ironischen Anleitung für politische Aktion verflechtet. Der Titel des Manuals spielt auf ein Forschungsprojekt eines Labors der US-amerikanischen Air Force von 1994 an, welches den Auftrag hatte, eine chemische, nicht-tödliche Waffe zu entwickeln, die weibliche Sexualhormone in einer Bombe über feindlichen Soldaten versprühen sollte, welche diese homosexuell, voneinander angezogen und vor lauter gegenseitiger Erregung kampfunfähig machen sollten. Diesen

87 Ebd., S. 97.

88 Ebd., S. 96f.

89 Ebd., S. 100.

90 Das Projekt kann online abgerufen werden unter: <http://www.zachblas.info/works/queer-technologies/> (letzter Zugriff: 10.08.2019).

offensichtlichen homophoben Kurzschluss des US-Militärs eignet sich Blas an – er hackt ihn –, um ihn in seiner radikalen Konsequenz zu Ende zu denken:

[T]he homosexual as failed terrorist, defeating oneself through moral bankruptcy. Each homosexual is a living gay bomb, a time bomb, an almost-detonated suicide bomb.<sup>91</sup>

Weil man einen Feind am besten bekämpfe, indem man zu einem besseren Feind wird, geht es der queeren Technologie, wie sie im *Gay Bombs Manual* beschrieben wird, darum, Technologien auf die in ihnen verkörperten sozialen sowie kulturellen Normen hin zu überprüfen, sich mit der Technologie zu desidentifizieren und diese in der Folge zu dekonstruieren, in der Rhetorik des Manuals regelrecht zu bekämpfen und zu sprengen. »Gay Bombs is a strategy that blows up this standard with the hopes of re-wiring a non-standard of queerness.«<sup>92</sup> Eines der Produkte, das neben der Gebrauchsanleitung in der »Disingenuous Bar« verkauft wird, sind die *ENGenderingGenderChangers*, eine Design-»Lösung« für die binäre Aufteilung von Adaptern im IT-Bereich, die im Englischen tatsächlich gegendert sind. In der Elektrotechnik und Mechanik wird je eine Hälfte eines Paares von Gegensteckern oder Verbindungselementen üblicherweise mit der Bezeichnung »male« (Stecker) oder »female« (Buchse) versehen. Die von Blas selbst in Anführungszeichen gesetzte »Lösung« des Problems ist dessen schamlose Übertreibung.<sup>93</sup> Die von den *Queer Technologies* in einer handelsüblichen Verpackung im eigenen Corporate Design angebotenen Adapter multiplizieren die Möglichkeiten der Bezeichnungen, die sich aus Stecker und Buchse ergeben. Möglich ist eine Verbindung von »Female to CEO«, »Female to Power Bottom«, »Male to Femme« oder »Male to Butch«.<sup>94</sup> Dabei erhält jeder der Adapter eine eigene Produktbeschreibung, welche die besonderen Qualitäten der jeweiligen Enden hervorhebt. Im Spiel, das das Design erlaubt, zeigt sich die Verhandelbarkeit der Technologie.

91 Zach Blas, *Gay Bombs Manual*, o.O. 2008, S. 13. Online abrufbar unter: [http://users.design.ucla.edu/~zblas/thesis\\_website/gay\\_bombs/GB\\_book.pdf](http://users.design.ucla.edu/~zblas/thesis_website/gay_bombs/GB_book.pdf) (letzter Zugriff: 10.08.2018).

92 Ebd., S. 14.

93 Vgl. ebd., S.69.

94 Vgl. ebd. S.70f.

Während technologische Haushaltapparate der Fokus der feministischen Designkritik im Produkt- sowie Industriedesign waren, welche insbesondere die Kurzschlüsse zwischen Technologie und Gender infrage stellten, ist es im Feld des Grafikdesigns die Informationsgrafik, in der sich besondere Herausforderung ergeben, sobald ein binäres Geschlechtermodell nicht mehr kritik- und reibungslos adaptiert werden kann. Besonders faszinierten sind die diskriminierenden Effekte der Grafik, die neben Geschlecht auch noch Ethnie, körperliche Befähigung und Klasse betreffen können,<sup>95</sup> wenn man ihnen den sozial-utopischen Ansatz des Piktogrammsystems der *Isotype*<sup>96</sup> von 1925 gegenübergestellt, welches gerade durch Informationsgrafik die Gesellschaft emanzipieren wollte. Das von Otto Neurath entwickelte piktografische System der Bildpädagogik wollte durch die Darstellbarkeit sozialer Verhältnisse über diese aufklären und zur Überwindung von Ungleichheit beitragen.<sup>97</sup> In der Flächigkeit der Grafik sowie in der Abstraktion sollte sich die Gleichheit verwirklichen. So lautete Neuraths Motto: »Worte trennen, Bilder verbinden.«<sup>98</sup> Dies sollte vor allem denjenigen einen Zugang zur Bildung verschaffen, die bisher von den bürgerlich geprägten, überwiegend schriftlichen Bildungsformen ausgeschlossen waren. Heute tritt vor allem die problematische Seite der Verkürzungen und Abstraktionen in Piktogrammen zutage, deren Komplexitätsreduktion an der Darstellbarkeit scheitert. Ein klar strukturiertes, eindeutig bestimmbares Geschlechtersystem lässt sich in klare, rationale Vektorzeichnungen übersetzen. Viel komplizierter wird es, wenn diese Grundlage nicht mehr eindeutig ist, wie sie es selbstverständlich noch nie war.

Ein Projekt, das Canlı als weiteres Beispiel spielerisch queerenden Designs anführt, sind die Toiletten-Piktogramme aus dem Projekt *Gender Poo* von Coco Riot.<sup>99</sup> In diesem durchbricht die Künstlerin und Aktivistin bewusst die »straight line« und den binären Geschlechter-Code der Piktogramme, indem sie ihm unzählige andere Möglichkeiten gegenübergestellt. So findet sich in der Iconsammlung eine Meerjungfrau mit unterschiedlich großen Brüsten und

95 Vgl. Ruben Pater, *The Politics of Design. A (Not So) Global Design Manual for Visual Communication*, Amsterdam 2016.

96 Das Akronym Isotype steht für »International System of Typographic Picture Education«.

97 Vgl. Helena Doudova, Stephanie Jacobs, Patrick Rössler (Hg.), *Bildfabriken. Infografik 1920-1945. Fritz Kahn, Otto Neurath et al.*, Leipzig 2017.

98 Ebd. S.39.

99 Vgl. hierzu die Webpage der Künstlerin: <http://www.cocoriot.com/cocoart#/gender-poo/> (letzter Zugriff: 12.08.2018).

Bart sowie Icons mit unterschiedlichen Hautfarben und Körperproportionen. Die Neu-Zeichnungen der Icons, welche Coco Riot für Partizipation in Workshops öffnet, verstehen sich als Erweiterung des strittigen Funktionszusammenhangs der öffentlichen Toiletten, für welche solche Icons vor allem entworfen werden. Auch hier trägt das Design das politische Erscheinen eines Subjektes des Unrechts fort, das nicht nur im politischen, sondern auch im ganz wörtlichen Sinn an einem Ort erscheint, an dem es eigentlich nicht erscheinen dürfte, an dem kein Platz für es vorgesehen war. Da eine genderqueere Person sich einer Zuordnung in ein binäres System widersetzt, müssen auch die neuen Icons diese Ordnung durch ihre Vielfalt und Besonderheit untergraben und trotzdem, durch ihre Bestimmtheit im Design, Möglichkeiten zur Identifikation bieten, die diesen politischen Impuls in eine Neuaufteilung des Sinnlichen überführen.

Das von Coco Riot 2008 im Feld der bildenden Kunst begonnene Projekt, welches Canli bewusst als Infragestellung disziplinärer Grenzen anführt, ist indes nicht mehr nur eine künstlerische Provokation einer konventionellen Aufteilung des Sinnlichen, sondern durch den andauernden Kampf um Anerkennung und eine geänderte Gesetzeslage – zumindest in der Bundesrepublik – nun eine Herausforderung für jede staatliche Institution und ihre sanitären Einrichtungen geworden. Öffentliche Loci müssen dieser neuen Aufteilung des Sinnlichen gerecht werden und ihr ein angemessenes Design geben, welche diese weiterträgt. Hierbei eröffnet sich gerade im Design ein Gestaltungsspielraum, der immer auch die Verhandelbarkeit und Gestaltbarkeit selbst noch der scheinbar natürlichsten Zwecke und Funktionen und ihrer Geformtheit mit anzeigt. In der Vielschichtigkeit des Designs solcher Piktogramme, die schließlich auch noch für Unisex Toiletten benötigt werden, zeigt sich der affirmative Zug des Designs zur Gesellschaft, der in seiner besonderen Ausgestaltung selbst polizeilich gewendet immer auch die Möglichkeit einer Neugestaltung, den Verweis auf eine potenzielle Gestaltbarkeit, kritisch präsent hält. Design erweist sich hier einmal mehr als Teil einer (neu-)ordnenden Polizei. Aber eben gerade als jener Teil der Polizei, in dem immer schon die Möglichkeit der Veränderbarkeit eingeschrieben ist.

So trivial diese Beispiele von Haushaltsapparaten und Toilettenpiktogrammen auch scheinen mögen, so sehr spiegeln sie einen polizeilichen Einsatz des Designs in die Banalität des Alltages wider, die immer mehr ist als ein bloßer übersehenswerter Hintergrund. Als Design ist dieser Hintergrund immer potenziell auffällig. Durch das materielle Gewebe des auffällig Alltäglichen

entstehen schließlich die Rahmungen und Bühnen all unserer Handlungen, welche diese mitbestimmen, mit ihrer Struktur versehen und ordnen. Es entstehen die Bühnen, auf denen die Verfasstheit unserer Lebenswelt verhandelt wird. Durch Design wird eine alltägliche Welt geformt, genauso wie deren Veränderung sich durch Design aufdrängt. Hierbei ist dieser Einsatz des Designs, wie ihn Canlis Beispiele eines gequeerten Designs vorlegen, weniger ein Heraussprengen durch eine disruptive Innovation als vielmehr ein Moment spielerischer Verschiebung und der kontinuierlichen Neubestimmungen. In der Freiheit der Form zu den Zwecken und im Spielraum der Gestaltung ergeben sich diese Verschiebungen, die kleinen Veränderungen als Innervierungen eines Mehr, das über die Zwecke hinaus auf deren Kontingenz und Gestaltbarkeit verweist, was schlussendlich seinen Beitrag zu einer Neuaufteilung des Sinnlichen leistet.

Dies sicherlich in kleinen Schritten, wie auch Canli zu bedenken gibt: »the works related to visual and material culture cannot provide direct solutions to social injustice.«<sup>100</sup> Nichtsdestotrotz sind sie Teil eines alltäglichen Kampfes um eine Alternative zum Gegebenen, Teil eines materiellen Streits um eine Neuaufteilung des Sinnlichen. Es braucht also kein radikal anderes Design, um dieses politisch werden zu lassen. In seinen Potenzialen als Verkörperung von Funktionen in Formen, als Herausarbeitung eines Mehr, das sich ebenso aus dieser Verkörperung ergibt und auf die Gestaltbarkeit der Zwecke zurückverweist, zeigt sich eine ästhetisch-politische Dimension allen Designs. Design kann somit selbst als eine Art der praktischen Kritik dadurch wirken, dass es die Gestaltbarkeit noch der vermeintlich natürlichsten Zwecke und Funktion aufzeigt »while compelling the world to confront such socio-sexual and cultural mediators and shapers«<sup>101</sup>, so Canli. Selbst in seiner Kritik bleibt Design nicht bei sich und dieser Kritik stehen. Design bleibt nicht negativ entzogen. Es wirkt kritisch-affirmativ in die eigenen Zweckzusammenhänge zurück und bezieht sich selbst als eigenwillig Zweckvolles, als neuartig Brauchbares immer positiv auf eine Gesellschaft, die es mitgestalten will. Bei jeder gestalterischen Dis-Artikulation, wie Mahmoud Keshavarz dies beschrieben hatte, verändert sich nicht nur alleine durch diese Kritik etwas. Jede Kritik durch Design beinhaltet immer bereits einen neuen Vorschlag, eine neue Artikulation und Setzung, die gestaltend weiterwirkt. Selbst die Verzerrungen ei-

100 Ece Canli, *Queering Design*, S. 102.

101 Ebd.



nes queeren Designs wollen am Ende sicherlich nicht ›straight‹ aber dennoch eine Art des Alltags, eine neue Normalität werden. Dies ist die Verführungskraft des Designs, die so eingesetzt werden muss, dass sie sich nicht in leerer Differenzproduktion verliert, noch in der Alternativlosigkeit sozialtechnologischer Notwendigkeit endet. Vielmehr muss Design zu einer anderen Normalität verführen, die gerade durch die Möglichkeit von Alternativen ihren besonderen Reiz gewinnt. Es ist eine freiheitliche Normalität, die bestreitbar bleibt. Deshalb ist Design als Gestaltung von geformten Funktionen und von gesellschaftlichen Zwecken auf Kritik angewiesen.

