

4 Die Differenz des Designs

4.1 Von der Optimierbarkeit Welt

Wie soll sich der Aushandlungsprozess des Designs bewerten lassen, wenn durch ihn immer wieder neu bestimmt wird, was das Gute, das sich im Design verwirklichen soll, sein wird? Klassischerweise wurde Design als eine Tätigkeit der Problemlösung verstanden. Hierdurch wurde die Bewertung durch einen demokratischen Funktionalismus vereinfacht und gleichzeitig mit emanzipatorischem Anspruch versehen: Gutes Design ist Design, das ein Problem löst und möglichst für alle nützlich ist. Aufgrund der Verkomplizierung, die sich aus dem beschriebenen Aushandlungsprozess von Form und Funktion ergibt, will ich nun der Frage nachgehen, wie sich das Design zu den Problemen anders als nur als Lösung positionieren lässt, welche anderen gesellschaftsformenden Potenziale das Design hierdurch entfalten kann und welche Schranken einem Aushandlungsprozess des Designs zu setzen wären. Angesichts gesamtgesellschaftlicher, struktureller Problemlagen drängt sich die Frage auf, welche Rolle Design bei der ›Lösung‹ struktureller Probleme überhaupt spielen kann und wie sich dieser seltsame Anspruch, eine weltoptimierende Tätigkeit zu sein, rechtfertigen lassen würde.

Zunächst muss das moderne Problemlösungsparadigma genauer betrachtet werden, welches bisher nur am Rande gestreift wurde und weit über die klassische Moderne hinaus Wirkung auf das Selbstverständnis von Designerinnen

und Designern ausübte. Diese Leitidee hatte insbesondere ab den 1960er-Jahren großen Einfluss auf eine sich herausbildende, theoretische Betrachtung des Designs und setzt sich heute noch in vielen Debatten fort.²⁰² Hierfür sollen zwei Positionen gegenübergestellt werden, die das Design unter dem Problemlösungsparadigma auf je unterschiedliche Weise zu rationalisieren versuchten. Jeweils an beide anschließend erfolgt eine Hinterfragung der teleologischen Struktur von Problem und Lösung sowie der Rolle der Gestaltenden in der jeweiligen Position, wie sie an beiden von Claudia Mareis in *Design als Wissenskultur* vorgebracht wurde.²⁰³ An Mareis Kritik des Problemlösungsparadigmas anknüpfend will ich diese noch verschärfen und aufzeigen, wie das Problemlösungsparadigma generell im Kontext von systematischen Problemen der Nachhaltigkeit zu sowohl einer selbst problematischen als auch zu einer besseren, demokratischeren Politisierung des Designs führen kann.

Als Produkt der fortdauernden Moderne ist mit der Disziplin des Designs seither, so die grundlegende These des ersten Teils dieser Auseinandersetzung, ein emanzipatorischer Anspruch verbunden, der auf der Annahme beruht, dass sich die Dinge und mit ihnen unsere materielle Umwelt besser gestalten lassen, als sie es in dieser gegebenen Situation gerade sind. Die vernünftige Verbesserung der Dingwelt durch die Wirkung des Designs, die es sowohl im Gebrauch als auch durch sein Aussehen entfaltet, sollte zugleich eine Verbesserung der Qualität des Lebens aller Menschen, die sich dieser Dinge bedienen und ihren Alltag effizienter gestalten können, erzielen. Design verbessert das Leben der Menschen, indem es ihre Probleme löst, und befreit sie aus unfunktionaler Anstrengung und Not sowie aus dem elitären Kitsch des Ornaments. Dies waren die Versprechen eines demokratischen Funktionalismus. Somit hatte alles Design ein klar definiertes Ziel: Das »Um zu«, wofür es da ist, sollte durch gutes Design besser gelöst werden. Anders formuliert: »Everyone designs who devises courses of action aimed at changing existing situa-

202 Derweilen ist aktionistische Problemlösung für die Krisen der Welt ein beliebtes Briefing für Designwettbewerbe geworden. So rief die Designkonferenz »What Design Can Do!« 2017 die Climate Action Challenge aus: »The Climate Action Challenge is a global design competition calling on the creative community to submit bold, innovative solutions to combat the impacts of climate change.« What Design Can Do, The Climate Action Challenge (2017), online abrufbar unter: <https://challenge.whatdesigncando.com> (letzter Zugriff: 01.10.2019)

203 Vgl. Claudia Mareis, *Design als Wissenskultur. Interferenzen zwischen Design und Wissensdiskursen seit 1960*, Bielefeld 2011, insbesondere S. 130-131.

tions into preferred ones.«²⁰⁴ So beschreibt dies Herbert A. Simon, ein Pionier der »Künstlichen Intelligenz«-Forschung, 1969 in seiner für die Designwissenschaft kanonischen Arbeit *The Science of the Artificial*. In dieser arbeitet er sein sehr breites Verständnis des Designs als Teil einer eigenen Wissenschaft des Künstlichen, »[that] is concerned with how things ought to be, with devising artifacts to attain goals«²⁰⁵, im Gegensatz zu den Wissenschaften des Natürlichen, »[that] are concerned with how things are«²⁰⁶, aus.

