

Inhalt

Textgestaltung und Schreibweisen 15 | Verzeichnis der Siglen 17 | Verzeichnis der Tabellen und Abbildungen 19 | Kernpunkte 23 | Zusammenfassung 27 | Vorbemerkung 29 | Vorwort 31 | Aufbau 33 | Einleitung 35

Teil A Situierung des Designs 41

- 1 Design als »Dingpolitik« (Latour) 43**
 - 1.1 Warum Design und ANT gemeinsam bedenken? 44 | 1.2 Anschlüsse 45 | 1.2.1 Thematik 45
 - 1.2.2 Methodik 46 | 1.2.3 Theoriedesign 46 | 1.3 Pragmatische Rezeption der ANT 48
 - 1.4 Im Zeichen der Ameise (ANT) 49 | 1.5 Latour als »Liebhaber« und »Student der Wissenschaften« 51
 - 1.5.1 Die Wissenschaften als Objekt der Begierde 52 | 1.5.2 Latour als Marke und Medienphänomen 53 | 1.5.3 Latour in seinem Netz 54 | 1.5.4 Latour als Projektemacher 55 | 1.5.5 Allgemeine Rezeption Latours 56 | 1.5.6 Latours Medienpraxis und Rezeption 57
- 2 Das Design und die Sozial- und Kulturwissenschaften:
Ein komplementäres Modell? 59**
 - 2.1 Rückblick 59 | 2.2 Ergänzung: analytisch – synthetisch 60 | 2.3 »Weltbildende Aktivitäten« 62
 - 2.3.1 Transformationen und ANT 63 | 2.4 Erweiterte Dimensionen des Designs: sozial-organisatorisch und materiell-gegenständlich 64
- 3 Latours Perspektive auf das Design 67**
 - 3.1 Latours Forderung »modernize modernization« 68 | 3.2 Zwischen Museum und Ruine: Die Dialektik der Moderne 69 | 3.2.1 Das Design als Agent der Moderne 70
- 4 Der Riss: Dichotomien im Design – und Concerns als Alternative? 71**
 - 4.1 Die Dichotomie im Design 71 | 4.2 Schiefelage der Diskussion 72 | 4.3 Von den Dichotomien zu »a way of discussing life« 73
- 5 Kritik des Social Designs 75**
 - 5.1 Der Begriff und Anspruch des Social Designs 75 | 5.1.1 Was ist »das Soziale«? 76 | 5.1.2 Die Ruinen von Planung und Entwicklung 77 | 5.1.3 Von der guten Form zur guten Gesellschaft? 78
 - 5.1.4 »Weltdesign« – »Formungsmasse« – »gutes Leben«? 79 | 5.1.5 Eine Revision der Moderne? 81