## 6.11 Von der Bestreitbarkeit des Designs

Dass Design just in seiner polizeilicher Wirkweise wesentlicher Teil eines alltäglichen Gewebes einer gemeinsamen Welt sowie deren geteilten Sinnlichkeit ist, die unseren Alltag bestimmen, heißt eben nicht, dass es nur post-demokratischen Konsens produzieren kann. Auch wenn eine Verführungskraft des Designs darin besteht, uns von einer neuen Normalität, von einer neuen Aufteilung des Sinnlichen, überzeugen zu wollen, so übergeht Keshavarz Wesentliches in diesem Punkt.<sup>102</sup> Nach ihm bringe Design gestalterische Systeme verordneter Konformität<sup>103</sup> sowie Räume der Normalität und allgemeiner Akzeptanz hervor (vgl. DP 49). Er übergeht aber diese nicht nur rein funktionalen, sondern immer auch sinnlichen Qualitäten des Designs und mit ihnen die Besonderheit einer Ästhetik des Designs, ohne die eine demokratische Politik des Designs als Polizei nicht gedacht werden kann. Unter demokratischen Bedingungen, die den freien Markt und seinen Wettbewerb miteinschließen, deren Teil Design unausweichlich ist, ohne jedoch gänzlich in den Logiken des Marketings aufzugehen, drängt sich im Design die potenzielle Gestaltbarkeit jeder Normalität auf, die somit in ihrer Gestaltung eine bestreitbare Normalität bleibt. Durch die besondere Wirkung des Designs zeigt sich, dass die Dinge immer auch anders sein könnten, als sie es gerade sind. Just hierin ist De-

102 In diesem Punkt schließt Keshavarz an die Bestimmungen von Tony Fry an. Vgl. Tony Fry, »Whither Design/Whether History«, in: Tony Fry, Clive Dilnot, Susan Stewart (Hg.), *Design and the Question of History*, London 2015, S. 1-127.

103 Fry beschreibt dieses »designed system of compliance« anhand des Designs von Konzentrationslagern. Vgl. ebd., S. 79.

sign der Nukleus eines (potenziellen) Widerspruchs, in dem sich politischer Inhalt von politischem Design nicht mehr unterscheiden lässt; hierin ist Design Teil einer demokratischen Kultur der Freiheit des Andersmöglichseins.

Design ist kein Produkt des reinen Konsenses. Design ist als Design immer schon Teil eines Streits. Indem gutes Design auf Gestaltbarkeit und somit immer auch auf seine eigene Nicht-Notwendigkeit verweist, stellt es seine eigene Bestreitbarkeit ins Zentrum, in den Kern seiner Beurteilung. So sehr es uns auch von seiner neuen Normalität überzeugen möchte, zeigt es sich selbst als Vorschlag für die Interpretation eines Zweckes in einer besonderen Form, zu dem es notwendigerweise Alternativen geben haben muss, die dieser Interpretation vorrangigen; Alternativen, die sie in der Gegenwart begleiten, oder Alternativen, die sie zukünftig infrage stellen werden. Die Verführungskraft des Designs fordert uns dazu auf, uns mit dem Spielraum der Gestaltung und dem Hervorbringen dieses überschüssigen, immer bestreitbaren Mehrs, welches sich weder allein über die Zwecke noch über das Material, sondern nur über deren Vermittlung rechtfertigen lässt, auseinanderzusetzen. In seiner besonderen Geformtheit ergibt sich die Möglichkeit des Streits.

Die Bestreitbarkeit guten Designs ist seine wesentliche Qualität, die vor allem eines bedeutet: Es gibt kein gutes Design ohne Kritik. Es gibt kein gutes Design ohne Streit darüber, warum die Dinge so gestaltet wurden, wie sie es sind. Und es gibt kein gutes Design ohne die Möglichkeit eines Streites darüber, wie man die Dinge auch anders hätte gestalten können. Die Notwendigkeit von Kritik ist Teil einer politischen Dimension des Designs. Erst durch eine streitende Kultur der Designkritik, auf die Design verwiesen bleiben muss, werden die designten Dinge vollumfänglich zu den öffentlichen Angelegenheiten, die sie seit der Moderne beanspruchen zu sein. Doch diese Kritik, die eine Öffentlichkeit erzeugen müsste, wird bisher dem Design überlassen, dass sich in Wettbewerben und Auszeichnungen – sowie in Manifesten – mit sich selbst beschäftigt.<sup>104</sup> Eine öffentliche Debatte scheint auf die Kaufentscheidungen von Konsument\*innen begrenzt zu sein, die sogleich zu Co-Designer\*innen stilisiert werden. Gerade auch in der Gestaltung der Wahlkämpfe sowie der Gestaltung von Partizipationsmöglichkeiten der institutionellen Politik wird zu wenig über Design gestritten und dies rein als Mittel zum Zweck verstanden.

104 Die wird ebenso von Matt Malpass moniert. Vgl. Matt Malpass, *Critical Design in Context*, S. 78.

In seinem unhintergehbaren Bezug zur Gesellschaft, deren Zweckzusammenhänge das Design hervorbringen und auf die es ebenso als Vorschlag für neue Interpretationen gestaltend zurückwirkt, ist Design aber auf die öffentliche Debatte und eine Kritik angewiesen, die nicht bei der Vermarktbarkeit stehen bleiben kann, sondern Design als die Vermittlung von Zwecken in Form anerkennt und eine politische Dimension aller Gestaltung zur Geltung bringt, die sich durch die Bestreitbarkeit ergibt. Ohne das Wechselspiel von Vorschlag und kritischer Beurteilung läuft diese Innervierung des Mehr, die Interpretation von Funktion in Form, ins Leere einer bedeutungslosen Differenzproduktion. In der reinen Oberflächlichkeit eines unhinterfragten Mehr verliert sich auch noch das egalitäre Versprechen des Designs in indifferenter Bedeutungslosigkeit. Ebenso de-politisiert ein Design alternativer Funktionalität und sozialtechnologischer Kontrolle, das seine eigenen Funktionsweisen unsichtbar und somit frei von Bestreitbarkeit hält, die Gesellschaft, die sich zu jedem gestalterischen Vorschlag doch gerade kritisch positionieren müsste. Der postdemokratische Verfall demokratischer Gesellschaften hängt auch mit einem Design zusammen, das sich der eigenen Bestreitbarkeit – weil es sich bedeutungs- oder alternativlos wähnt – nicht mehr stellen zu müssen glaubt. Widerstand im Design bedeutet folglich, die eigene Kritikwürdigkeit zu kultivieren. Dies hält auch Daniel Martin Feige fest:

Emanzipatorisch wird Design als Design vielmehr darin, dass Designentscheidungen in einen öffentlichen Diskurs um die Legitimität der dabei verfolgten Zwecke bzw. der Art und Weise ihrer Verfolgung diskutiert werden. (DE 217)

Dass dieser Streit jederzeit entfachen kann, gerade weil wir es mit Design zu tun haben, traf zuletzt auch noch jene Design-Beispiele, deren besondere Rolle für die unsichtbaren, postdemokratischen Verfallstendenzen des Designs erörtert wurden. Facebook, Google und Twitter konnten dem Schicksal nicht entkommen, designte und somit gestaltbare Plattformen zu sein, die für ihr Design kritisiert werden können, weil es zu jedem Design – also auch zu ihrem – Alternativen gibt. Hierin offenbart sich dann auch die Schwachstelle des »Überwachungskapitalismus« nach Shoshanna Zuboff: Seine Plattformen sind abhängig vom Sozialen und nicht das Soziale von ihnen. Im »gemeinsamen sozialen Handeln« liegt schließlich die Möglichkeit, ihn zu kritisieren.<sup>105</sup>

105 Shoshana Zuboff, *Das Zeitalter des Überwachungskapitalismus*, S. 227.

Versteht man Design als irreduzible Verkörperung von Funktion in Form, welche die geformte Interpretation eines Zweckes ist, dann reicht die Kritik der Gestaltung dieser Plattformen bis in die Struktur ihrer Funktionsweisen hinein, die sich uns notwendigerweise in ihrer Geformtheit zeigen. Anders ausgedrückt: Die Kritik, die sich an diese Plattformen und ihren Umgang mit unseren Daten richtet, richtete sich notwendigerweise auch an das Design dieser Plattformen. Es ist geradezu wesentlicher Bestandteil der Möglichkeit einer Kritik, die auf die Materialisierung dieser vermeintlich immateriellen Interaktionsnetzwerke verweist. In der Kritik an ihrem Design wird auf ihre potenzielle Gestaltbarkeit verwiesen, die jeden Mythos einer Unvermeidlichkeit zunichtemacht.<sup>106</sup> Die durch den Cambridge-Analytica-Skandal verursachte Diskussion um Datensicherheit, ethische Standards für Social Media Plattformen, deren Umgang mit algorithmisch generierten Falschmeldungen sowie Manipulation und Hassrede ist auch ein Streit um das Design dieser Plattformen. Erst deren Design ermöglichte das massive Sammeln persönlicher Daten sowie das Amplifizieren von Propaganda. Während Marc Zuckerberg sich als der Gründer von Facebook vor dem US-amerikanischen Kongress zu verantworten hatte und Google mit globalen Protesten von Mitarbeitern konfrontiert wurde, musste Twitter doch die prominentesten Alt-Right Nutzerkonten und schließlich selbst einige Tweets von Donald Trump aufgrund des öffentlichen Drucks blockieren oder mit Hinweisen zu Falschmeldungen markieren. Unter dem Hashtag #TechWontBuildIt formierte sich schließlich auch ein breiter Widerstand als sozialen Bewegung unter professionellen Gestaltenden der Technologieindustrie gegen die fragwürdigen Entscheidungen und die Amoralität der großen Technologiefirmen. Das Design Justice Network organisiert und gestaltet diese Form des Widerstands als soziale Bewegung unter Gestaltenden aktiv mit.<sup>107</sup> Sasha Costanza-Chock hat diese breite Front einer neuen Kritik gegenüber den großen Technologieunternehmen und ihren Repressionen in *Design Justice* kenntnisreich zusammengefasst und ihnen kollektive Designstrategien gegenübergestellt.<sup>108</sup>

106 Hier noch einmal der Verweis auf Zuboffs Hinweis auf die Persistenz dieses Mythos in der Tech-Community. Vgl. Shoshana Zuboff, *Das Zeitalter des Überwachungskapitalismus*, S. 175.

107 Die Seite des Netzwerkes ist online abrufbar unter: <http://designjusticenetwork.org/> (letzter Zugriff: 29.09.2019)

108 Vgl. Sasha Costanza-Chock, *Design Justice*.

Eine weitere Linie der sich neu entwickelnden Kultur der Designkritik formiert sich um die blinden Flecken der praktischen sowie theoretischen Designdisziplinen, welche diese von der Moderne ererbten. So kritisiert das Decolonising Design Netzwerk, zu dem neben anderen auch Ece Canli und Mahmoud Keshavarz gehören, systematische Machtkonstellationen innerhalb der euro- und anglozentrischen Designdisziplin, der es immer noch an wirklicher Diversität mangle. Von einem post-kolonialen Zeitalter könnte keine Rede sein, solange im Design der Kolonialismus fortlebe und die Leben anhand einer Matrix der Minderwertigkeit und Unterdrückung organisiere.<sup>109</sup> Ebenso zu nennen ist das Depatriarchise Design Kollektiv, gegründet von Anja Neidhardt und Maya Ober, welches das bereits besprochene, problematische Themenfeld von Gender und Design insbesondere in der Designausbildung und im anerkannten Kanon kritisch hinterfragt.<sup>110</sup>

Eine Kritik am Design, die sein Verfehlen aufdeckt und sein Gültigkeitsanspruch infrage stellt, bedeutet hingegen nicht, dass es keinerlei Allgemeingültigkeitsanspruch mehr im Design geben kann. Vielmehr wird dieser erst durch die Möglichkeit der Kritik hervorgebracht. Diese fordert einen falschen, weil voraussetzungslos gedachten Anspruch auf Allgemeingültigkeit, der sich eben nicht seiner Bestreitbarkeit aussetzen wollte, dazu auf, sich jenem Streit zu stellen. Es ist das unumgängliche Korrektiv dieses fortdauernden modernen Projekts, dessen Verbesserungswürdigkeit das Design verpflichtet bleibt. So lässt sich nicht bestreiten, dass der moderne Anspruch auf Universalität in engem Zusammenhang mit einem imperialistischen Kolonialismus steht. Nichtsdestotrotz wäre dieses Projekt und mit ihm der Anspruch vorschnell von einer postkolonialen Kritik des Designs aufgegeben, in dem die imperialistischen, manipulativen und hegemonialen Tendenzen des Designs zur einzigen möglichen Konsequenz dieses Anspruches, zum alternativlosen Endpunkt der Entwicklung einer monolithischen Moderne erklärt würden. Mit der Moderne würde die Möglichkeit ihrer Korrektur verworfen. Genau hier vor warnt der Architekturtheoretiker Samer Akkach, wenn er darauf hinweist,

**109** Vgl. Tristan Schultz, Danah Abdulla, Ahmed Ansari, Ece Canli, Mahmoud Keshavarz, Matthew Kiem, Luiza Prado de O. Martins & Pedro J.S. Vieira de Oliveira, »Editors' Introduction«, in: *Design and Culture. The Journal of Design Studies Forum*, Vol. 10 (1/2018), S. 1-6, sowie dies., »What Is at Stake with Decolonizing Design? A Roundtable«, ebd., S. 81-101.

**110** Vgl. Depatriarchise Design, »Working from Within«, in: Francisco Laranjo (Hg.), *Modes of Criticism 4. Radical Pedagogy*, Eindhoven 2019, S. 50-61.

dass nicht die Moderne an sich zurückgewiesen werden muss, sondern das Bild einer einheitlichen, singulären sowie rein westlich kolonialen Unternehmung der Modern, insbesondere in der Architektur und Gestaltung. Vielmehr gilt es, in der Kritik die Parallelentwicklungen und den Austausch unterschiedlicher Modernen zu rekonstruieren, um auch einem anti-modernen Reflex in der arabischen Welt entgegenzuwirken, der eigentlich ein anti-westlicher ist. Dahingegen muss das Projekt der Moderne um die leicht übersehenen Perspektiven, die Interferenzen mit nicht-westliche Modernen angereichert werden.<sup>111</sup>

Eine Dekolonialisierung des Designs, welche berechtigterweise die unerträglichen Un-Ordnungen kritisiert und anprangert, die auch vom Design hervorgebracht werden, darf nicht zu einer Anti-Moderne werden, in der es keinerlei Anspruch auf Allgemeingültigkeit mehr geben kann. Vielmehr muss es dieser post-kolonialen Perspektive in ihrer Designkritik darum gehen, die Rückkopplung dieses Anspruches ins Partikulare zu universalisieren. Jeder Versuch erfolgt aus einer Position heraus. Jede Position kann diesen Anspruch erheben. Denn dieser Anspruch, der Versuch, etwas Allgemeingültiges zu gestalten, begründet zu gleichen Maßen die Angewiesenheit des Designs auf Kritik sowie seinen unhintergehbaren, gesellschaftlichen Bezug. Er ist Teil einer grundlegenden politischen Dimension des Designs. Dies nicht als Design eines erzwungenen Konsenses, aber als eines, dass die Möglichkeit von einer diskursiven, komplexeren Allgemeingültigkeit nicht aufgeben will, um alleine Geltung aus der konfrontativen Partikularität zu beziehen. Durch die post-koloniale, queer-feministische Perspektive zeigt sich hingegen, dass sich diese Allgemeingültigkeit immer erst in der Betrachtung, der Beurteilung, im Gebrauch und in der Einbeziehung von Vielen, von Unterschiedlichen erweisen kann und dass ihre Fehlbarkeit nicht ihre Schwäche, sondern ihre Grundbedingung ist. Einmal mehr: Kritik ist Teil guten Designs. Erst in der labyrinthischen Klarheit der Öffentlichkeit, wie Albrecht Wellmer dies mit Aldo van Eyck benannte, ergibt sich, was am Design gut ist und was es immer wieder neu in der öffentlichen Debatte einer demokratischen Kultur des Streits aufs Spiel zu setzen gilt.