Artefakte befinden sich nach Simon zwar nicht jenseits der Natur, seien aber zugleich menschlichen Zielen und Zwecken angepasst, eben für diese bestimmten Zwecke synthetisiert worden, sodass sie aus einer von der analytisch naturwissenschaftlichen Perspektive unterschiedenen Warte aus zu bewerten seien. Die Notwendigkeit dieser Differenzierung sieht Simon in der Gemachtheit der menschlichen Umwelt, die bereits eine vollkommen künstliche geworden sei.²⁰⁷ Deswegen sei seine Wissenschaft des Designs als Wissenschaft des Künstlichen tatsächlich eine Wissenschaft des Sozialen: »The proper study of mankind has been said to be man. But [...] most of the complexity of [people's] behavior may be drawn from their environment, from their search for good designs.«²⁰⁸ Aufgrund dieser ausdrücklich gesellschaftlichen Relevanz sowie eines emanzipatorischen Potenzials bedarf es nach Simon einer eigenen Wissenschaft des Designs. Diese Wissenschaft des Designs diene auch dazu, Design endlich angemessen bewerten zu können. Denn Design ließe sich schließlich nicht durch deklarative Aussagen der Naturwissenschaft fassen, die entweder wahr oder falsch sind, sondern erfordere eine eigene Logik der Bewertung, die Simon in der Praxis des iterativen Designprozesses verortet.

The easiest way to discover what kinds of logic are needed for design is to examine what kinds of logic designers use when they are being careful about their reasoning. Now there would be no point in doing this if designers were always sloppy fellows who reasoned loosely, vaguely, and intuitively. [...] However, there exists a considerable area of design practice

204 Herbert Simon, *The Science of the Artificial*, London, Cambridge 1996, S. 111.

205 Ebd., S. 4.

206 Ebd., S. 114.

207 Vgl. Ebd., S. 2.

208 Ebd., S. 138.

where standards of rigor in inference are as high as one could wish. I refer to the domain of so-called ›optimization methods‹ [...].²⁰⁹

In dieser für Simon zentralen Perspektive der Optimierungsprozesse handeln und urteilen Designer*innen in einem Raum aus Möglichkeiten, in dem sie eine notwendigerweise begrenzte Anzahl an verschiedenen potenziellen Welten, die aus ihren eingreifenden Designentscheidungen resultieren könnten, miteinander abgleichen, um eine möglichst optimale auszuwählen.²¹⁰ Design ließe sich also nicht anhand von deklarativen Aussagen bewerten, da es die Dinge nicht gestaltet, wie sie sind. Weil Design die Dinge so gestaltet, wie sie als gelöste Probleme in Zukunft sein sollten, braucht es einen anderen Bewertungsmaßstab. Einen moralischen Maßstab lehnt Simon jedoch ebenfalls ab.²¹¹ Bei der Gestaltung ginge es um die wissensbasierte Auswahl passender Parameter und Variablen, deren Zusammenspiel in einer Art Kompromiss das beste Ergebnis verspräche. Folglich handelt die Wissenschaft des Designs davon, wie sich diesen Optimierungsprozess selbst so optimal und effizient wie möglich gestalten lassen: »There is no question [...] of the design process hiding behind the cloak of ›judgment‹ or ›experience‹.«²¹² Unter anderem schlägt Simon hierfür bereits sehr früh den möglichen Einsatz von Algorithmen vor, welche die Gestaltenden pragmatisch dabei unterstützen sollen, befriedigende Alternativen (»satisfactory alternatives«²¹³) auszuwählen, um also nicht die beste aller möglichen Welten, aber dennoch eine allgemein zufriedenstellende Lösung zu finden. Fragen zur Form behandelt Simon dabei auch. Stilunterschiede seien für ihn nicht als alternative Vorschläge, sondern als mehr oder weniger angemessene und somit mehr oder weniger geeignete Variationen des Designprozesses zu betrachten, die jenseits eines ästhetischen Geschmacksurteils mit besser oder schlechter bewertet werden könnten. Geschmack sei etwas, dass man mit dem Ausprobieren verschiedener Alternativen sicherlich verändern würde.²¹⁴ Außerdem gleiche das Ästhetische im Design eher den berechenbaren Mustern der Musik.²¹⁵ Im Durchspielen und testen der mög-

209 Ebd., S. 116f.

210 Vgl. ebd. S. 117f.

211 Vgl. ebd., S. 160.

212 Ebd. S. 135.

213 Ebd. S. 134.

214 Vgl. ebd., S. 162.

215 Vgl. ebd., S. 136.

lichen Welten müsse auch der Stil durchgespielt werden. An dieser Perspektive auf den Stil wird Simons technologisches Designverständnis deutlich, welches auch ästhetische Fragen zu Fragen der richtigen Berechnung macht.