5.2	Moralagentur und Zivilreligion	82
5.2.1	Heilige und Sünder	83
5.3	Design – Politik – Verantwortung	84
5.3.1	Utopien der Moderne	85
5.3.2	Politik und/oder Gestaltung?	86
5.3.3	Verantwortung der Designer	87
5.3.4	»By design or by disaster« vs. »Ruined by Design«	88
5.3.5	Macht und Ohnmacht der Designer	89
5.4	Leitbilder und Ikonografien	90
5.4.1	Gemäß der Natur leben?	91
5.4.2	Die 1970er Jahre – revisited?	92
5.4.3	Radical Design als Concern Design »avant la lettre«?	92
5.5	Fazit: Präferenz für das Transformation Design	93
6	Stufenmodelle des Designs	95
6.1	Ursprung und Kritik der Stufenmodelle	95
6.2	Krippendorf: »Trajectory of Artificiality« (1997)	97
6.3	GK VanPatter und »The Other Design Thinking« (2013)	98
6.4	Carnegie Mellon: »Design Evolution« und Curriculum (2015)	99
6.5	Operationalisierbarkeit der Modelle	100
6.6	Bewertung der Stufenmodelle: Fortschritt oder Kreislauf?	100
7	Von den Stufenmodellen zum »Hyperzyklus der Transformation«	103
7.1	Erweitertes Stufenmodell	103
7.2	Der Hyperzyklus der Transformation	104
7.3	Erprobung des Hyperzyklus	106
7.4	Transformation und strategisches Design: Warum, was, wie?	107
7.5	Die Instanzen des Hyperzyklus	108
7.5.1	(Meta-)Material	108
7.5.2	Produkt	109
7.5.3	Symbolische Kommunikation	109
7.5.4	Interaktion	110
7.5.5	Organisation	110
7.6	Fazit	111
8	Geschichtliche Betrachtung: Exemplarische »Helden« des Designs und ihre Ehrung durch Kritik	113
8.1	Victor Papanek	113
8.2	Buckminster Fuller	114
8.3	Herbert A. Simon	117
8.3.1	Ontologisches Design	118
8.4	Fazit	120
9	Design for the Pluriverse?	121
9.1	»What's wrong with a one-world world?« (Law)	121
9.1.1	Aufgabe der Politik und der Künste: Welten zusammensetzen	123
9.2	Europa soll führen?	124
10	Theoriebildung als Gestaltungsaufgabe	127
10.1	Neue Anforderungen	127
10.2	Theorie und Kritik, Wissenschaft und Philosophie	129
10.3	Philosophien des Designs	129
10.4	Legitimation des Designs	130
10.5	Folgerungen: Institutionen und Werkzeuge	132
10.5.1	Institutionen	132
10.5.2	Werkzeuge und Selbstbestimmung	133
10.5.3	Beispiel für Formate und Tools: The Design of Death	134
11	Fazit	137
Teil B	Der Designer als »vorsichtiger Prometheus« (Latour)?	139
1	»Ein vorsichtiger Prometheus« (Latour)?	143
1.1	Bewertung des Prometheus-Artikels	143
1.2	Latours Design Aufgabe	144
1.3	Die Platzierung des Designs im Theorierahmen der ANT	146
1.3.1	»Zwei große, alternative Narrative«	146
1.4	Rezeption des Prometheus-Textes	149
1.4.1	Deutschsprachige Rezeption	150
1.4.2	Internationale Rezeption	152
1.5	Anschlüsse und Perspektiven	153
1.5.1	Reaktion auf den Prometheus-Text	153
1.5.2	Demut und Anmaßung	153
1.5.3	Widerspruch	154
1.5.4	Überprüfung und Weiterdenken	154