111 Vgl. Samer Akkach, »Modernity and Design in the Arab World. Professional identity and social responsibility«, In: Eleni Kalantidou, Tony Fry (Hg.), *Design in the Borderlands*, London, New York 2014, S. 61-74.

Ohne die Berücksichtigung der ökonomischen Grundlagen mag die Forderung nach einer Universalisierung der partikularen Positioniertheit allen Designs, das nichtsdestotrotz bestreitbare Allgemeingültigkeit beansprucht, idealistisch anmuten. Wer als Designerin oder Designer zählt und wer überhaupt die Möglichkeit hat, an der Gestaltung der gemeinsam geteilten Welt teilzuhaben, bleibt ein problematischer blinder Fleck – in großen sowie in kleinen Designunternehmen und Agenturen, an den Hochschulen und auf den Bühnen und Podien von Designkonferenzen<sup>112</sup> – und eine Herausforderung der praktischen sowie theoretischen Designdisziplinen, vor die sie die postkoloniale Kritik berechtigterweise stellt. Die pluriversale Einbeziehung von möglichst vielen Perspektiven in den Designprozess und die Anerkennung unterschiedlicher Positionierungen zur Gestaltbarkeit der Welt ist ein fortwährender Prozess, der zuallererst durch eine feministische, queere, indigene und postkoloniale Kritik am Design angestoßen werden musste.<sup>113</sup> Die Kritikwürdigkeit bedingt jeden Anspruch auf Legitimität. Genauso sollte man die Kritikfähigkeit einer Disziplin, die beständig an der Erneuerung der materiellen Grundlagen unseres Alltags arbeitet, nicht unterschätzen. Trotz ihrer Forderung nach »politischen« Aufgaben, die von einer Blindheit gegenüber den politischen Auswirkungen allen Designs und somit einer Verfehlung der politischen Dimension des Designs zeugen, geben die zu Beginn dieses letzten Teils angesprochenen Designmanifeste als Zeugnisse des politischen Bewusstseins Gestaltender Anlass zu vorsichtigem Optimismus. In ihrer Kritik und in ihren Forderungen zeigt sich am Ende die Gestaltbarkeit der Designdisziplin selbst. Was Design ist, was es bedeutet zu designen und was Designerinnen und Designer bewirken können, bleibt ebenso eine streitbare wie gestaltbare Bestimmung, die trotz ihrer ökonomischen Bedingtheit in ihren Potenzialen und in ihrem unhintergehbaren Bezug auf die Gesellschaft mehr ist als bloßes Marketing oder reine Manipulation. Nur ohne Kritik würde Design bei der visuellen Oberflächlichkeit

**112** Hierzu haben notamuse – Silva Baum, Claudia Scheer und Lea Sieversten – gemeinsam mit dem Eye on Design Blog der AIGA eine Studie zur Gender Quality bei internationalen Designkonferenzen veröffentlicht. Notamuse, »We Surveyed Gender Equality at the World's Biggest Design Conferences«, Eye on Design (2019), online abrufbar unter: <https://eyeondesign.aiga.org/gender-equality-at-design-conferences-by-the-numbers/> (letzter Zugriff: 16.11.2019).

**113** Vgl. Arturo Escobar, *Design for the Pluriverse. Radical Interdependency, Autonomy, and the Making of Worlds*, Durham und London 2018.

sowie der versteckten Verführung stehen bleiben, die ihm in seiner konventionellen, werblichen Ausführung vorgeworfen wird.

## 6.12 Über die ästhetisch-politische Dimension des Designs

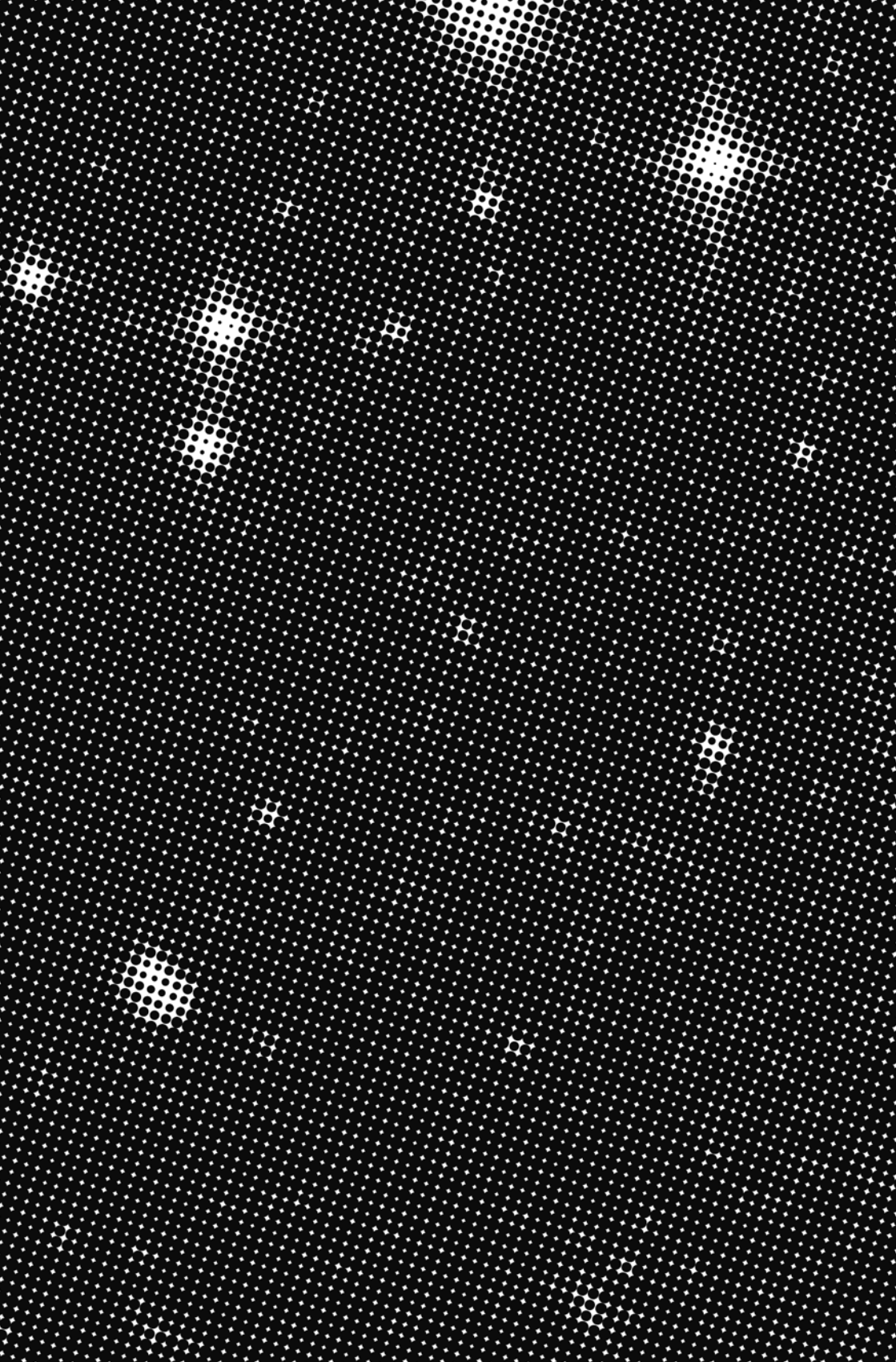
Die Untersuchung einer ästhetisch-politischen Dimension des Designs, die zugleich auch eine Apologie des Designs als Gestaltung von Sichtbarem, Wirksamen, Veränder- und Gestaltbarem war, endet mit einem normativen Begriff guten Designs als Antwort auf die Frage nach demokratischem Design. Gutes Design ist die Gestaltung von Dingen, Systemen, Strukturen, Interfaces und Artefakten, die dem in dieser ästhetisch-politischen Dimension angelegten Potenzial des Designs im Aushandlungsprozess von Form und Funktion gerecht werden. Ein Design, das sich gegen die eigene Gestaltbarkeit, gegen die potenzielle Transformierbarkeit der Bestimmungen von Zwecken durch die Gestaltung, die sich immer auch im Design zeigen muss, verwehren würde, indem es sich vor dieser verschließt, wäre kein gutes, also auch kein demokratisches Design. Die doppelte Frontstellung, die sich hierdurch ergibt, betrifft zum einen den Verfall des Designs in eine Sozialtechnologie letztgültiger Notwendigkeiten, die den Mythos ihrer eigenen Unvermeidbarkeit propagiert. Andererseits verliert sich alles Gute im Design einer entleerten Differenzproduktion in einer Anästhetik des Designs, in der selbst vormals bedeutsame Differenzen zu Fragen des Styles depotenziert werden. Antidemokratisches sowie postdemokratisches Design übergeht die Notwendigkeit, durch sein besonderes Gestaltetsein auf die potenzielle Gestaltbarkeit am Grund aller Zweckmäßigkeit zu verweisen. Dieses Design entzieht sich vermeintlich der Kritik, da es seine eigene Alternativ- oder Bedeutungslosigkeit ausstellt und dabei verdeckt, was gutes Design ausmacht. Demokratisches Design hingegen ergibt sich erst durch die Kritik und aus der Möglichkeit der Bestreitbarkeit.

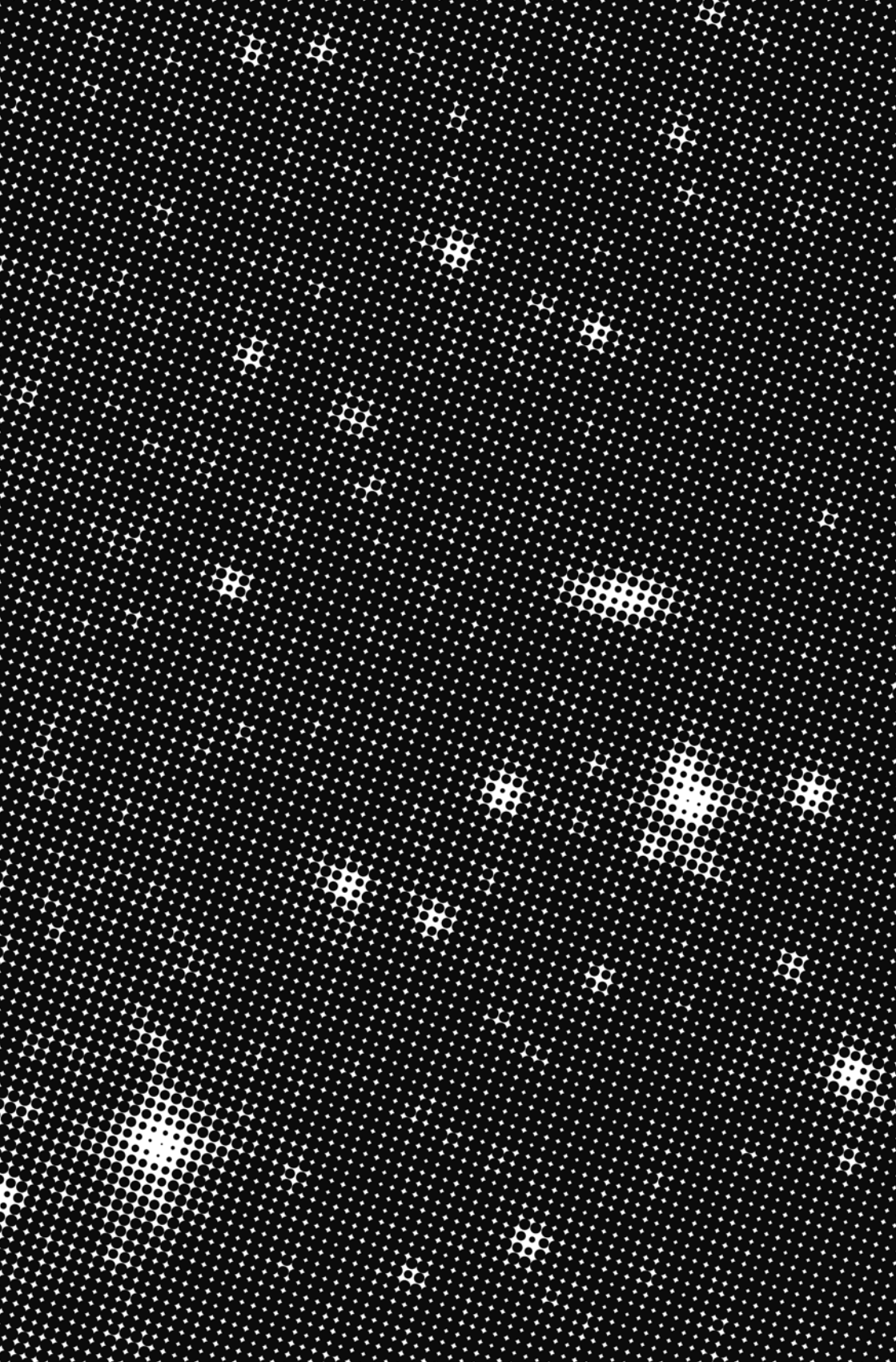
Die Frage nach den Wechselwirkungen von Design und Demokratie findet abschließend eine Antwort in dem von mir vorgeschlagenen normativen Begriff guten Designs. In dem, was dieses gute Design ausmacht, zeigt sich ein demokratischer Zug, der noch vor der konkreten Anwendung auf die Politik oder der partizipativen Öffnung des Designprozesses steht. Demokratisches Design ist eine Aufteilung des Sinnlichen, die in dieser Aufteilung Identität stiften kann und teilhaben lässt, die zugleich als Design aber auch die Mög-



lichkeit der Konfrontation der eigenen, ordnenden Logik mit einer Logik der Gleichheit, die sie infrage stellt, in sich aufgenommen hat. Somit bleibt es stets auf die eigene Veränderbarkeit sowie auf die streitende Kultur der Designkritik bezogen. Gutes Design ist wesentlicher Teil einer demokratischen Kultur der Freiheit. Besonders unter diesem Gesichtspunkt darf diese von mir gegebene Antwort nicht als ein Abschluss eines Streits um den demokratischen Charakter des Designs missverstanden werden. Vielmehr eröffnen sich neue Möglichkeiten, eine ästhetisch-politische Dimension des Designs als Aufteilung des Sinnlichen zu diskutieren und somit auch die Wechselwirkung zur Demokratie kritisch zu hinterfragen.