4.2 Das Weltverbesserungsmantra

Das Problem an diesem Verständnis des Designs als Tätigkeit, die rational Probleme löst und die Welt optimiert, ist die Ausklammerung ethischer Fragen, die für Simon in der reinen Abgleichung von Variablen keine Rolle spielen. Simons Definition des Designs ist die Quintessenz des klassischen Problemlösungs-Paradigmas: Bei der Beurteilung und Auswahl einer Designlösung für ein gegebenes Problem müssen lediglich die Möglichkeiten durchgespielt, ja durchgerechnet werden, um eine möglichst optimale Situation zu finden, die in Folge gestaltend zu realisieren sei. Die Entscheidungen der Gestaltenden basieren hierbei nur auf dieser Berechnung, dem algorithmischen Spiel im Möglichkeitsraum. In dessen Folge soll Design ganz praktisch die Probleme der Welt lösen, indem es Verbesserungswürdiges (die Probleme) identifiziert, entsprechend optimiert und durch sich selbst ihrer Lösung zuführt. Gleichzeitig werde aber auch durch diese rationale Verbesserung der Dingwelt die Art und Weise des modernen Lebens in ihr definiert und effizienter gemacht. Obwohl das moralische Urteil oder Fragen des Geschmacks ausgeklammert werden sollen, wird eine Welt gestaltet, in der am Ende gelebt werden muss. Simons anti-moralischer und dennoch emanzipatorischer Anspruch an das Design wird im Zusammenwirken dieser beiden Perspektiven argumentiert: Design löst Probleme, in dem es Funktionales gestaltet, sowie durch die Gestaltung der materiellen Welt zugleich die Gesellschaft formend entlastet und optimiert, die ›Situation‹ verbessert. Weil Design dieses große Potenzial besitzt, muss bei der Weltverbesserung zwar nicht ästhetisch oder moralisch, wohl aber überlegt und planerisch vorgegangen werden. Hierbei gestalten die Designerinnen und Designer für die Benutzerinnen und Benutzer, deren (Um-)Welt als Ganzes im Zentrum eines nachvollziehbaren Designprozesses steht. Beim Identifizieren optimaler Lösungen entledigt Design die Welt ihrer Probleme und macht das Leben einfacher.

Eben dieser überhöhte Anspruch und die planerische Vision des Entwerfens, mit denen Simon »keineswegs alleine da [stehe]«²¹⁶, werden von Claudia Mareis kritisiert. Schon die Grundlagen dieser Vision sowie deren gegenwärtige Fortführung in der Designtheorie und Designpraxis beruhen alleine auf der Annahme, dass Design – in diesem erweiterten Sinn – mit beinahe utopischen Potenzial Probleme jeglicher Skalierung lösen könne und dabei gleichzeitig immer auch das gesellschaftliche Ganze mitgestalte, ohne diese Tatsache kritisch in den Prozess miteinbeziehen zu müssen. Anstatt die Probleme nur zu kritisieren, zu benennen oder sichtbar zu machen, würden Designer*innen Lösungsvorschläge zur Ordnung, Verbesserung und Optimierung; kurzum zur planerischen Lösung aller Probleme entwickeln.²¹⁷ Gerade die dem Design selbstauferlegte, alleinige Verantwortung dieser vorausschauenden Planung machte Simons Wissenschaft des Designs als Teil einer Wissenschaft des Künstlichen in seinen Augen so wichtig. Diese übertrage jedoch den Gestaltenden allumfassende Verantwortung für die Welt, was dem Design als Meta-Disziplin eine zentrale Rolle zuspreche, die Mareis wie folgt zusammenfasst:

Erst ein umfassendes Neuverständnis von Design, als Grundlage menschlichen Handelns, soll demnach in der Lage sein, eine sinnvolle gesellschaftliche (technische, wissenschaftliche...) Neuordnung herzustellen. So zumindest lautet das Heilsversprechen dieses fast schon eschatologisch anmutenden Narratives [...].²¹⁸

Obwohl Simons Fokus auf die Entwurfsprozesse, dessen Zukunftsbezogenheit und sein Konzept des Möglichkeitsraumes großen Einfluss auf die Designtheorie gehabt habe und mit diesem Fokus »[d]ie Vorstellung, dass Design ein sowohl generalistisches und Fachübergreifendes als auch analytisches

216 Claudia Mareis, *Design als Wissenskultur*, S. 139.

217 So beschreibt dies auch Kees Dorst in der Einleitung zur Arbeit von Paul Hekkert und Nynke Tromp, *Designing for Society*: »We need to design ourselves out of a mess and into a desirable future.« Später im ersten Kapitel fügen die beiden Autoren noch hinzu: »... a design whose objective is social – and thus seeks to improve society as a whole – requires designers to explicitly articulate what is of benefit to society as a whole and in the long run. It requires imagining a better future, rather than an improved today. In short, improving society by design requires a society-centred design approach.« Paul Hekkert, Nynke Tromp, *Designing for Society. Products and Services for a Better World*, London 2018.