2	Visualisierung: Hohe Erwartungen, schwache Grundlagen	157
2.1	Problematik der Visualisierung von » <i>matters of concern</i> «	157 2.1.1 Concerns und Gefühle 157
2.1.2	Prägung durch Medien	158 2.1.3 Datenbasis 158 2.1.4 Rhetorik 158 2.1.5 Komplexität 158
2.1.6	Stereotype und »zweiter Empirismus«	159 2.1.7 Beobachtung 159 2.1.8 Instanz der Entscheidung 159 2.1.9 Fazit zur Forderung nach Visualisierung: Latours blinder Fleck 160
2.2	Die Macht der Karten	160 2.2.1 Konzeptionen der Macht 162 2.2.2 Latours Vorbild: Die Explosionszeichnung 163 2.2.3 Latour als Entdecker 164 2.2.4 Die dunkle Seite jeder Karte 164 2.2.5 Universalistische Karten für pluriversale Perspektiven? 165 2.2.6 »Cartography is Dead«: Unmapping, Counter Mapping 166 2.2.7 »Weltbildende Aktivitäten« ohne Meta-Kartierung 167 2.2.8 Polykontextualität 167 2.3 Diagramme und Kalkül 168 2.4 Zuviel Visualisierung? 169 2.5 Wissensdesign 171 2.6 Kriterien für Diagramme 173 2.6.1 Field Book und Manuals 174 2.6.2 Latours fiktives Planetarium 175 2.7 Fazit 176
3	Neue Begriffe und Probleme der Übersetzung	179
3.1	Latours Begriffe	179 3.2 » <i>Matters of fact</i> « und » <i>Matters of concern</i> « 180 3.2.1 Latours »Spezifikationen« 180 3.2.2 Probleme der Übersetzung 182 3.2.3 Temporäre Zuschreibungen 184
3.2.4	» <i>Matters of concern</i> « und Szenografie	186 3.2.5 Zwei Rahmungen der Szenografie 187
3.2.6	Latours Theaterarbeit	189 3.2.7 Differenzierung von Latours Visualisierungsaufgabe 190
3.2.8	Fazit	191 3.3 Weitere Begriffe und Übersetzungen 193 3.3.1 Beispiel: »The whole business of recalling modernity« 193 3.3.2 »Reassembling the Social« vs. »Eine neue Soziologie ...« 194
3.3.3	Beispiel: »Ready for us« und »Travellers in transit«	195 3.3.4 Beispiel: »Das Chaos zur Welt krempeln?« 196 3.3.5 Die » <i>immutable mobiles</i> « – »unveränderliche mobile Elemente« 197
3.3.6	»Artificialität« und Künstlichkeit	198 3.4 Zusammenfassung 199
4	Diskussion von Einzelaspekten	201
4.1	Die »fünf Vorteile des Konzepts Design«	201 4.2 Design als »Machtausstatter« oder »not-so-serious profession«? 203 4.3 Die »Profession« Design 204 4.4 Architektur und CAD 205
4.5	Die Erweiterung des Designbegriffs	207 4.6 Latours Kollektivsubjekte 208 4.7 Agency 210
5	Latours Diagramme	213
5.1	Schema von Natur und Kultur	213 5.2 Grafisches Experiment mit Latours Schema von Natur und Kultur 215 5.2.1 Beurteilung des Schemas 216
5.3	»Kulturkalkül« von Dirk Baecker	217
5.3.1	Die Einheit der Unterscheidung	217 5.3.2 Kultur und Natur im Kulturkalkül 218 5.3.3 Vergleich der Diagramme von Baecker und Latour 219 5.4 Neue Darstellung 219 5.5 Zwei Diagramme zur Operationalisierung 220 5.5.1 »AND/OR Diagramm« 220 5.5.2 Diagramm der soziotechnischen Evolution 221
6	Latours Beispiele: Hotelschlüssel und Space Shuttle	225
6.1	Materielle Objekte	226 6.1.1 Berliner Schlüssel, Hotelschlüssel, Türschließer 226 6.1.2 Sicherheitsgurte und Straßenschwellen 227 6.1.3 Die Sicherheitstür zum Cockpit 229 6.2 Materiell-mediale Beispiele 230 6.2.1 Das iPhone 230 6.2.2 Colin Powells Rede 2003 vor den Vereinten Nationen 232 6.2.3 Das Challenger Space Shuttle 235 6.3 Zusammenfassung der Diskussion der Beispiele 238 6.3.1 Bewertung der Beispiele 238 6.3.2 Kommentar und Kontext 240
6.3.3	Mechanik und Digitalität	241