Demokratisches Design macht schließlich ästhetisch aus den gestalteten Dingen der Welt uns angehende Sachen. Durch gutes Design zeigt sich eine verwickelte Welt haariger Objekte als eine in all ihrer Bedingtheit von uns gemachte Welt, zu welcher wir in der Kritik trotz aller Verstrickung auch einen Abstand gewinnen und welche wir schließlich in einer Freiheit zu den Zwecken ebenso verändern können: Sie zeigt sich uns in ihrer Gestaltbarkeit.





# Anhang

---

## Siglenverzeichnis

- AD: Walter Gropius, *Apollo in der Demokratie*, Mainz u.a. 1967.
- ADD: Carl DiSalvo, *Adversarial Design*, Cambridge 2012.
- DE: Daniel Martin Feige, *Design. Eine philosophische Analyse*, Berlin 2018.
- DP: Mahmoud Keshavarz, *Design-Politics, An Inquiry into Passports, Camps and Borders*, unv. Diss., Universität Malmö 2016.
- FH: Theodor W. Adorno, »Funktionalismus Heute« (1965), in: Klaus Thomas Edelmann, Gerrit Terstiege (Hg.), *Gestaltung denken. Grundlagentexte zu Design und Architektur*, Basel 2010, S. 147-161.
- KIP: Albrecht Wellmer, »Kunst und industrielle Produktion. Zur Dialektik von Moderne und Postmoderne«, in: ders., *Zur Dialektik von Moderne und Postmoderne. Vernunftkritik nach Adorno*, Frankfurt/M 1985, S. 115-134.
- NAB: Walter Gropius, *Die neue Architektur und das Bauhaus. Grundzüge und Entwicklung einer Konzeption*, Mainz 1967.
- UDK: Martin Heidegger, »Der Ursprung des Kunstwerkes«, in: ders., *Gesamtausgabe Band 5 Holzwege*, Frankfurt/M 1977.
- UV: Jacques Rancière, *Das Unvernehmen. Politik und Philosophie*, Frankfurt/M 2002.

## Literatur

368

ADBUSTERS: »First Things First 2000«, Eye Magazin No. 33 Vol. 8 (1999), u.a., online abrufbar unter: <http://www.eyemagazine.com/feature/article/first-things-first-manifesto-2000> (letzter Zugriff: 19.11.2019).

ADORNO, THEODOR W.: *Gesammelte Schriften, Band 6: Negative Dialektik. Jargon der Eigentlichkeit*, Frankfurt/M: Suhrkamp 1970.

—: »Thesen über Bedürfnis«, in: ders., *Gesammelte Schriften, Band 8*, Frankfurt/M: Suhrkamp 2003, S. 445-452.

—: »Funktionalismus Heute« (1965), in: Edelmann, Klaus Thomas; Terstiege, Gerrit (Hg.): *Gestaltung denken. Grundlagentexte zu Design und Architektur*, Basel: Birkhäuser 2010, S. 147-161.

AKKACH, SAMER: »Design and the question of Eurocentricity«, *Design Philosophy Papers* 1, issue 6 (2003), S. 321-326.

—: »Modernity and Design in the Arab World. Professional identity and social responsibility«, In: Kalantidou, Eleni; Fry, Tony, (Hg.): *Design in the Borderlands*, London, New York: Taylor & Francis 2014, S. 61-74.

ALEXANDER, ZEYNEP ÇELİK: »Mass Gestaltung«, in: Axel, Nick et al. (Hg.) *Superhumanity. Design of the Self*, Minneapolis: University of Minnesota Press 2018.

ARNOLD, FLORIAN: *Philosophie für Designer*, Stuttgart: avedition 2016.

—: *Logik des Entwerfens. Eine designphilosophische Grundlegung*, Paderborn: Wilhelm Fink, 2018.

ATTFIELD, JUDITH: »FORM/female FOLLOWS FUNCTION/male. Feminist Critiques of Design.« In: Walker, John; Attfield, Judith, (Hg.): *Design History and the History of Design*, London: Pluto Press 1989, S. 199-221.

AUERBACH, JEFFREY A.: *The Great Exhibition of 1851. A Nation on Display*, New Haven: Yale University Press 1999.

AVENARIUS, FERDINAND; »Zehn Gebote zur Wohnungseinrichtung«, in: *Der Kunstwart. Rundschau über alle Gebiete des Schöne*, Monatshefte für Kunst, Literatur und Leben, (1/1900). Online Abrufbar unter: [https://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/kunstwart13\\_1/0353](https://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/kunstwart13_1/0353) (letzter Zugriff: 06.11.2019).

AXEL, NICK; COLOMINA, BEATRIZ; HIRSCH, NIKOLAUS; VIDOKLE, ANTON; WIGLEY, MARK (HG.): *Superhumanity. Design of the Self*, Minneapolis: University of Minnesota Press 2018

BEAVIN, JANET; JACKSON, DON; WATZLAWICK, PAUL: *Menschliche Kommunikation. Formen, Störungen, Paradoxien*, Bern, Stuttgart: Huber 1985.

BEHRENS, PETER: »Kunst und Technik« (1910), in: Fischer, Volker; Hamilton, Anne (Hg.): *Theorien der Gestaltung. Grundlagentexte zum Design*, Band 1, Frankfurt/M: Form-Verlag 1999, S. 21-30.

—: »Stil?« (1922), in: Fischer, Hamilton (Hg.): *Theorien der Gestaltung. Grundlagentexte zum Design*, Band 1, Frankfurt/M: Form-Verlag 1999, S.120-124.

BERNHARD, PETER: »Ich-Überwindung muss der Gestaltung vorangehen. Zur Nietzsche-Rezeption des Bauhauses«, in: Sommer, Andreas Urs (Hg.): *Nietzsche. Philosoph der Kultur(en)?*, Berlin: DeGruyter 2008, S. 273–284.

—: »Die Einflüsse der Philosophie am Weimarer Bauhaus«, in: Wagner, Christoph (Hg.): *Das Bauhaus und die Esoterik*, Kat. Ausst. Bielefeld: Kerber Verlag 2005.

BLAS, ZACH: *Gay Bombs Manual*, o.O. Queer Technologies Inc. 2008, online abrufbar unter: [http://users.design.ucla.edu/~zblas/thesis\\_website/gay\\_bombs/GB\\_book.pdf](http://users.design.ucla.edu/~zblas/thesis_website/gay_bombs/GB_book.pdf) (letzter Zugriff: 10.08.2018).

BODDINGTON, RUBY: »When work becomes play«, in: Alderson, Rob (Hg.): *Printed Pages, It's Nice That Magazine*, Autumn Winter (2018).

BÖHME, GERNOT: »Die Atmosphäre«, in: Michael Andritzky (Hg.): *Von der guten Form zum guten Leben. 100 Jahre Werkbund*, Frankfurt a. M. 2008.

BOLTANSKI, LUC; CHIAPELLO, EVE: *Der neue Geist des Kapitalismus*, Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft 2006.

BONSIEPE, GUI: »Bombast aus Pappe«, in: *form*, 61 1973, S. 13.

—: *Interface. An Approach to Design*, Maastricht: Jan Van Eyck Akademie 1999.

—: »Von der Praxisorientierung zur Entwurfsorientierung oder: Die Dialektik von Entwerfen und Entwurforschung«, In: Siwss Design Network (Hg.): *Erstes Design Forschungssymposium*, Zürich: Siwss Design Network 2004, S. 14-25, online abrufbar unter: [https://swissdesignnetwork.ch/src/publication/erstesdesignforschungssymposium-2004/ErstesDesignForschungssymposium\\_2004.pdf](https://swissdesignnetwork.ch/src/publication/erstesdesignforschungssymposium-2004/ErstesDesignForschungssymposium_2004.pdf) (letzter Zugriff: 23.11.2019).

—: »Design and Democracy«, in: *Design Issues*, Volume 22 (2/2006), S. 27-34.

VON BORRIES, FRIEDRICH: *Weltentwerfen. Eine politische Designtheorie*, Berlin: Suhrkamp 2016.

BOURDIEU, PIERRE: *Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft*, Frankfurt/M: Suhrkamp 2012.

BRACK, KARHEINZ (HG.): *Ästhetische Grundbegriffe. Historisches Wörterbuch in sieben Bänden*, Bd. 2, Stuttgart: Metzler 2001.

BRANDES, UTA; ERLHOFF, MICHAEL: *Non Intentional Design*, Köln: Daab 2006.

—: *Gender Design. Streifzüge zwischen Theorie und Empirie*, Basel: Birkhäuser 2017.

BRANZI, ANDREA: *No-stop City. Archizoom Associati*, Orléans: Editions HXX 2006.

BRAUN, TOBIAS: »Die politischen Dimensionen des Public Interest Design. Zwischen Politik und dem Politischen« In: Rodatz, Christoph; Smolarski, Pierre, (Hg.): *Was ist Public Interest Design?*, Bielefeld 2018, S. 37-64.

BROWN, TIM: *Change By Design. How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*, New York: HarperBusiness 2009.

DE BRUYN, GERD: *Die Diktatur der Philanthropen. Entwicklung der Stadtplanung aus dem utopischen Denken*, Braunschweig, Wiesbaden: Vieweg 1996.

BUBNER, RÜDIGER: »Ästhetisierung der Lebenswelt«, in: ders., *Ästhetische Erfahrung*, Frankfurt/M: Suhrkamp 1989.

BÜRDEK, BERNHARDE.: *Design. Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung*, 4., überarb. Aufl., Basel, Berlin, Boston: Birkhäuser 2015.

BUNZ, MERCEDES; MEIKEL, GRAHAM: »Facebook oder die Verschwörung der Freundschaft«, in: *WestEnd* 9 (2012), 1/2, S. 67-75.

—: *The Internet of Things*, London: Polity 2017.

BURCKHARDT, LUCIUS: »Design heißt Entwurf, nicht Gestalt!« (1970), in: Blumenthal, Silvan; Schmitz, Martin (Hg.): *Lucius Burckhardt. Design ist unsichtbar. Entwurf, Gesellschaft & Pädagogik*, Berlin: Schmitz 2012, S. 55-58.

—: »Das unsichtbare Design« (1980), in: Blumenthal, et al. (Hg.) *Lucius Burckhardt*, S. 13-25.

—: »Die Nacht ist menschengemacht« (1989), in: Blumenthal, et al. (Hg.) *Lucius Burckhardt*, S. 169-181.

BUTLER, JUDITH: »Melancholisches Geschlecht/Verweigerte Identifizierung«, in: dies., *Psyche der Macht. Das Subjekt der Unterwerfung*, Frankfurt/M.: Suhrkamp 2001, S. 125-141.

CANLI, ECE: *Queering Design. Material Re-Configuration of Body Politics*, unv. Diss., Universität Porto, 2017.

—: »Design History Interrupted. A Queer-Feminist Perspective«, in: Van Helvert, Marjanne (Hg.): *The Responsible Object. A History of Design Ideology for the Future*, Amsterdam: Valiz 2017, S. 187-207.

CARSON, ALLEN; PARSONS, GLENN: *Functional Beauty*, Oxford: Oxford University Press 2008.

COGDELL, CHRISTINA: *Eugenic Design. Streamlining America in the 1930s*, Philadelphia: University of Pennsylvania Press 2004.

COLES, ALEX: *DesignArt. On Art's Romance with Design*, London: Tate Publ. 2005.

COSTANZA-CHOCK, SASHA: *Design Justice. Community-Led Practices to Build the Worlds We Need*, Cambridge/Mass, London: MIT Press 2020.



CONSTINE, JOSH: »Facebook Is Building An Empathy Button, Not ›Dislike‹. Here's How It Could Work«, Techchurch (09/2016), online abrufbar unter: <https://techcrunch.com/2015/09/15/the-sorry-button/> (letzter Zugriff 27.05.2019).

COLOMINA, BEATRICE; WIGLEY, MARK: *Are We Human? Notes on an archaeology of Design*, Zürich: Lars Müller 2016.

COMTESSE, DAGMAR; MEYER, KATRIN: »Plurale Perspektiven auf die Postdemokratie«, in: *ZPTh – Zeitschrift für politische Theorie* Jg. 2, Heft 1 (2011), S. 63–75.

CORBUSIER, LE: »Eine Zelle im menschlichen Maßstab« (1929), in: Fischer, Hamilton (Hg.): *Theorien der Gestaltung. Grundlagentexte zum Design*, Band 1, Frankfurt/M: Form-Verlag 1999, S. 174-184.