218 Claudia Mareis, *Design als Wissenskultur*, S. 139.

Problemlösungshandeln sei«²¹⁹, fest in aktuellen Designdefinitionen verankert wurde, sei es nach Mareis wiederum selbst ein Problem, die Lebenswirklichkeit als zu lösendes Designproblem aufzufassen.

Aus der planungswissenschaftlichen Perspektive, wie sie von Simon vertreten wird, lässt sich schlussendlich alle Unordnung der Wirklichkeit in eine künstliche sowie zweckrationale Ordnung des Designs überführen, die aufgrund ihrer Planung dem Chaos widersteht. Diese gestalterische, ordnende Perspektive auf das Chaos der Welt ist für Mareis eine Reaktion auf die zunehmende gesellschaftliche Komplexität. Dieser werde versucht, durch die ordnenden und strukturierenden Potenziale des Designs zu begegnen.²²⁰ Gleichzeitig offenbart dieses Verständnis des Designs den gestalterischen Optimismus und Fortschrittsglauben, der zu Simons Zeit noch nicht derart in die Krise geraten war.²²¹ Nicht die Situation zu verbessern, sondern den Status quo überhaupt erhalten zu können, wäre heute angesichts sich entfaltender Katastrophen die große Herausforderung unserer Zeit. Ebenso steht die Komplexität globaler Probleme außer Frage, welche sich aller Wahrscheinlichkeit nach nicht alleine durch Design werden lösen lassen. Aber muss Design nur als Komplexitätsreduktion und ordnend auflösende Antwort auf ein Problem definiert werden? Oder lässt sich aus einem komplexeren Problemverständnis nicht auch ein komplexeres Verständnis des Designs gewinnen?

4.3 Bösartige Probleme

Eine völlig andere Beschreibung des Designs und von Problemen, die überhaupt durch Planung – und somit in einem erweiterten Sinn auch Design – gar nicht gelöst, sondern lediglich verhandelt werden können, konzipiert Horst Rittel gemeinsam mit Melvin Webber in den 1973 von ihnen veröffent-

219 Ebd., S. 151.

220 Vgl. ebd., S. 140.

221 Spätestens durch die Ölpreiskrise der 1970er-Jahre dürfte jedoch die Endlichkeit der Ressourcen die Diskussion um die ständige Optimierbarkeit von Allem eingefärbt haben. So veränderte sich auch der Krisenbegriff in dieser Zeit von einem aktionistischen hin zu einem apokalyptischen, der aufgrund dem knapp werden von Ressourcen kaum noch Handlungsspielraum anzeigen konnte. Vgl. Rüdiger Graf, »Krise als epochenmachender Begriff«, in: Martin Sabrow, Peter Ulrich Weiß (Hg.), *Das 20. Jahrhundert vermessen. Signaturen eines vergangenen Zeitalters*, Göttingen 2017, S. 161–178.

lichten Text »Allgemeine Theorie der Stadtplanung«.²²² Diese »inhärent böse-artig[en]« Probleme der Planung, die unlösbaren »wicked problems«, werden dabei den »tame problems«, den zahmen und lösbaren Probleme der Naturwissenschaft, gegenübergestellt.²²³

Die Art von Problemen, mit denen Planer zu tun haben – gesellschaftliche Probleme – sind von Natur aus verschieden von den Problemen, mit denen sich Wissenschaftler und vielleicht einige Ingenieurgruppen beschäftigen.²²⁴

Beispiele, welche die beiden für zahme Probleme geben und dabei ihr oberflächliches Verständnis in einem verkürzten Bild der Naturwissenschaften verraten,²²⁵ sind mathematische Probleme wie das Lösen einer Gleichung, die Analyse von unbekannten chemischen Verbindungen, das Lösen eines Puzzles oder Schachspielen. Bei diesen »zahmen« Problemen sei die Aufgabe und mit ihr das Ziel, die Lösung, bereits klar definiert und umgekehrt sei somit auch immer klar, wann die Problemlage bewältigt worden sei.²²⁶ Sobald das Gesellschaftlich-Politische aber ins Spiel komme, welches die Böseartigkeit der wicked problems ausmache, sei dies nicht mehr der Fall; ja schlichtweg gar nicht mehr möglich. Hier liegt alles anders, denn: »Zu verstehen, was das Problem ist, ist das Problem.«²²⁷ Bereits die Formulierung einer Problemlage wird selbst zu einer problematischen Herausforderung, da nach Rittel durch eben jene Problemdefinition und -spezifizierung immer schon die Richtung einer »Lösung« vorgegeben werde. Oder rückwärts betrachtet, sind die Lösungen komplexer Problemlagen immer von der Perspektive derjenigen abhängig, die diese Probleme überhaupt als Probleme definieren wollen und sich für eben jene Lösung verantwortlich zeigen. Insgesamt definiert Rittel zehn Eigenschaften der »wicked problems«, zu denen zählt, dass diese Probleme niemals abschließend bestimmt werden können, jeder Versuch ihrer Bestimmung bereits eine Lösung vorgibt, sie niemals aufhören, sich weiterzuentwickeln, sie meistens