7	Bezüge auf Sloterdijk, Habermas und Heidegger sowie Tarde	243
7.1	Peter Sloterdijk: Modernisierung und Kompetenzspirale	244
7.1.1	Emanzipation und Bindung	245
7.1.2	Der Begriff der Moderne bei Sloterdijk und Latour	247
7.1.3	»Surface Feature« vs. »Durchbruch ins Oberflächliche«	248
7.1.4	Sprachform und Theorieerzählung	250
7.1.5	Der Humor der Großdenker	252
7.2	Jürgen Habermas: Humanismus und kommunikative Vernunft	253
7.2.1	Humanismus und Verdinglichung	254
7.2.2	Diskussion: Menschen als Dinge behandeln? – ANT und Ethik	255
7.2.3	Kommunikative Vernunft	257
7.2.4	Ideologie und Utopie des Designs	258
7.3	Martin Heidegger: Ontologie, Ding und Nähe	259
7.3.1	Das Ding	260
7.3.2	Heideggers »unmögliches Projekt«	261
7.3.3	Die Gründungsszene der ANT: »Irreduktionen«	262
7.4	Gabriel Tarde: Die »Ökonomie der leidenschaftlichen Interessen«	263
7.4.1	Grundlagen von Tardes Sozialtheorie	264
7.4.2	Wiederholung, Opposition, Anpassung	265
7.4.3	Quantifizierung des Sozialen?	265
7.4.4	Ökonomie und Ökonomik	267
8	Latours Sprachform und Theriedesign	269
8.1	Latours Sprachform	270
8.1.1	Sprachform und Sprachpolitik	271
8.1.2	Die ANT als »Theorieerzählung«	272
8.1.3	Latours Theriedesign	272
8.2	Kritik an Latours Theorie und Sprache	273
8.2.1	Parlando: Sound und Resonanz	273
8.2.2	Selbstbezug und Hermetik	274
8.2.3	Beispiele: Ramses II und Louis Pasteur	276
8.2.4	Das Hörspiel »Kosmokoloss«	278
8.3	Das »Beschreibungsgeschäft«	279
8.3.1	Das Ziel der Beschreibung: Isomorphie und Performanz	281
8.3.2	Das Ende der Beschreibung: Wo aufhören?	281
8.3.3	Kein Ende, keine Form	282
8.4	Sprachverlegenheit	283
8.4.1	»Beings of Fiction«	284
8.4.2	Wer spricht im Parlament der Dinge?	285
8.4.3	Die »szenische Metaphysik«	286
8.4.4	Vom Parlament der Dinge zum Internet der Dinge	288
8.5	»Infra-Sprache«: Sprechen die Akteure oder wer spricht für sie?	289
8.5.1	Die Form des Berichts	290
8.5.2	Das Narrativ des Revolutionären	292
8.5.3	Beobachter und Form, »Flatland« (Abbott) und die »Powers of Ten« (Eames)	292
8.6	Welches Protokoll für die neuen kollektiven Experimente?	295
8.6.1	Das »Protokoll« als Bericht, Ermöglicher und Format	295
8.6.2	Der Wettbewerb der Beschreibungen	296
8.6.3	»New collective experiments« als Reallabore?	297
8.6.4	Design für das Protokoll von Experimenten in Reallaboren	299
8.6.5	Wissenschaft, Rhetorik und Literatur in der frühen Neuzeit	299
8.6.6	Projektmacher und Designer	302
8.7	Fazit	303
9	Latours Projekte	305
9.1	Aktuelle Omnipräsenz	305
9.2	Umfang und Vielfalt von Latours Projekten	307
9.2.1	Das Format »Gedankenausstellung«	309
9.2.2	Die Vorgeschichte der »Gedankenausstellungen«	311
9.2.3	Neuorientierung der Theoriebildung	312
9.3	»Scientific Humanities« – Lehre am Médialab der Sciences Po	314
9.3.1	Studentische Arbeiten	315
9.4	Kritik der Projekte Latours	317
9.5	Das Projekt »Mapping Controversies on Science for Politics – MACOSPOL«	317
9.5.1	Die Quellenlage	318
9.5.2	Die Programmatik	319
9.5.3	Beispiele aus dem Projekt MACOSPOL	321
9.6	Beispiel »Taser« – Elektroschockwaffen für die Polizei?	321
9.6.1	Bewertung des Projekts Taser	323
9.6.2	Emotionaler Bezug: Concerns	323
9.7	Kritik der Projekte	325
9.7.1	Standardtools	325
9.7.2	Struktur und Grafik	325
9.7.3	Interaktion	326
9.7.4	Die Rhetorik der Debatten und der Bilder	327
9.8	Bewertung des Projekts MACOSPOL	327
9.8.1	Beteiligung von Designern?	328
10	Fazit: Latours Position zum Design	331