CRIMP, DOUGLAS: »AIDS: Cultural Analysis/Cultural Activism« in: *October*, Vol. 43 (1987), S. 3-16.

—; ROLSTON, ADAM: *AIDS Demo Graphics*, Seattle: Bay Press 1990.

—: »De-Moralizing Representations of AIDS«, in: ders., *Melancholia and Moralism. Essays on AIDS and Queer Politics*, Cambridge/Mass, London: MIT Press 2002, S. 253-271.

—: »Mourning and Militancy«, in: ders., *Melancholia and Moralism*, S. 129-149.

CROUCH, COLIN: *Postdemokratie*, Frankfurt/M: Suhrkamp 2008.

DANTO, ARTHUR C.: *Die Verklärung des Gewöhnlichen. Eine Philosophie der Kunst*, Frankfurt/M: Suhrkamp 1991.

DAVIDSON, GUY: *Queer Commodities*, London: Palgrave Macmillan 2012.

DELEUZE, GILLES: »Postskriptum über die Kontrollgesellschaften«, in: Menke, Christoph; Menke, Rebentisch, Juliane (Hg.): *Kreation und Depression. Freiheit im gegenwärtigen Kapitalismus*, Berlin: Kadmos 2012, S. 11-17.

DEPATRIARCHISE DESIGN: »Working from Within«, in: Laranjo, Francisco (Hg.): *Modes of Criticism 4. Radical Pedagogy*, Eindhoven: Onomatopée 2019, S. 50-61.

DERRIDA, JACQUES: *Schurken. Zwei Essays über die Vernunft*, Frankfurt/M: Suhrkamp 2003.

DISALVO, CARL: *Adversarial Design*, Cambridge: MIT Press 2012.

DISSEL, JULIA-CONSTANCE: »Philosophische Ästhetik & Design«, in: Daniel Martin Feige, Florian Arnold, Markus Rautzenberg (Hg.): *Philosophie des Designs. Schriftenreihe des Weißenhof-Instituts zur Architektur- und Designtheorie*, Bielefeld: Transcript 2020, S. 307-326.

DORSCHSEL, ANDREAS: *Gestaltung. Zur Ästhetik des Brauchbaren*, Heidelberg: Winter 2002.

DORST, KEES: »Design Problems and Design Paradoxes«, in: *Design Issues*. Vol. 22, (2006), S. 4-17.

DROSTE, MAGDALENA: *Bauhaus 1919-1933*, Neuauflage 2019, Köln: Taschen 2019.

DOUDOVA, HELENA; JACOBS, STEPHANIE; RÖSSLER, PATRICK, (HG.): *Bildfabriken. Infografik 1920-1945*. Fritz Kahn, Otto Neurath et al., Leipzig: Spector Books 2017.

DOURISH, PAUL: »Ideology and Interpellation: Althusser's »Ideology and Ideological State Apparatuses«, in: Bardzell, Bradzell, Blythe (Hg.): *Critical Theory and Interaction Design*, S. 407-416.

DUGGAN, LISA: *The Twilight of Equality? Neoliberalism, Cultural Politics, and the Attack on Democracy*, Boston: Beacon 2003.

DUNNE, ANTHONY: *Hertzian Tales. Electronic Products, Aesthetic Experience and Critical Design*, London: RCA CRD Research Publications 1999.

— ; RABY, FIONA: *Speculative Everything. Design, Fiction, and Social Dreaming*, Cambridge, London: MIT Press 2013.

DURKHEIM, ÉMIL: *Die elementaren Formen des religiösen Lebens*, Frankfurt/M 1981

EHN, PELLE; BJÖRGVINSSON, ERLING; HILLGREN, PER-ANDERS: »Agonistic Participatory Design. working with marginalized social movements«, in: *CoDesign International Journal of CoCreation in Design and the Arts*, Vol. 8 (2012), S. 127-144.

ELIAS, NORBERT: *Über den Prozess der Zivilisation. Soziogenetische und psychogenetische Untersuchungen*. 1. Band. Wandlung des Verhaltens in den weltlichen Oberschichten des Abendlandes, Suhrkamp 1977

—: *Die höfische Gesellschaft. Untersuchungen zur Soziologie des Königtums und der höfischen Aristokratie*, Frankfurt/M 1983

ESCOBAR, ARTURO: *Design for the Pluriverse. Radical Interdependency, Autonomy, and the Making of Worlds*, Durham, London: Duke University Press 2018.

FEIGE, DANIEL MARTIN: *Design. Eine philosophische Analyse*, Berlin: Suhrkamp 2018.

—: *Zur Dialektik des Social Designs. Ästhetik und Kritik in Kunst und Design*, Studienhefte Problemorientiertes Design Heft 9, Hamburg: Adocs 2019.

FEZER, JESKO: »Parteiisches Design«, in: Rodatz, Christoph; Smolarski, Pierre (Hg.): *Was ist Public Interest Design? Beiträge zur Gestaltung öffentlicher Interessen*, Bielefeld: Transcript 2018, S. 215-225.

FINKELSTEIN, AVRAM: *After Silence. A History of AIDS Through Its Images*, Oakland: University of California Press 2017.

FISCHER, WEND: »Die verborgene Vernunft. Funktionale Gestaltung im 19. Jahrhundert« in: Die Neue Sammlung München (Hg.): *Die verborgene Vernunft. Funktionale Gestaltung im 19. Jahrhundert*, Ausst. Kat. München: Neue Sammlung 1971.

FISHER, TOM; SHIPTON, JANET: *Designing for Re-use. The Life of Consumer Packaging*, London: Earthscan 2010.

FLAGMEIER, RENATE: »Böse Begriffe? Anmerkung zur problematischen Seite Gustav E. Pazaureks«, in: Werkbundarchiv - Museum der Dinge; Volkers, Imke (Hg.): *Böse Dinge. Eine Enzyklopädie des Ungeschmacks*, Berlin 2013.

FOGG, B.J.: *Persuasive Technology. Using Computers to Change the Way We Think and Do*, San Francisco: Morgan Kaufmann 2003.

FORSEY, JANE: *Aesthetics of Design*, Oxford, New York: Oxford University Press 2013.

FOSTER, HAL: *Design und Verbrechen. Und andere Schmähreden*, Berlin: Edition Tiamat 2012.

FRONTEX: *Best Practice Guidelines on the Design, Deployment and Operation of Automated Border Crossing Systems*, Warschau: Europäische Kommission 2011.

FRY, TONY: *Design Futuring. Sustainability, Ethics and New Practice*, Oxford: Bloomsbury Visual Arts 2009.

—: *Design as Politics*, Oxford, New York: Berg 2011.

—: *Becoming Human by Design*, London, New York: Berg 2012.

—: »Whither Design/Whether History«, in: Fry, Tony; Dilnot, Clive; Stewart, Susan, (Hg.): *Design and the Question of History*, London: Bloomsbury Academic 2015, S. 1-127.

FRYE, ANNIKA: *Design und Improvisation. Produkte, Prozesse und Methoden*, Bielefeld: Transcript 2017.

FUAD-LUKE, ALASTAIR: *Design Activism. Beautiful Strangeness for a Sustainable World*, Milton Park: Taylor & Francis 2009.

GARLAND, KEN: »First Things First«, in: *The Guardian* (1964).

GEIGER, ANNETTE: *Andersmöglichsein. Zur Ästhetik des Designs*, Bielefeld: Transcript 2018.

GHORAYSHI, AZEEN: »Grindr Is Letting Other Companies See User HIV Status And Location Data«, BuzzFeed (04/2018), online abrufbar unter: <https://www.buzzfeed.com/azeenghorayshi/grindr-hiv-status-privacy> (letzter Zugriff 06.06.2019).

GRAF, RÜDIGER: »Krise als epochenmachender Begriff«, in: Sabrow, Martin; Weiß, Peter Ulrich (Hg.): *Das 20. Jahrhundert vermessen. Signaturen eines vergangenen Zeitalters*, Göttingen: Wallenstein Verlag 2017, S. 161–178.

GREENFIELD, ADAM: *Radical Technologies. The Design of Everyday Life*, London, New York: Verso 2017.

GREINER-PETTER, MORITZ: »Percise Ambiguities – Denkwerkzeuge zwischen Ordnung und Unordnung«, in: Mareis, Claudia; Windgätter, Christof (Hg.): *Wild Thing. Unordentliche Prozesse in Design und Wissenschaft*, Berlin: Kulturverlag Kadmos Berlin 2018, S. 155-170.

GROPIUS, WALTER: *Staatliches Bauhaus in Weimar 1919–1923*, München: Bauhaus Verlag 1923.

—: *Architektur. Wege zu einer optischen Kunst*, Frankfurt/M, Hamburg: S. Fischer 1956.

—: *Die neue Architektur und das Bauhaus. Grundzüge und Entwicklung einer Konzeption*, Mainz: Kupferberg 1964.

—: *Apollo in der Demokratie*, Mainz: Kupferberg 1967.

—: »Bauhaus Dessau – Grundsätze der Bauhausproduktion« (1926), in: Fischer, Hamilton (Hg.): *Theorien der Gestaltung. Grundlagentexte zum Design*, Band 1, Frankfurt/M: Form-Verlag 1999, S. 167-169.

GROS, JOCHEN: *Empirische Ästhetik*, Semesterarbeit an der Staatlichen Hochschule für Bildende Künste Braunschweig, Fachbereich 4, Experimentelle Umweltgestaltung 1972.

—: *Dialektik der Gestaltung. Zwischenbericht 2 der Arbeitsgruppe Freizeit*, WS 70/71, Universität Stuttgart Institut für Umweltplanung Ulm, o.O. 1973.

—: »Sinn-liche Funktionen im Design – (2) Entwurfsbeispiele zu theoretischen Begriffen und Hypothesen«, in: *form 75* (1976).

—; STEFFEN, DAGMAR: »Grundbegriffe der Theorie der Produktsprachen«, in: Steffen, Dagmar, *Design als Produktsprache. Der »Offenbacher Ansatz« in Theorie und Praxis*, Frankfurt/M: Verlag form 2000, S. 94-95.

GROSSMANN, YVES VINCENT: »Ausbildungsmisere und Krisendiskurse im Industriedesign – Westdeutsche Designkritik in den 1970er Jahren«, in: Gronert, Siegfried; Schwer, Thilo (Hg.): *Designkritik. Theorie, Geschichte, Lehre*, Stuttgart: avedition 2018, S. 57-66.

GROYS, BORIS: »Self-Design, or Productive Narcissism«, in: Axel, Nick et al. (Hg.): *Superhumanity. Design of the Self*, Minneapolis: University of Minnesota Press 2018

HABERMAS, JÜRGEN: *Theorie des kommunikativen Handelns*. Bd. 1 und 2, Frankfurt/M: Suhrkamp 1981.

—: *Strukturwandel der Öffentlichkeit. Untersuchungen zu einer Kategorie der bürgerlichen Gesellschaft*, Frankfurt/M: Suhrkamp 2001.

HAN, BYUNG-CHUL: *Transparenzgesellschaft*, Berlin: Matthes & Seitz 2015.

HARRAWAY, DONNA: *When Species Meet*, Minnesota: University of Minnesota Press 2008.

HARRINGTON, ANNE: *Die Suche nach Ganzheit. Die Geschichte biologisch-psychologischer Ganzheitslehren: Vom Kaiserreich bis zur New-Age-Bewegung*, Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt 2002.

HASSENZAHL, MARC: *Experience Design. Technology for All the Right Reasons*, San Raffael: Morgan & Claypool 2010.

HAUFFE, THOMAS: *Geschichte des Designs*, Köln: DuMont 2014.

HAUG, WOLFGANG FRITZ: *Kritik der Warenästhetik. Gefolgt von Warenästhetik im High-Tech-Kapitalismus*, Frankfurt/M: Suhrkamp 2009.

HEIDEGGER, MARTIN: »Der Ursprung des Kunstwerkes«, in: ders., *Gesamtausgabe Band 5 Holzwege*, Frankfurt/M: Vittorio Klostermann 1977.

—: *Sein und Zeit*, 19. Aufl., Tübingen: Niemeyer 2006.

HEKKERT, PAUL; TROMP, NYNKE: *Designing for Society. Products and Services for a Better World*, London: Bloomsbury Visual Arts 2018.

HELLER, STEVEN: »Cult of the Ugly«, in: Michael Beirut, William Drenttel, Steven Heller (Hg.): *Looking Closer. Critical Writings on Graphic Design*, New York: Allworth Press 1994.

HERN, ALEX; PAUL, KARI: »YouTube removes advertising from account accused of homophobic abuse«, *The Guardian* (06/2019), online abrufbar unter: <https://www.theguardian.com/technology/2019/jun/05/youtube-says-homophobic-abuse-does-not-violate-harassment-rules> (letzter Zugriff 08.06.2019).

HILL, NATASHAH: »Eight of the best design products celebrating Pride Month 2019«, *dezeen* (06/2019), online abrufbar unter: <https://www.dezeen.com/2019/06/12/design-products-fashion-pride-month-2019/> (letzter Zugriff: 14.11.2019).

HORKHEIMER, MAX; ADORNO, THEODOR W.: *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*, Frankfurt/M: Fischer 2013.

HOWAL, JOHN; SIMMONS, RICHARD; DESIGN COMMISSION (HG.): *Designing Democracy. How designers are changing democratic spaces and processes*, Design Commission London 2015, online abrufbar unter: [https://www.policyconnect.org.uk/apdig/sites/site\\_apdig/files/report/497/fieldreportdownload/designingdemocracyinquiry.pdf](https://www.policyconnect.org.uk/apdig/sites/site_apdig/files/report/497/fieldreportdownload/designingdemocracyinquiry.pdf) (letzter Zugriff: 24.10.2019)

HUNT, JAMER: »Äußerst seltsame Dinge. Victor Papanek und die Angst vor der Ästhetik«, in: Kries, Mateo; Klein, Amelie; Clarke, Alison J. (Hg.): *Victor Papanek. The Politics of Design*, Weil am Rhein: Vitra Design Museum 2018, S. 180-191.