222 Vgl. Horst Rittel, Melvin Webber, »Dilemmas in einer allgemeinen Theorie der Planung«, In: Wolf Reuter (Hg.), *Planen, Entwerfen, Design. Ausgewählte Schriften zu Theorie und Methodik / Horst W. J. Rittel*, Stuttgart, Berlin, Köln 1992.

223 Vgl. ebd., S. 21.

224 Ebd., S. 20.

225 Vgl. Claudia Mareis, *Design als Wissenskultur*, S. 149.

226 Vgl. ebd., S. 21.

227 Horst Rittel, *Die Denkweise von Designern*, S. 21.

lediglich Symptome eines tieferliegenden Problems sind, und dass ihre Lösungen nicht in den Kategorien von »richtig« oder »falsch« funktionieren könne. Schließlich haben die Planenden, die sich dieser Probleme annehmen, auch nicht das Recht darauf, sich zu irren, wie beispielsweise ein Schachspieler sich ohne schwerwiegende Konsequenzen irren darf, weil sie sich durch ihre Planung für diese Probleme verantwortlich machen.²²⁸

Auch wenn die Behauptung der Bösartigkeit von Planungsproblemen sich ohne Probleme auf eine heutige, wissenschaftshistorische Sicht aller Forschung, also auch der vermeintlich zahmen naturwissenschaftlichen, übertragen und somit berechtigterweise kritisieren lässt, hebt Mareis bei gleichzeitiger Kritik doch in Rittels Planungsverständnis dessen eigene Ambivalenz gegenüber der Rolle des Designs als Problemlösungstätigkeit hervor.²²⁹ Obwohl er als Wissenschaftler daran interessiert war, den Design- und Planungsprozess erklär- und nachvollziehbarer zu machen, Gemeinsamkeiten des Entwerfens als besonderer Form der Bewältigung von Schwierigkeiten festzustellen, sowie das Design selbst durch wissenschaftliche Fundierung zu verbessern, wusste er darum, dass Wissenschaft – sowohl Natur- als auch Planungswissenschaft – am Ende doch vergeblich für »die Lösung des Designproblems« wäre.²³⁰ Denn im Design habe man es stets mit Entscheidungen zu schaffen, die schon bei der Definition eines Problems beginnen. Bei jedem Schritt im Designprozess, der zur Problemlösung beitragen soll, werden Entscheidungen getroffen und Urteile gefällt, die nicht ausschließlich auf wissenschaftlichen Erkenntnissen beruhen können und es auch gar nicht müssen.²³¹ Die Gestaltenden besäßen in letzter Konsequenz trotz aller Planung so etwas wie »epistemische Freiheit«²³². Hieraus ergibt sich nach Mareis für Horst Rittel genau die gegenteilige Einsicht wie für Herbert Simon, der Design nur nach seinem Vermögen, Din-

228 Vgl. hierzu auch das englische Original des Aufsatzes: Horst W. J. Rittel, Melvin M. Webber »Dilemmas in a General Theory of Planning«, in: *Policy Sciences* 4 (1973), S.155 – 169, hier S. 161–167.

229 Vgl. Claudia Mareis, *Design als Wissenskultur*, S. 148f.

230 So zitiert Claudia Mareis Horst Rittel. Ebd., S. 148.

231 Vgl. Horst Rittel, »Zur Planungskrise: Systemanalyse der »ersten und zweiten Generation« / On the Planning Crisis: Systems Analysis of the »First and Second Generations«, in: ders., *Thinking Design Transdisziplinäre Konzepte für Planer und Entwerfer*, Hrsg. v. Wolf Reuter, Wolfgang Jonas, Basel 2013, S. 39–57, hier: S. 50.

