

6 Design und Demokratie

6.1 Nicht dergestalt design zu werden

Design ordnet, strukturiert und regelt unseren Alltag. Dabei verschwinden die Designentscheidungen hinter den glatten Oberflächen, den vereinfachenden Grafiken¹ 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 Profitinteresses 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.² 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.³

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.⁴ 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.⁵ 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.⁶

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 Margolin's offenem Brief sowie unzähligen weiteren Manifesten, die ein anderes, demokratischeres, nachhaltigeres, radikaleres Design fordern.⁷ 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.⁸

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.⁹ 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«¹⁰ 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-

10 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 Computing¹¹ 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 DiSalvos 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«¹², 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. Ord nende 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.¹³ 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.¹⁴ 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)

Weiter 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,¹⁵ eine Analyse und Visualisierung der sozialen Netzwerke und Vernetzungen der Vorstandsmitglieder der 100 profitabelsten U.S. Unternehmen,¹⁶ eine Visualisierung des Einflusses von Ölkonzernen auf die öffentliche Debatte um den Klimawandel¹⁷ sowie zwei Erweiterungen für den Webbrowser Firefox: Eine, welche die Verquickung des militärischen und akademischen Komplexes in den Vereinigten Staaten enthüllt,¹⁸ und eine andere, die sämtliche dargestellten Preise auf jeder Webseite, die mit dem entsprechenden Browser besucht wird, gegen ihr Äquivalent in Rohöl austauscht.¹⁹ 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.²⁰ 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 Cervený, *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?²¹ *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, *Sepculative 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.²² 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,²³ 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«²⁴ – 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 Politik²⁵ und den allgemein anerkannten Werten der Gerechtigkeit²⁶ 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.²⁷

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.²⁸ 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.²⁹ 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.³⁰ 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.³¹ 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.³²

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.³³ 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«,³⁴ 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.³⁵

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, dass 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.³⁶ Gleichzeitig müsse das Design aber selbst der konfrontativ auftretende Akteur einer antihegemonialen Praktik sein.³⁷ 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?³⁸

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 Widerpruchs werden, indem es die Arbeit des Agonismus vollführe (vgl. AdD 12).³⁹

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 DiSalvos 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.⁴⁰ 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 Adversarial Design 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 gestaltet und formt und durch diese spezifische Gestaltung auch konstant weiter designt, 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 unausweichlichen 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.⁴¹ 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, dass 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.⁴² 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«⁴³ 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.⁴⁴ 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.⁴⁵ 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 Volks 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 engengesetzt 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 definitionem 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 derjenigen, deren Erscheinen die bisherige Teilung stört und welcher grundlegend die bestehende »Aufteilung des Sinnlichen«⁴⁶, 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.⁴⁷

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 befähige, Geräusche von sich zu gebenm. 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.⁴⁸ 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.⁴⁹ 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 heldenhafte 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.⁵⁰ 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.⁵¹ 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).⁵²

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 fuchsiarfarbenes, 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.⁵³

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«⁵⁴ Aktivistenkollektiv, 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«⁵⁵ 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 Socarrás. 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 Unebtrauerbarkeit⁵⁶ 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.⁵⁷ 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.⁵⁸ 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/Verweigerter 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 [...].⁵⁹

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 allgemeingültig 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.⁶⁰ 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 Mai 1968, der eine solche paradoxe Identifizierung ermöglichte. »Schweigen=Tod« war der Ausruf der AIDS-Aktivist:innen.

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 fiele 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.⁶¹ »[I]t is percicely as a figure that it does its work: [...] its appeal is primarily graphic [...].«⁶²

ACT UP (the AIDS Coalition to Unleash Power), »a diverse, nonpartisan group united in anger and committed to direct action to end the AIDS crisis«⁶³, 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.⁶⁴ 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.⁶⁵ 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.⁶⁶ 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«⁶⁷ 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.⁶⁸ »[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.⁶⁹ 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.⁷⁰

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 entsteht. 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.⁷¹

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 Aktivisten, 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.⁷² 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.⁷³ 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«.⁷⁴ 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.⁷⁵

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«⁷⁶ – 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.⁷⁷ 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«⁷⁸ 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.⁷⁹ »FORM/female follows »FUNCTION/male«⁸⁰ sei seit der Moderne die dichotome Gegenüberstellung in der Rollenverteilung der Designdisziplinen⁸¹ 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.⁸² 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«⁸³ 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, *Queerying 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, *Queerying 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, *Queerying Design*, S. 86.

blematik der scheinbar universalen Kategorie der »Frau« unhinterfragt fortführten.⁸⁴ 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.⁸⁵

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«⁸⁶ 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, das 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«⁸⁷ 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«⁸⁸, 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.⁸⁹

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.⁹⁰ 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.⁹¹

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.«⁹² Eines der Produkte, dass 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.⁹³ 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«.⁹⁴ 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 (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,⁹⁵ wenn man ihnen den sozial-utopischen Ansatz des Piktogrammsystems der *Isotype*⁹⁶ 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.⁹⁷ In der Flächigkeit der Grafik sowie in der Abstraktion sollte sich die Gleichheit verwirklichen. So lautete Neuraths Motto: »Worte trennen, Bilder verbinden.«⁹⁸ 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 Canli als weiteres Beispiel spielerisch queerenden Designs anführt, sind die Toiletten-Piktogramme aus dem Projekt *Gender Poo* von Coco Riot.⁹⁹ 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 Canlı 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 Canlı zu bedenken gibt: »the works related to visual and material culture cannot provide direct solutions to social injustice.«¹⁰⁰ 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«¹⁰¹, so Canlı. 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 Canlı, *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.¹⁰² Nach ihm bringe Design gestalterische Systeme verordneter Konformität¹⁰³ 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.¹⁰⁴ 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.¹⁰⁵

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.¹⁰⁶ 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.¹⁰⁷ 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.¹⁰⁸

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 Canlı 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.¹⁰⁹ 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.¹¹⁰

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 Canlı, 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.¹¹¹

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 Gebrauchen 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 Designkonferenzen¹¹² – 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.¹¹³ 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, Wirksamem, 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.