IHDE, DON: *Heidegger's Technologies. Postphenomenological Perspectives*, New York: Fordham University Press 2010.

IKEA: *IKEA Democratic Design*, Hofheim-Wallau: IKEA Deutschland GmbH & Co. KG 2018.

ILLOUZ, EVA: *Gefühle in Zeiten des Kapitalismus*, Frankfurt/M: Suhrkamp 2012.

JONAS, WOLFGANG: »Forschung durch Design«, in: Swiss Design Network (Hg.): *Erstes Design Forschungssymposium*, 2004, S. 26-33.

KANT, IMMANUEL: *Kritik der Urteilskraft und naturphilosophische Schriften Band 2*, hg. Von Wilhelm Weischedel, Frankfurt/M: Suhrkamp 1974.

KAYA, ÇİĞDEM: »Emerging Concepts of Democracy in Design in the 20th century«, in: *Design Principles & Practices. An International Journal*, Volume 4 (5/2010), S. 1-8.

KESHAVARZ, MAHMOUD: *Design-Politics, An Inquiry into Passports, Camps and Borders*, unv. Diss., Universität Malmö 2016. Online abrufbar unter: <http://muep.mau.se/bitstream/handle/2043/20605/Keshavarz-Design-Politics-lowres.pdf?sequence=2&isAllowed=y> (letzter Zugriff: 13.09.2020).

KIEM, MATT: »If Political Design Changed Anything They'd Make it Illegal: Review Essay on Carl DiSalvo's Adversarial Design« in: *Design Philosophy Papers* 11 (1/2013), S. 31-38.

KIM, HYUN KANG: »Vom Dasein zum Design«, in: Dissel, Julia-Constance (Hg.): *Design & Philosophie. Schnittstellen und Wahlverwandtschaften*, Bielefeld: Transcript 2016.

KLEMP, KLAUS; WEBER, GRIT; SELLMANN, ANNIKA; WAGNER, MATHIAS (HG.): *Moderne am Main 1919-1933*, Kat. Aust. Stuttgart: avedition 2019.

KRETSCHMER, WINIFRED: *Geschichte der Weltausstellungen*, Frankfurt/Main, New York: Campus-Verlag 1999.

KRIPPENDORFF, KLAUS: *Die semantische Wende. Eine neue Grundlage für das Design*, Basel: Birkhäuser 2013.

KUENZLI, KATHERINE: »Educating the Gesamtkunstwerk. Henry van de Velde and Art School Reform in Germany, 1900–14«, in: Ruhl, Carsten; Dähne, Chris; Hoekstra, Rixt (Hg.): *The Death and Life of the Total Work of Art. Henry van de Velde and the legacy of a Modern Concept*, Berlin: Jovis 2015.

KÜSTENMACHER, WERNER TIKI; SEIWER, LOTHAR J.: *Simplify your life. Einfacher und glücklicher leben*, Frankfurt/M, New York: Campus Verlag 2005.

LACLAU, ERNESTO; MOUFFE, CHANTAL: *Hegemonie und radikale Demokratie. Zur Dekonstruktion des Marxismus*, Wien: Passagen-Verlag 1991.

LARANJO, FRANCISCO: »Avoiding Post-Critical.« In: *Modes of Criticism* issue 1 (2015), Eindhoven, S. 19-28.

LAUSEN, MARCIA: *Design for Democracy. Ballot and Election Design*, Chicago, London: The University of Chicago Press 2007.



LATOUR, BRUNO: *Laboratory Life. The Construction of Scientific Facts*, Princeton: Princeton University Press 1986.

—: *Das Parlament der Dinge. Für eine politische Ökonomie*, Frankfurt/M: Suhrkamp 2001.

—: *Von der Realpolitik zur Dingpolitik oder Wie man Dinge öffentlich macht*, Berlin: Merve 2005.

—: »Ein vorsichtiger Prometheus? Einige Schritte hin zu einer Philosophie des Designs, unter besonderer Berücksichtigung von Peter Sloterdijk«, in: Jongen, Marc; van Tuinen, Sjoerd; Hemelsoet, Koenraad (Hg.): *Die Vermessung des Ungeheuren. Philosophie nach Peter Sloterdijk*, München: Fink 2010, S. 356-373.

LIGO, LARRY: *The Concept of Function in Twentieth-Century Architectural Criticism*, Ann Arbor: UMI Research Press 1984

LEFORT, CLAUDE: »Die Frage der Demokratie«, in: Rödel, Ulrich (Hg.): *Autonome Gesellschaft und libertäre Demokratie*, Frankfurt/M: Suhrkamp 1990, S. 281-297.

LEONARD, DAVID J.; KING, C. RICHARD (HG.): *Commodified and Criminalized: New Racism and African Americans in Contemporary Sports*, New York, Toronto u.a.: Rowan 2011.

LOEWY, RAYMOND: *Industrial Design*, Berlin: Propylän 1979.

LOFTUS, ELIZABETH; KLINGER, MARK: »Is the Unconscious Smart or Dumb?«, in: *American Psychologist* 47 (6/1992), S. 761-765.

LOICK, DANIEL (HG.): *Kritik der Polizei*, Frankfurt/M., New York: Campus 2018.

LOOS, ADOLF: »Ornament und Verbrechen«. in: Glück, Franz (Hg.): *Adolf Loos. Sämtliche Schriften in zwei Bänden*, 1. Band, Wien, München: Herold 1962.

LYOTARD, JEAN-FRANÇOIS: »Beantwortung der Frage: Was ist postmodern?«, in: Engelmann, Peter (Hg.): *Postmoderne und Dekonstruktion. Texte französischer Philosophen der Gegenwart*, Stuttgart: Reclam 1990, S. 33-48.

—: *Das postmoderne Wissen. Ein Bericht*, Hg. von Peter Engelmann, Wien: Passagen, 8., unveränd. Aufl. 2015.

MACIUIKA, JOHN V.: »A collision of worlds – Art and Commerce in the Age of Henry van de Velde« in: Ruhl, Carsten; Dähne, Chris; Hoekstra, Rixt (Hg.): *The Death and Life of the Total Work of Art. Henry van de Velde and the legacy of a Modern Concept*, Berlin: Jovis 2015.

MAJETSCHAK, STEFAN: »Die Schönen Dinge zeigen an, dass der Mensch in die Welt passe«. Metaphysische Implikationen in Kants Begriff der Schönheit, in: Eidam, Heinz; Hermenau, Frank; de Souza, Draiton (Hg.): *Metaphysik und Hermeneutik*, Kassel 2004, S. 215-224.

—: *Ästhetik zur Einführung*, Hamburg: Junius 2007.

MALPASS, MATT: *Critical Design in Context. History, Theory, and Practice*, London, New York u. a.: Bloomsbury 2017.

MANG, KARL: »Erzeugnisse der Shaker und das Thonet'sche Bugholzmöbel«, in: Die Neue Sammlung München (Hg.): *Die verborgene Vernunft. Funktionale Gestaltung im 19. Jahrhundert*, Ausst. Kat. München: Die Neue Sammlung 1971.

MANZINI EZIO; MARGOLIN, VICTOR: »Stand Up for Democracy«, 2017, online abrufbar unter: <http://www.democracy-design.org/open-letter-stand-up-democracy/> (letzter Zugriff: 24.10.2019)

MARCHART, OLIVER: *Die politische Differenz. Zum Denken des Politischen bei Nancy, Lefort, Badiou, Laclau und Agamben*, Berlin: Suhrkamp 2013.

—: »Äquivalenz und Autonomie. Vorbemerkungen zu Chantal Mouffes Demokratietheorie«, in: Mouffe, Chantal, *Das demokratische Paradox*, Wien: Trui-a + Kant 2013, S. 7-14.

MAREIS, CLAUDIA: *Design als Wissenskultur. Interferenzen zwischen Design und Wissensdiskursen seit 1960*, Bielefeld: Transcript 2011.

—: *Theorien des Designs zur Einführung*, Hamburg: Junius 2014.

MARKUSSEN, THOMAS: »The Disruptive Aesthetics of Design Activism: Enacting Design Between Art and Politics«, in: *Making Design Matter!* Nordic Design Research Conference 29-31 May, 2011, Helsinki, S. 102-110. Online abrufbar unter: <https://archive.nordes.org/index.php/n13/article/view/102> (letzter Zugriff: 13.09.2020).

—: »The Impure Politics of Design Activism«, in: Bieling, Tom (Hg.): *Design (&) Activism. Perspectives on Design as Activism and Activism as Design*, 2019, S. 35-46.  
Martini, Benedikt: *Manipulation oder Information. Politisches Kommunikationsdesign in der »Postdemokratie«*, Hamburg: VSA 2017.

MARX, KARL: MEW, Band 23, »Das Kapital«, Bd. I, Berlin: Dietz 1968.

MAU, BRUCE: *Massive Change*, London: Phaidon 2004.

MCQUISTON, LIZ: *Graphic Agitation 2. Social and Political Graphics in the Digital Age*, London, New York: Phaidon 1993.

MEER, JULIA: *Neuer Blick auf die Neue Typographie. Die Rezeption der Avantgarde in der Fachwelt der 1920er Jahre*, Bielefeld: Transcript 2015.

MENKE, CHRISTOPH: *Kraft. Ein Grundbegriff ästhetischer Anthropologie*, Frankfurt/M: Suhrkamp 2008.

—; REBENTISCH, JULIANE (Hg.): *Kreation und Depression. Freiheit im gegenwärtigen Kapitalismus*, Berlin: Kulturverlag Kadmos 2010.

—: »Ein anderer Geschmack. Weder Autonomie noch Massenkonsum«, in: Menke, Christoph et al. (Hg.): *Kreation und Depression*, S. 226-239.

—: *Autonomie und Befreiung. Studien zu Hegel*, Berlin: Suhrkamp 2018.

METAHAVEN; VISHMIDT, MARINA (HG.): *Uncorporate Identity*, Baden: Lars Müller 2010.

MEYER, HANNES: »bauhaus und gesellschaft«, in: Philipp Oswald (Hg.): *Hannes Meyers neue Bauhauslehre. Von Dessau nach Mexiko*, Basel, Berlin: Birkhäuser 2019, S. 86-90.

MIDAL, ALEXANDRA: *Design by Accident. For a New History of Design*, Berlin: Sternberg Press 2019.

MOEBIUS, STEPHAN; PRINZ, SOPHIA (HG.): *Das Design der Gesellschaft. Zur Kultursoziologie des Designs*, Bielefeld 2012

MOHOLY-NAGY, LÁSZLÓ: *Vision in Motion*, Chicago 1947.

MOLES, ABRAHAM: »Die Krise des Funktionalismus. Notizen aus einem Seminar an der Hochschule für Gestaltung«, in: *form* 41 (1968), S. 36.

—: »Die Krise des Funktionalismus und der Neo-Kitsch«, in: Breuer, Gerda; Eisele, Petra (Hg.): *Design. Texte zur Geschichte und Theorie*, Ditzingen: Reclam 2018, S. 132-136.

MONTEIRO, MIKE: *Ruined by Design. How Designers Destroyed the World, and What We Can Do to Fix It*, San Francisco: Mule Design 2019.

MORGAN, CONWY LLOYD: *Philippe Starck*, Schopfheim: Bangert 1999.

MORRIS, WILLIAM: *Kunde von Nirgendwo. Eine Utopie der vollendeten kommunistischen Gesellschaft und Kultur aus dem Jahre 1890*, Köln: DuMont 1974.

—: »The Lesser Arts«, in: Morton, Arthur Leslie (Hg.): *Political Writings of William Morris*, London: Lawrence & Wishart 1984, S. 31-56.

—: »Die Ziele der Kunst« (1887), in: Fischer, Hamilton (Hg.): *Theorien der Gestaltung. Grundlagentexte zum Design*, Band 1, Frankfurt/M: Form-Verlag 1999, S. 12-21.

MOUFFE, CHANTAL: *Das demokratische Paradox*, Wien: Truia + Kant 2013.

—: *Agonistik. Die Welt politisch denken*, Berlin: Suhrkamp 2014.

—: *Für einen linken Populismus*, Berlin: Suhrkamp 2018.

MUELLER, ROBERT S.: »Report On The Investigation Into Russian Interference In The 2016 Presidential Election«, Washington D.C.: U.S. Department of Justice 2019, online abrufbar unter: <https://cdn.cnn.com/cnn/2019/images/04/18/mueller-report-searchable.pdf> (letzter Zugriff: 07.11.2019).

MÜLLER-KRAUSPE, GERDA: »Design Ideologien (1): Opas Funktionalismus ist tot. Der Standort des Industrial Design - gestern, heute und morgen.«, *form* 46 (1969), S. 29-32.

—: »Design Ideologien (2): Styling – das Prinzip der Diskontinuität. Der Standort des Industrial Design – gestern, heute und morgen«, in: *form* 47 (1969), S. 31-35.

MÜNDGES, STEPHAN: »Desinformation auf Facebook«, *European Journalism Observatory* (04/2017), online abrufbar unter: <https://de.ejo-online.eu/digitales/desinformation-auf-facebook> (letzter Zugriff 27.05.2019).

MUSEUM FÜR GESTALTUNG ZÜRICH (HG.): *Max Bill – Sicht der Dinge. Die gute Form: eine Ausstellung 1949*, Aust. Kat. Zürich: Lars Müller 2014.

MUTHESIUS, HERMANN: *Stilarchitektur und Baukunst*, Mühlheim-Ruhr: K. Schimelpfeng 1902.

—: »Wo stehen wir?«, in: *I. Jahrbuch des deutschen Werkbundes*, Jena 1912, S. 16.

—: »Die moderne Umbildung unserer ästhetischen Anschauungen« (1902), in: Fischer, Hamilton (Hg.): *Theorien der Gestaltung. Grundlagentexte zum Design*, Band 1, Frankfurt/M: Form-Verlag 1999, S. 99-112.