232 Horst Rittel, *Die Denkweise von Designern*, S. 32.

ge zu optimieren, bewerten wollte: Rittel hingegen »[plädiert] nachdrücklich für einen ›moralischen‹ Imperativ im Design«. Hierzu schreibt Mareis weiter:

Die Lösung ›börsartiger Probleme‹ sah Rittel stets an ihre politische Bewertung gebunden. Darin spiegelt sich sichtlich seine politische Prägung aus der Zeit der Studentenunruhen in Berkley wider. Spürbar ist seine Planungstheorie überdies von politischen Motiven durchzogen, die wohl der Zusammenarbeit mit der interdisziplinären Studiengruppe für Systemforschung geschuldet sind.²³³

Mareis identifiziert derweilen in Rittels »argumentativen Planungsmodell« eine Nähe zu Jürgen Habermas Theorie des kommunikativen Handelns von 1981, der ebenfalls innerhalb dieser Studiengruppe tätig war und bereits damals schon darauf beharrte, »dass die Geltung gesellschaftlicher Normen [...] allein auf Verständigung und allgemeiner Anerkennung basiere.«²³⁴ Im Gegensatz zur Objektivität der Wissenschaft definierte Rittel die »Objektifizierung« von vertrackten Planungs- und Designproblemen als die unausweichliche Notwendigkeit, subjektive Urteile und Entscheidungen bei der Aushandlung dieser Probleme mit anderen austauschen zu müssen.²³⁵ Ein »Planer und Entwerfer« sei nach ihm jemand, »der mit sich selbst (oder mit anderen) argumentiert und verhandelt, der zu erklären und rechtfertigen versucht, was er vorschlägt, der über zukünftige Konsequenzen seines Plans spekuliert«, so Rittel weiter, und der schließlich »über die geeignete Handlungsoption entscheidet.«²³⁶ Schlussendlich betont Rittel eine Perspektive auf die Planung und ebenso auf das Design, welche den Aushandlungsprozess des Designs in die Perspektive von vielen und somit aus der alleinigen Verantwortung der Gestaltenden für die Welt in die fortwährende kommunikative Kooperation verlagere. Hierin trifft sich Rittels Perspektive nicht nur in Zeitgenossenschaft mit dem Konzept der labyrinthischen Klarheit, welches Albrecht Wellmer sich für das Design vorstellte.²³⁷

Obwohl er sich vom klassischen Modell des Problemlösens abgrenzen wollte, blieb auch Rittels Designverständnis eines des Designs als Problemlösungs-

233 Claudia Mareis, *Design als Wissenskultur*, S. 147.

234 Ebd., S. 148.

235 Vgl. ebd. S. 147.

236 Horst Rittel, *Die Denkweise von Designern*, S. 20.

237 Vgl. Abschnitt 5 aus Kapitel 2.1 zur labyrinthischen Klarheit.

tätigkeit, in welchem er den Begriff des Designs genauso wie Simons Wissenschaft des Künstlichen bei aller Unterscheidung ungemein erweitert und auf unzählige, meist gedankliche Tätigkeiten ausdehnte. Und auf fast schon identische Weise definiert Rittel trotz des Wissens um die Bösartigkeit der Probleme die Zielsetzung der Gestaltung:

Entwerfen [im eng. Org. ›Design‹] ist die Erstellung eines Plans. Planer, Ingenieure, Architekten, Unternehmensmanager, Gesetzgeber, Erzieher sind (manchmal) Designer. Sie werden vom Ehrgeiz geleitet, sich einen wünschenswerten Zustand der Welt auszudenken, dabei verschiedene Möglichkeiten seiner Herbeiführung durchzuspielen und sorgfältig den Konsequenzen der erwogenen Handlungen nachzugehen. Design findet in der Welt der Vorstellung statt, in der man anstelle der realen Dinge Ideen und Konzepte erfindet und manipuliert, um den realen Eingriff vorzubereiten.²³⁸

Obschon die Definition des Problems angeblich ein Problem sei, ergibt sich aus jeder Problemdefinition, auch einer böartigen, automatisch der Ansatzpunkt eines Lösungsvorschlags. Die teleologische Ausrichtung des Design- sowie des Planungsprozesses unterstützt durch Technik und Wissenschaft sowie deren Festschreibung in einen Schaltplan des Entwerfens lässt sich auch an Rittels Ansatz kritisieren. Trotz seiner Insistenz auf die ethische Dimension aller Planung und trotz Simons Ansatz des Denkens in Möglichkeiten bleibt die Optimierung des großen, gesellschaftlichen Ganzen durch Planung schlussendlich das Ziel beider Ansätze. Doch viel grundlegender ist – neben einer als ›männlich‹ konnotierten positivistischen und technikaffinen Färbung dieser Ansätze²³⁹ – das Problem, im Design überhaupt von Problemen zu sprechen und damit immer deren mögliche Lösung zu suggerieren.²⁴⁰