Teil C Der Concern Ansatz 333

1 Die Aufgaben des Concern Ansatzes 335

1.1 Ausgangspunkte der Concerns **335** | 1.2 Wirkungseinheit statt Dichotomien **336**

2 Grundlagen des Concern Ansatzes 339

2.1 Neue Ontologie **340** | 2.2 ANT: Ein neues Verständnis sozialer Dynamik **341** | 2.2.1 Dingpolitik **342** | 2.3 Wünschökonomie: Märkte und Politik der Affekte und Interessen **344** | 2.3.1 Kritik der Wunschmaschinen (Deleuze/Guattari) **345** | 2.3.2 Das Concern Design als Formatierung der Wünschökonomie **345** | 2.3.3 Die »Économie libidinale« (Lyotard) **347** | 2.4 Lebenswelt und Handlungspraxis **347** | 2.4.1 Probleme der Methodik: Praxeologie **348** | 2.4.2 »Objektive Hermeneutik« (Overmann) **349** | 2.5 Schnittstellen der drei Theorieansätze **350** | 2.5.1 Fabrik vs. Theater **350** | 2.5.2 »Körper ohne Organe« vs. »libidinöser ›Körper«« **352** | 2.5.3 Mikro- und Makro-, molekulare und molare Dimensionen **354** | 2.5.4 Primat der Aktion: Information vs. Transformation **355** | 2.5.5 Kontext heute **356** | 2.6 Concerns und Formate **357** | 2.6.1 Affekt und Form, Irritation und Normalisierung **358** | 2.7 Fazit **359** | 2.7.1 »Meta-Design« (Virilio) und »Meta-Modellierung« (Guattari) **360**

3 Der Concern Begriff 363

3.1 Merkmale der Concerns **364** | 3.1.1 Erste Annäherung **364** | 3.1.2 Abgrenzung **365** | 3.1.3 »Emotional Design«? **366** | 3.2 Bezug zum »Sozio-Design« (Brock) und »Meta-Design« (Virilio) **367** | 3.2.1 Fragen an das Sozio-Design **369** | 3.2.2 Beispiel für Sozio-Design: Ernährung **370** | 3.2.3 Explizite Regeln vs. implizite Modelle **371** | 3.2.4 Schlussfolgerungen **374** | 3.3 Die Vektoren der Concerns **374** | 3.3.1 Inhalt **375** | 3.3.2 Intensität **376** | 3.3.3 Ausrichtung **377** | 3.4 Beispiele für Concerns **378** | 3.4.1 Mediale Formatierung von Concerns **379** | 3.5 Merkmale der Concerns **381** | 3.5.1 Universalität und Interkulturalität **381** | 3.5.2 Concerns als soziale Systeme **381** | 3.5.3 Formate und die Concerns der anderen **381** | 3.5.4 Historische Perspektiven **383** | 3.6 Concerns und Transformation **385** | 3.6.1 Auswege aus der Höhle **385** | 3.6.2 Design als »éducation sentimentale« **386** | 3.7 Concerns und Sinn **387** | 3.7.1 Systemtheoretische Bestimmung **387** | 3.7.2 Concerns und Viktor Frankls Konzept von »Sinn« **388** | 3.7.3 Sinn durch Design **389** | 3.7.4 Empirie und Forschung **390** | 3.8 Neuer Anthropomorphismus? **391**

4 Concerns: Jenseits der Dichotomien 395

4.1 Vergleichende Übersicht: kritisches/affirmatives Design und Concern Design **395** | 4.2 Concern Design: WARUM? **398** | 4.2.1 Selbst- und Fremdbild **398** | 4.2.2 Position der Designer **398** | 4.2.3 Ethik **399** | 4.2.4 Leitbild **400** | 4.3 Concern Design: WAS? **400** | 4.3.1 Aufgabe **400** | 4.3.2 (Produkt-)Charakter **401** | 4.3.3 Erfolgskriterien **401** | 4.3.4 Referenzsysteme **402** | 4.4 Concern Design: WIE? **402** | 4.4.1 Fokus **402** | 4.4.2 Werte **403** | 4.4.3 Handlungsweisen **403**