—; VAN DE VELDE, HENRY: »Werkbund-Thesen und -Gegenthesen« (1914), in: Fischer, Hamilton (Hg.): *Theorien der Gestaltung*, S. 36-38.

NAGEL, ANGELA: *Die Digitale Gegenrevolution. Online-Kulturkämpfe der Neuen Rechten von 4chan und Tumblr bis zur Alt-Right und Trump*, Bielefeld: Transcript 2018.

NAYLOR, GILLIAN: *The Arts and Crafts Movement. A Study of Its Sources, Ideals and Influence on Design Theory*, Cambridge Massachusetts: The MIT Press, Massachusetts Institute of Technology 1971.

NERDINGER, WINFRIED (HG.): *Walter Gropius. Der Architekt Walter Gropius. Zeichnungen, Pläne, Fotos, Werkverzeichnis*, Kat. Ausst. Berlin: Mann 1985.

—: (HG.): *Bauhaus-Moderne im Nationalsozialismus. Zwischen Anbiederung und Verfolgung*, München: Prestel 1993.

—: *100 Jahre Deutscher Werkbund 1907-2007*, Kat. Aust. München: Pinakothek der Moderne 2007.

NEWSON, ALEX; SUGGETT, ELEANOR; SUDJIC, DEYAN (HG.): *Designer Maker User*, London: Phaidon 2016

NOEVER, PETER (HG.): *Kunst und Industrie. Die Anfänge des Museums für Angewandte Kunst in Wien*, Ostfildern-Ruit: Hatje-Cantz 2000.

NORMAN, DONALD: *The design of everyday things. Psychologie und Design der alltäglichen Dinge*, München: Vahlen 2016

NOTAMUSE: »We Surveyed Gender Equality at the World's Biggest Design Conferences«, eye on design (2019), online abrufbar unter: <https://eyeondesign.aiga.org/gender-equality-at-design-conferences-by-the-numbers/> (letzter Zugriff: 16.11.2019).

O'NEIL, CATHY: *Weapons of Math Destruction. How Big Data Increases Inequity and Threatens Democracy*, New York: Crown 2016.

OSWALT, PHILIPP: *Hannes Meyers neue Bauhauslehre. Von Dessau nach Mexiko*, Basel: Birkhäuser 2019.

PACKARD, VANCE: *Die geheimen Verführer. Der Griff nach dem Unbewussten in Jedermann*, Düsseldorf, Wien: Econ Verlag 1992.

PAPANEK, VICTOR: *Design for the Real World. Human Ecology and Social Change*, London: Thames & Hudson 1985.

PARISER, ELI: *The Filter Bubble. What the Internet Is Hiding from You*, New York: Penguin Press HC 2011.

PARSONS, GLENN: *The Philosophy of Design*, Cambridge, Oxford u.a.: Polity 2015.

PATER, RUBEN: *The Politics of Design. A (Not So) Global Design Manual for Visual Communication*, Amsterdam: BIS Publishers 2016.

PEDRONI, LAURENCE: »Selling Queer Rights: The Commodification of Queer Rights Activism« in: *Themis. Research Journal of Justice Studies and Forensic Science* 4 (2016), S. 21-40.

PENTLAND, ALEX: *Social Physics. How Social Networks Can Make Us Smarter*, London: Penguin Press 2014.

PEVSNER, NIKOLAUS: *Pioneers of Modern Design. From William Morris to Walter Gropius*, New York: The Museum of Modern Art 1949.

—: *Sources of Modern Architecture and Design*, London: Thames & Hudson 1968.

PINE, JOSEPH; GILMORE, JAMES: *Erlebniskauf. Konsum als Erlebnis, Business als Bühne, Arbeit als Theater*, München: Econ Verlag 2000.

POESNER, JULIUS: *Anfänge des Funktionalismus. Von Arts and Crafts zum Deutschen Werkbund*, Berlin: Ullstein 1964.

POKORNY-NAGEL, KATHRIN: »Zur Gründungsgeschichte des k.k. Österreichischen Museums für Kunst und Industrie«, in: Noever, Peter (Hg.): *Kunst und Industrie. Die Anfänge des Museums für Angewandte Kunst in Wien*, Wien: Hantje Cantz 2000.

POYNOR, RICK: *No More Rules. Graphic Design and Postmodernism*, London: Laurence King Publishing 2003.

QUITZSCH, HEINZ: *Gottfried Semper. Praktische Ästhetik und politischer Kampf*, Braunschweig, Wiesbaden: Vieweg, 1981.

RABY, FIONA: »Critical Design«, in: Erlhof, Michael; Marshall, Tim (Hg.): *Design Dictionary. Perspective on Design Terminology*, Boston 2008, S. 94–96.

RAMS, DIETER: »Zehn Thesen für gutes Design«, online abrufbar unter: <https://www.vitsoe.com/de/ueber-vitsoe/gutes-design> (letzter Zugriff: 28.02.2019).

RANCIÈRE, JACQUES: *Das Unvernehmen. Politik und Philosophie*, Frankfurt/M: Suhrkamp 2002.

—: »Die Fläche des Designs«, in: ders., *Politik der Bilder*, Berlin: Diaphanes 2005.

—: *Zehn Thesen zur Politik*, Berlin: Diaphanes 2008.

—: *An den Rändern des Politischen*, Wien: Passagen-Verlag 2019.

RAND, PAUL: *Design, Form and Chaos*, Newhaven, London: Yale University Press 1993.

RAY, PAUL: *The Cultural Creatives. How 50 Million People Are Changing the World*, New York: Harmony 2000.

REBENTISCH, JULIANE: *Ästhetik der Installation*, Frankfurt/M: Suhrkamp 2002.

—: *Die Kunst der Freiheit. Zur Dialektik demokratischer Existenz*, Frankfurt/M: Suhrkamp 2012.

—: *Theorien der Gegenwartskunst zur Einführung*, Hamburg: Junius 2013.

—: »Lessings Unruhe. Der Streit um die Wahrheit und seine Bestreitung«, Soziopolis (2018), online abrufbar unter: <https://soziopolis.de/verstehen/wie-spricht-die-wissenschaft/artikel/lessings-unruhe> (letzter Zugriff: 18.11.2019)

RECKLIES, MARA: »Können Designer politisch handeln? Eine handlungstheoretische Überlegung mit Hartmut Rosa und Chantal Mouffe«, in: Rodatz, Christoph et al. (Hg.): *Was ist Public Interest Design?*, Bielefeld: Transcript 2018 S. 65-77.

RECKWITZ, ANDREAS; PRINZ, SOPHIA; SCHÄFER, HILMAR (HG.): *Ästhetik und Gesellschaft. Grundlagentexte aus Soziologie und Kulturwissenschaften*, Berlin: Suhrkamp 2015.

—: *Die Gesellschaft der Singularitäten. Zum Strukturwandel der Moderne*, Berlin: Suhrkamp 2017.

RIEMANN, XENIA: »Die ›Gute Form‹ und ihr Inhalt. Über die Kontinuität des sachlichen deutschen Designs zwischen 1930 und 1960«, in: *Kritische Berichte* (1/2006).

RITTEL, HORST; WEBBER, MELVIN: »Dilemmas in a General Theory of Planning«, in: *Policy Sciences* 4 (1973), S.155 – 169.

—; WEBBER, MELVIN: »Dilemmas in einer allgemeinen Theorie der Planung«, In: Reuter, Wolf (Hg.): *Planen, Entwerfen, Design. Ausgewählte Schriften zu Theorie und Methodik* / Horst W. J. Rittel, Stuttgart, Berlin, Köln: Kohlhammer 1992.

—: *Die Denkweise von Designern*. Horst W. Rittel. Mit einer Einf. von Wolf Reuter und einem Interview von 1971, Hamburg: Adocs 2012.

— : »Zur Planungskrise: Systemanalyse der ›ersten und zweiten Generation‹ / On the Planning Crisis: Systems Analysis of the ›First and Second Generations«, in: ders., *Thinking Design Transdisziplinäre Konzepte für Planer und Entwerfer*, Hrsg. v. Wolf Reuter, Wolfgang Jonas, Basel: Birkhäuser 2013, S. 39-57.

RODATZ, CHRISTOPH; SMOLARSKI, PIERRE (HG.): *Was ist Public Interest Design? Beiträge zur Gestaltung öffentlicher Interessen*, Bielefeld: Transcript 2018

ROSENBERG, MATTHEW; CONFESSORE, NICHOLAS; CADWALLADR, CAROLE: »How Trump Consultants Exploited the Facebook Data of Millions«. *The New York Times* (03/2018), online abrufbar unter: <https://www.nytimes.com/2018/03/17/us/politics/cambridge-analytica-trump-campaign.html> (letzter Zugriff: 06.11.2019).



—: »Bolton Was Early Beneficiary of Cambridge Analytica's Facebook Data«, *The New York Times* (03/2018), online abrufbar unter: <https://www.nytimes.com/2018/03/23/us/politics/bolton-cambridge-analyticas-facebook-data.html> (letzter Zugriff: 07.06.2019).

RUSKIN, JOHN: »Die Steine von Venedig: Das Wesen der Gotik« (1851), in: Fischer, Hamilton (Hg.): *Theorien der Gestaltung. Grundlagentexte zum Design*, Band 1, Frankfurt/M.: Form-Verlag 1999, S. 10-12.

SATO, KAZUKO: *Alchimia. Italienisches Design der Gegenwart*, Berlin: Taco Verlagsgesellschaft 1988.

SCHULTZ, TRISTAN; ABDULLA, DANAH; ANSARI, AHMED; CANLI, ECE; KESHAVARZ, MAHMOUD; KIEM, MATTHEW; PRADO DE O. MARTINS, LUIZA; VIEIRA DE OLIVEIRA, PEDRO J.S.: »Editors' Introduction«, in: *Design and Culture. The Journal of Design Studies Forum*, Vol. 10 (1/2018), S. 1-6.

—: »What Is at Stake with Decolonizing Design? A Roundtable«, ebd., S. 81-101.

SCHULZE, GERHARD: *Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart*, Frankfurt/M., New York: Campus-Verlag 1992.

SCHUMACHER, FRITZ: »Wiedereroberung harmonischer Kultur«, in: *Kunstwart*, Ausgabe 21 (2/1908), S. 135-38.

SCHWEPPENHÄUSER, GERHARD: *Designtheorie*, Wiesbaden: Springer VS 2016.

SCHWER, THILO: *Produktsprachen. Design zwischen Unikat und Industrieprodukt*, Bielefeld: Transcript 2014.

SEITZ, TIM: *Design Thinking und der neue Geist des Kapitalismus*, Bielefeld: Transcript 2018.

SELLE, GERT: *Ideologie und Utopie des Design. Zur gesellschaftlichen Theorie der industriellen Formgebung*, Köln: DuMont 1973.

—: *Jugendstil und Kunstindustrie. Zur Ökonomie und Ästhetik des Kunstgewerbes um 1900*, Ravensburg: Maier 1974.

—; BOEHE, JUTTA: *Leben mit den schönen Dingen. Anpassungen und Eigensinn im Alltag des Wohnens*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1986.

—: *Geschichte des Designs in Deutschland*, aktualisierte und erweiterte Neuauflage, Frankfurt/M., New York, NY: Campus-Verlag 2007.

SEMPER, GOTTFRIED: *Kleine Schriften*, Hrsg. von Manfred und Hans Semper, Berlin, Stuttgart: Spermann 1884.

—: *Wissenschaft, Industrie und Kunst und andere Schriften über Architektur, Kunsthandwerk und Kunstunterricht*, ausgew. U. red. Von Hans M. Wingler, Mainz, Berlin: Kupferberg 1966.

—: »Die vier Elemente der Baukunst«, in: Quitsch, Heinz, *Gottfried Semper. Praktische Ästhetik und politischer Kampf*, Braunschweig, Wiesbaden: Vieweg, 1981, S. 119-228.

SIEBECK, FLORIAN: »Monobloc. Der meistgehasste Stuhl der Welt«, *Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung* (05/2017), online abrufbar unter: <https://www.faz.net/aktuell/stil/mode-design/monobloc-von-massonet-ist-der-meistgehasste-stuhl-der-welt-14999934.html> (letzter Zugriff: 23.10.2019).

SIEBENBRODT, MICHAEL; LUTZ, SCHÖBE: *Bauhaus. 1918-1933*, New York: Parkstone International 2012.

SIMON, HERBERT: *The Science of the Artificial*, London, Cambridge: MIT Press 1996.

SLOTERDIJK, PETER: »Das Zeug zur Macht«, in: Solterdijk, Peter; Voelker, Sven, *Der Welt über die Straße helfen. Designstudien im Anschluss an eine philosophische Überlegung*, München: Fink 2010, S. 7-25.

STAR, SUSAN LEIGH: *Grenzobjekte und Medienforschung*, hg. von Sebastian Gießmann und Nadine Taha, Bielefeld: Transcript 2017.

STAVRAKAKIS, YANNIS: »Objects of Consumption, Causes of Desire. Consumerism and Advertising in Societies of Commanded Enjoyment«, in: *Gamma*, 14 (2006), S. 83-106.

STEFFEN, DAGMAR: *Design als Produktsprache. Der »Offenbacher Ansatz« in Theorie und Praxis*, Frankfurt/M.: Form-Verlag 2000.

STERNBERG, EBERHARD: *Arbeitsrat für Kunst. Berlin 1918-1921*, Düsseldorf: Marzona 1987.

STOEVIING, CURT: »A. Wertheim – Neue Wohnräume, Neues Kunstgewerbe dem Hause Eigen, nach Entwürfen von Künstlern«, in: *Deutsche Kunst und Dekoration* 16 (1905).

STOLTERMAN, ERIK: »Herbert Marcuse and the ›One-Dimensional Man‹«, in: Bardzell, u.a. (Hg.): *Critical Theory and Interaction Design*, Cambridge, Mass., London: MIT Press 2018, S. 357-370.

SUDJIC, DEYAN: *B is for Bauhaus. An A-Z of the Modern World*, London: Penguin 2014.