238 Ebd., S. 16.

239 Vgl. Claudia Mareis, *Design als Wissenskultur*, S. 151.

240 Vgl. Kees Dorst, »Design Problems and Design Paradoxes«, in: *Design Issues*. Vol. 22, (2006), S. 4-17.

4.4 Haarige Objekte

Jenseits des Problemlösungsparadigmas stellt sich nun die Frage: Wie lässt sich ein emanzipatorisches Potenzial des Designs nach aller Utopie und dem überraschenderweise nicht weniger ganzheitlichen Planungspragmatismus der Nachkriegsmoderne anders begründen? Muss man Rittels Beschreibung der Wickedness und insbesondere den aus ihr folgenden »moralischer Imperativ« nicht ernst nehmen? Wenn das Design weder mit klar überschaubaren Gemengelagen, der Komplexitätsreduktion oder Vereinfachung, sondern mit ausdrücklich sozialer Kompliziertheit beschäftigt ist, reicht die Bewertung als ›Lösung‹ nicht mehr aus, um wirklich gesellschaftsformend zu wirken. Im Durchgang durch das Verhältnis von Form und Funktion, der dieses als notwendigerweise immer neu auszuhandelndes und vor dem Entwurfsprozess noch nicht abschließend bestimmtes Wechselverhältnis für das Design definierte, muss auch deren Wert anders bestimmt werden, als dies aus der Perspektive einer Problemlösungstätigkeit überhaupt möglich war. Denn die Problemlagen müssen nicht gelöst, sondern angeeignet, dem Design zu eigen gemacht werden. Gestaltende »bestimmen die Probleme im Lichte ihrer Lösungen vielmehr zugleich neu« (DE 9), worauf bereits Daniel Martin Feige verweist. Ebenso plädiert der Wissenschafts- und Technik-Soziologe Bruno Latour in seiner Beschreibung des Designs dafür, dass aus eben jenen vermeintlich rein objektiven Problemkomplexen, die sich als »unabänderlichen, neutralen Tatsachen« (matters of fact)« präsentierten und so nur von Expertinnen und Experten zu lösen seien, uns »»angehende Sachen« (matters of concern)« durch das Design gemacht werden müssen.²⁴¹ Latour beschreibt dies im Blick auf ein neues Ding und Objektverständnis, das in seiner Breite sowohl komplexe Strukturen als auch die gestaltete Umwelt umfasst und aus dem sich eine neue »Dingpolitik« ergeben müsse.²⁴² Objekte in diesem erweiterten Sinn wären zu lange mit Fakten gleichgesetzt worden, was zu einer Verengung des Diskurses geführt habe.²⁴³ Diese Tatsachen, also ›Wahrheiten‹, »zu denen einige aufgeklärte Leute unvermittelt Zugang hätten«, stünden ansonsten »den strittige Behauptungen« gegenüber, »die praktisch wertlos wä-

241 Bruno Latour, »Ein vorsichtiger Prometheus?«, S. 357.

242 Vgl. hierzu Bruno Latour, *Von der Realpolitik zur Dingpolitik*.

243 Ebd., S. 26.

ren«,²⁴⁴ wenn wir nicht auch die Tatsachen als uns angehende, ebenso strittige Sachen verstehen. »Probleme« und ihre Ausgestaltung im Design wären dann Dinge, die uns sosehr entzweien, dass wir uns um sie versammeln könnten – ja müssten. Latour verweist in seinem Aufsatz »Ein vorsichtiger Prometheus?« explizit aufs Design:

Ich sehe in dieser Ausweitung [des Designbegriffes] das faszinierende Zeichen einer Veränderung in der Art und Weise, wie wir generell mit Objekten und Handlung umgehen. [...] Je mehr Objekte zu Dingen gemacht werden – das heißt, je mehr neutrale Tatsachen in uns angehende Sachen umgewandelt werden – desto mehr werden aus ihnen Design-Objekte durch und durch.²⁴⁵

Latour hebt hierbei die besonderen Eigenschaften des Designs hervor, so beispielsweise seinen Prozesscharakter: »[D]esignen heißt immer redesignen. Stets ist bereits etwas da, das als Gegebenheit, als Sachverhalt, als Problem existiert.«²⁴⁶ Design löst also keine Probleme, sondern re-designs sie. Außerdem besäße Design immer eine ethische Dimension, da sich kein Design alleine faktenbasiert und durch Tatsachen erklären ließe, sondern von gesellschaftlichen Aushandlungsprozessen bestimmt sei.²⁴⁷ Design-Objekte ähneln in ihren Eigenschaften den »haarigen« Quasi-Objekten, wie Latour sie in seiner Arbeit zu einer neuen politischen Ökologie *Das Parlament der Dinge* beschreibt. Diese haarigen würden die »kahlen«, also objektiv von ethischen oder politischen Fragen zu unterscheidenden »Objekten ohne Risiko« ablösen. Zu den Eigenschaften dieser kahlen Objekte ohne Risiko zähle, dass sie »klare Umrisse, eine klar definierte Wesenheit, allgemein anerkannte Eigenschaften« besitzen. Die Produzenten dieser Objekte – »Forscher, Ingenieure, Administratoren, Unternehmer und Techniker« – wurden bisher »unsichtbar, sobald das Objekt fertiggestellt war«.²⁴⁸ Dahingegen würde unsere Welt immer mehr von »haarigen Objekten« bevölkert, die diese klare Trennung nicht mehr zuließen und immer »riskante Verwicklungen« wären.²⁴⁹ »Beim Umgang