5 Tools und Methoden: Concern Canvas und Kulturelle Formate 405

5.1 Die Concern Canvas **405** | 5.1.1 Das Schema **406** | 5.1.2 Die zentrale Frage: Designability? **407** | 5.1.3 Die Concern Canvas als Treffpunkt, Schauplatz und Protokoll **408** | 5.1.4 Die Selbstorganisation der Instanzen **409** | 5.1.5 Kritik und Abgrenzung: Anti-Metapher **409** | 5.1.6 Beispiele für Top-down und Bottom-up Prozesse **410** | 5.1.7 Latours Beispiel des »Tasers« in der Concern Canvas **410**

5.2 Modellierung von Concerns und Kontexten als Möbiusband	411
5.2.1 Das Möbiusband	411
5.2.2 Der »libidinöse ›Körper« (Lyotard)	412
5.2.3 Latours Modell des Möbiusbandes	414
5.3 Kulturelle Formate	415
5.3.1 Kulturelle Formate als Verhandlungszone	415
5.3.2 Das Schema	417
5.3.3 Historischer Bezug: Schema der Grundlehren am Bauhaus und der HfG Ulm	418
5.4 Prozessmodelle	419
5.4.1 Prozessmodell des Concern Designs	420
5.5 Zusammenfassung und Ausblick	422
5.5.1 Konzeptioneller Rahmen für Wissensakkumulation	423
5.5.2 Concern Design als Wissenspraxis	424
5.5.3 Beispiele aus der Praxis	425
6 Kontextualisierung des Concern Ansatzes	427
6.1 Werte und Fakten	427
6.1.1 Latours alternative Modellierung von Werten und Fakten	428
6.1.2 Bewertung von Latours Modell	429
6.1.3 Concerns als »values in action«	430
6.1.4 Beispiel für verkörperte Werte	431
6.2 Concerns, Bedürfnisse und »Begehrnisse«	433
6.2.1 Abschied vom <i>homo oeconomicus</i>	433
6.2.2 Concerns als »Bedarfsgestaltung und -reflexion« (Jonas)	434
6.2.3 Das Verhältnis von Concerns, Bedürfnis und »Begehrnis«	436
6.2.4 Kritik der »Begehrnisse«	437
6.3 Die »Causal Layered Analysis«: Kritik und Vergleich mit dem Concern Ansatz	438
6.3.1 Kritik der »Causal Layered Analysis«	439
6.3.2 Visualisierungen	440
6.3.3 Vergleich Concern Ansatz und »Causal Layered Analysis«	441
6.4 Fazit	442
7 Visualisierung und Modellierung von Concerns	443
7.1 Keine Kartografierung von Concerns	443
7.1.1 Concerns als Akteure?	444
7.1.2 Suche nach Attraktoren für Concerns	445
7.2 Vorstellung und Darstellung	446
7.2.1 Leben in Metaphern, Mustern und Modellen	447
7.2.2 Produktion und Rezeption: Visual Literacy	449
7.3 Transformation Design und Kartografie	450
7.3.1 Wissensräume und Leerstellen	450
7.3.2 Beispiele für Mapping und Unmapping	452
7.3.3 Beispiel für Metaphern: Die »Carte de Tendre«	454
7.3.4 Beispiel für Ironie: Saul Steinberg	456
7.4 Beispiele für Concern Design	457
7.4.1 Concern Design »avant la lettre«	458
7.4.2 Generatives Design	460
7.4.3 Narrative Panoramen	461
7.4.4 Zukünftige Karten	463
8 Schlussbetrachtung	465
8.1 Rückblick	465
8.2 Das Design als Mittler	465
8.3 Design und Diplomatie	466
8.4 Die Minimalmethoden einer Nichtdisziplin	467
8.5 Kritik des Designs	467
8.6 Anthropos und neue Ontologien	468
8.7 Stabilisierte Netze	469
Quellen und verwendete Literatur	473
Siglen	473
Medien von Bruno Latour	475
Literatur von Bruno Latour	476
Weitere Literatur	479
Personen Index	511