SULLIVAN, LOUIS H.: *Kindergarten Chats and Other Writings*, New York 1947.

—: »Das große Bürogebäude, künstlerisch betrachtet«, in: Sherman Paul, *Louis H. Sullivan, ein amerikanischer Architekt und Denker*, Basel, Berlin, Boston: Birkhäuser 1963, S. 144-149.

THACKARA, JOHN: *In the Bubble. Designing in a Complex World*, Cambridge: MIT Press, 2005.

THALER, RICHARD; SUNSTEIN, CASS: *Nudge. Improving decisions about health, wealth, and happiness*, New Haven: Yale University Press 2008.

DE TOCQUEVILLE, ALEXIS: *Über die Demokratie in Amerika*. Alexis de Tocqueville, Ausgew. und hrsg. von J. P. Mayer, Stuttgart: Reclam 2014.

TÖNNIES, FERDINAND: *Gemeinschaft & Gesellschaft. Grundbegriffe der reinen Soziologie*, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1991.

ULLRICH, WOLFGANG: *Alles nur Konsum. Kritik der warenästhetischen Erziehung*, Berlin: Wagenbach 2013.

VAN DE VELDE, HENRY: »Ein Kapitel über Entwurf und Bau moderner Möbel«, in: *PAN*, Heft I (04/1898), S. 260–264. Online abrufbar unter: [https://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/pan1898\\_99\\_2](https://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/pan1898_99_2) (letzter Zugriff: 07.12.2020).

—: »Allgemeine Bemerkungen zu einer Synthese der Kunst« (1900), in: *PAN* Heft III und IV, 1899-1900, S. 262-267. Online abrufbar unter: [https://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/pan1899\\_1900\\_2/0162](https://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/pan1899_1900_2/0162) (letzter Zugriff: 08.10.2019).

—: *Die Renaissance im modernen Kunstgewerbe*, Berlin: Cassirer 1901.

—: *Geschichte meines Lebens*, München: Piper 1962.

—: »Das neue Ornament« (1901), in: in: Fischer, Hamilton (Hg.): *Theorien der Gestaltung. Grundlagentexte zum Design*, Band 1, Frankfurt/M: Form-Verlag 1999, S. 95-99.

VERBEEK, PETER PAUL: *What Things Do. Philosophical Reflections on Technology, Agency, and Design*, Pennsylvania: Pennsylvania State Univ. Pr. 2005.

WAGNER, ELLEN: »Using Shortcuts. Über den Umgang mit visuellen Schlüsselreizen in Kunst und Kritik«, in: dies. (Hg.): *Newsflash Kunstkritik. Wie die digitale Vernetzung und Verbreitung von Kunst neue Herausforderungen an die Kritik stellt*, Offenbach: Hochschule für Gestaltung Offenbach/M 2017.

WAGNER, RICHARD: *Das Kunstwerk der Zukunft*, Leipzig: Wiegand 1850. Online abrufbar unter: [http://www.deutschestextarchiv.de/book/show/wagner\\_zukunft\\_1850](http://www.deutschestextarchiv.de/book/show/wagner_zukunft_1850) (letzter Zugriff: 20.11.2019).

WALKER, JOHN: *Designgeschichte. Perspektiven einer wissenschaftlichen Disziplin*, München 1992

WAND, JONATHAN N.; SHOTTS, KENNETH W.; SEKHON, JASJEET S.; MEBANE, WALTER R. JR.; HERRON, MICHAEL C.; BRADY, HENRY E.: »The Butterfly Did It. The Aberrant Vote for Buchanan in Palm Beach County, Florida«, in: *American Political Science Review* 95 (4/2001), S. 793–810.

WEBER, MAX: *Gesamtausgabe*, Abt. 1 Schriften und Reden, Bd. 17 Wissenschaft als Beruf 197/19, Tübingen: Mohr 1992.

—: *Die protestantische Ethik und der Geist des Kapitalismus*, Erfstadt: Arena Verlag 2005.

WEHRSPORN, RALF: »Leitprojekt ›Kritikalität Seltener Erden««, in: *Ressourceneffizienz*, Berlin, Heidelberg: Springer 2017, S. 303-321.

WEIR, WALTER: »Another look at subliminal ›facts««, in: *Advertising Age* 55 (10/1984), S. 46.

WEISER, MARK: »The Computer for the 21st Century« in: *Scientific American* (09/1991), S. 94-104.

WELLMER, ALBRECHT: »Kunst und industrielle Produktion. Zur Dialektik von Moderne und Postmoderne«, in: ders., *Zur Dialektik von Moderne und Postmoderne. Vernunftkritik nach Adorno*, Frankfurt/M: Suhrkamp 1985, S. 115-13.

—: *Sprachphilosophie. Eine Vorlesung*, Hrsg. von Thomas Hoffmann, Juliane Rebentisch, Ruth Sonderegger, Frankfurt/M: Suhrkamp 2004.

WELZER, HARALD; SOMMER, BERND: *Transformationsdesign. Wege in eine zukunftsfähige Moderne*, München: oekom verlag 2014.

WIGLEY, MARK: »Whatever Happened to Total Design?« in: *Harvard Design Magazine. Design, Arts & Architecture* 5 (1998), online abrufbar unter: [harvarddesignmagazine.org/issues/5/whatever-happened-to-total-design](http://harvarddesignmagazine.org/issues/5/whatever-happened-to-total-design) (letzter Zugriff: 20.08.18).

WILLIS, ANNE MARIE: »Ontological Designing – Laying the Ground«, in: *Design Philosophy Papers*, Vol. 4 No. 2 (2006), S. 69-92.

WITTGENSTEIN, LUDWIG: *Philosophische Untersuchungen*, Frankfurt/M: Suhrkamp 1977.

WYLIE, CHRISTOPHER: *Mindfuck. Cambridge Analytica's Plot to Break the World*, New York: Random House 2019.

ZUBOFF, SHOSHANA: *Das Zeitalter des Überwachungskapitalismus*, New York, Frankfurt/M: Campus Verlag 2018.

ZUCKERBERG, MARC: »Building Global Community«, (2017) online abrufbar unter: <https://www.facebook.com/notes/mark-zuckerberg/building-global-community/10154544292806634/> (letzter Zugriff: 14.10.2019).

## Abbildungsverzeichnis

ABBILDUNG 01: Transportkiste für den Versand, Thonet GmbH, Frankenberg (D).

ABBILDUNG 02: Titelblatt *Kathedrale* von Lyonel Feiniger (1919), Bauhaus-Archiv Berlin / Museum für Gestaltung.

ABBILDUNG 03: *Sternenmännchen*, Entwurf zum Signet »Staatliches Bauhaus Weimar« von Peter Röhl (1919), Bauhaus-Archiv Berlin / Museum für Gestaltung.

ABBILDUNG 04: *Signet Staatliches Bauhaus Weimar* von Oskar Schlemmer (1922), Bauhaus-Archiv Berlin / Museum für Gestaltung.

ABBILDUNG 05: Collage *ein bauhaus-film. fünf jahre lang*, Marcel Breuer (1926), in: *bauhaus. zeitschrift für gestaltung*, Nr. 1 (1926), Bauhaus-Archiv Berlin / Museum für Gestaltung.

ABBILDUNG 06: Covergestaltung *Printed Pages* mit der Bayer Next, Sascha Lobe (2018). Abgedruckt mit freundlicher Genehmigung von Sascha Lobe.

ABBILDUNG 07: *The Uncomfortable – Engagement Mugs*, Katerina Kamprani (2017). Abgedruckt mit freundlicher Genehmigung von Katerina Kamprani.

ABBILDUNG 08: *The Uncomfortable – Chain Fork*, Katerina Kamprani (2017). Abgedruckt mit freundlicher Genehmigung von Katerina Kamprani.

ABBILDUNG 09: *Precise Ambiguities – Tick*, Moritz Greiner-Petter (2012). Abgedruckt mit freundlicher Genehmigung von Moritz Greiner-Petter.

ABBILDUNG 10: *Precise Ambiguities – A-normal*, Moritz Greiner-Petter (2012). Abgedruckt mit freundlicher Genehmigung von Moritz Greiner-Petter.

ABBILDUNG 11: *Reifensofa*, Entwurf Des-In Gruppe (1975), Foto: Jochen Gros, aufgenommen in der Kunsthalle Mainz. Abgedruckt mit freundlicher Genehmigung von Jochen Gros.

ABBILDUNG 12: *SILENCE=DEATH*, Silence=Death Project (1987), Poster, Offset Lithographie. Abgedruckt mit freundlicher Genehmigung von Avram Finkelstein.



# Danksagung

---

Alle Designer\*innen sind kleine Diktator\*innen. Und trotzdem ist ihr Design demokratisch. Mit dieser zugespitzten These begann in einer Sprechstunde mein Promotionsprojekt, auf das dieses Buch schließlich zurückgeht. Kurz nach meinem Diplom an der Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main waren es gleich zu Beginn diejenigen Betreuer\*innen, denen mein besonderer Dank gilt, die mich dazu ermutigten, diese These auszuformulieren und die mich über die Längen und Erfolge dieses Projekts hinweg begleiteten. Besagte Sprechstunde fand im Büro von Juliane Rebentisch statt, die meinen Schreibprozess auf sorgfältige und kritische Weise mit unzähligen hilfreichen Hinweisen begleitete und mich vor unnötigen Umwegen bewahrte. Darüber hinaus war ihr ästhetisches Demokratieverständnis aus *Die Kunst der Freiheit* wesentliche Inspiration und – wie man an vielen Stellen dieses Buches lesen kann – wichtiger Bezugspunkt meines eigenen Denkens. Klaus Hesse unterstützte mich unermüdlich in meiner praktischen Arbeit als Gestalter und ermöglichte mir, politische Themen in gemeinsamen Seminaren an die Studierenden der HfG Offenbach zu vermitteln. Zusammen entwickelten wir das Konzept einer gesellschaftlich involvierten Designausbildung im Kommunikationsdesign. Schließlich hatte ich das Glück, für ein eigenes Panel zur Designästhetik bei der Tagung der Deutschen Gesellschaft für Ästhetik nicht ganz uneigennützig einen Moderator bestimmen zu können. Seit diesem ersten Treffen begleitete Daniel Martin Feige mit kenntnisreichen Kommentaren und wichtigen Hinweisen zur Designästhetik mein Promotionsprojekt.

Der Promotionsbereich der Hochschule für Gestaltung Offenbach bot den einmaligen Rahmen für dieses Projekt. Die Mitglieder dieser Institution, deren Namen ich hier nicht alle nennen kann, haben alle durch ihren Rat, ihre Kritik und ihre Hilfestellungen ihren Teil zum Gelingen dieses Projektes und schlussendlich auch dieses Buches beigetragen. Danken möchte ich auch



den anderen Doktorand\*innen aus dem Promotionsprogramm, insbesondere Ellen Wagner und Anne Gräfe. Ein besonderer Dank gilt auch der Bibliothekarin der HfG Offenbach Christa Scheld. Schließlich danke ich noch den fleißigen Lektor\*innen Florian Arnold, Leonie Hunter, Anna Ranches, Aileen Treusch und Rudi Weissbeck, deren Hinweise und Anregungen zur endgültigen Form dieses Buches beigetragen haben. Ebenso danke ich dem Seminar »Kritische Theorie des Designs«, das ich im Sommersemester gemeinsam mit Juliane Rebentisch auf digitaler Distanz unter den gegebenen Hygienemaßnahmen abhalten durfte und in dem ich zentrale Thesen mit den Studierenden diskutieren konnte. Mein besonderer Dank gilt Stefan Böhle für seine Geduld und den Glauben an dieses Projekt.

Dieses Buch ist meinen Eltern Sigrid und Gregor gewidmet.

# Architektur und Design



Daniel Hornuff

## **Die Neue Rechte und ihr Design**

Vom ästhetischen Angriff auf die offene Gesellschaft

2019, 142 S., kart., 17 SW-Abbildungen

19,99 € (DE), 978-3-8376-4978-9

E-Book: 17,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-4978-3



Katharina Brichetti, Franz Mechsner

## **Heilsame Architektur**

Raumqualitäten erleben, verstehen und entwerfen

2019, 288 S., kart., 22 SW-Abbildungen, 57 Farbabbildungen

29,99 € (DE), 978-3-8376-4503-3

E-Book: 26,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-4503-7



Annette Geiger

## **Andersmöglichsein. Zur Ästhetik des Designs**

2018, 314 S., kart., 175 SW-Abbildungen

29,99 € (DE), 978-3-8376-4489-0

E-Book: 26,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-4489-4

**Leseproben, weitere Informationen und Bestellmöglichkeiten  
finden Sie unter [www.transcript-verlag.de](http://www.transcript-verlag.de)**

# Architektur und Design



Andrea Rostásy, Tobias Sievers

## **Handbuch Mediatektur**

Medien, Raum und Interaktion als Einheit gestalten.  
Methoden und Instrumente

2018, 456 S., kart., 15 SW-Abbildungen, 211 Farbabbildungen  
39,99 € (DE), 978-3-8376-2517-2  
E-Book: 39,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-2517-6



Ulrike Kuch (Hg.)

## **Das Diaphane**

Architektur und ihre Bildlichkeit

Januar 2020, 228 S., französische Broschur,  
43 SW-Abbildungen, 15 Farbabbildungen  
24,99 € (DE), 978-3-8376-4282-7  
E-Book: 21,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-4282-1



Thomas Hecken, Moritz Baßler, Elena Beregow,  
Robin Curtis, Heinz Drügh, Mascha Jacobs,  
Annekathrin Kohout, Nicolas Pethes, Miriam Zeh (Hg.)

## **POP**

Kultur & Kritik (Jg. 9, 1/2020)

April 2020, 180 S., kart.  
16,80 € (DE), 978-3-8376-4936-9  
E-Book: 16,80 € (DE), ISBN 978-3-8394-4936-3

**Leseproben, weitere Informationen und Bestellmöglichkeiten  
finden Sie unter [www.transcript-verlag.de](http://www.transcript-verlag.de)**