244 Ebd., S.25.

245 Bruno Latour, »Ein vorsichtiger Prometheus«, S. 357.

246 Ebd., S. 361.

247 Vgl. ebd. S. 362.

248 Vgl. Bruno Latour, *Das Parlament der Dinge. Für eine politische Ökonomie*, Frankfurt/M 2001, S. 37.

249 Ebd.

mit ihnen [den haarigen Objekten] gibt es nicht auf der einen Seite die soziale und politische Welt und auf der anderen Objektivität und Rentabilität.«²⁵⁰ Beide sind in ihnen ineinander verfangen. Gleichzeitig wären »ihre Produzenten nicht länger unsichtbar in abgeschlossenen Räumen«, so Latour, »sondern für alle Welt sichtbar: verstört, umstritten, verwickelnd und verwickelt mit all ihren Instrumenten, Laboratorien, Werkstätten und Fabriken.«²⁵¹ Die Wickedness dieser Probleme, die nun zu haarigen Objekte geworden sind, überträgt sich schließlich auch auf die Entscheidungsfindung der Produzentinnen und Produzenten, die nichts anderes als haarige Objekte produzieren können. Hierbei ist eine ethische Dimension des Designs, wie auch Rittel sie forderte, unausweichlich.

Zur auffälligen bis aufsässigen Ästhetik des Designs, die gezeigt hatte, dass sich das Gute und das Ästhetische im Design auf besondere Art und Weise gegenseitig bedingen, gesellen sich Latours haarige Objekte: die von der Irreversibilität einer Tat befreien, uns verführerisch verstrickend angehende Sachen. Ich verstehe diese haarigen Objekte als eine vom Problem befreite Re-Formulierung von Rittels Ansatz, die ohne jegliche teleologische Struktur ebenso die ethische Dimension des Designs betont und gleichzeitig mit einer ästhetischen in Verbindung bringt. Denn das Ästhetische, die Möglichkeit der haarigen Verstrickung, spielt eine viel entscheidendere Rolle für das Design, als es ein generelles Unbehagen gegenüber der Möglichkeit der Ästhetisierung sozialer Inhalte des Designs nahelegen würde. Das praktisch Gute, das sich im Design allgemeingültig verwirklichen soll, ist wesentlich von seiner Verkörperung in Form abhängig. Jeder Entwurf und Vorschlag des Designs für einen Zweck ist schließlich immer auch eine Neuaushandlung dessen, was dieser Zweck sein könnte, deren Verschiebungen in den gesamten Zweckzusammenhang, in die haarige Verstrickung, zurückwirken. Zusätzlich ergibt sich dieses »böartige«, haarige Gute des Designs erst aus der Perspektive und der Aneignung vieler Verschiedener, die sich um die Sachen versammeln müssen. Hierfür sind Momente des Ästhetischen im Design grundlegend. Die Dinge müssen uns auffällig, aufdringlich und aufsässig angehen, weil sie uns etwas angehen. Aldo van Eycks Begriff der labyrinthischen Klarheit veranschaulicht diese Sicht auf das Design, die den emanzipatorischen

250 Ebd.

251 Ebd., S. 39.

Anspruch, der mit ihm verbunden wird, um eine demokratische Multiperspektive erweitert. Bruno Latour verwendet für diese Multiperspektive den Begriff des »Pluriversums«²⁵². Der Sinn und die Funktion müssen nicht nur im Aushandlungsprozess des Designs verkörpert und auf eine bestimmte, potenziell auffällige Art und Weise gestaltet werden, sondern sie müssen sich ein zweites Mal im Licht der Öffentlichkeit aufs Spiel setzen. Gerade hier lässt sich Design nicht ohne seine sinnlichen Anteile der funktionalen Verkörperung denken, wodurch es sich zuallererst für diesen Aneignungsprozess im Lichte der Öffentlichkeit öffnet. Ohne den Überschuss in der Form müsste nicht nur nichts mehr designet werden, weil alles nur noch optimiert wird. Es müsste sich auch nichts mehr im Licht der Öffentlichkeit behaupten, weil alles (algorithmisch) berechenbar wäre. In der auffälligen Verkörperung der Funktion in Form sowie in der Haarigkeit der Design-Objekte verstricken sich eine ästhetische und eine ethische Dimension des Designs unauflösbar miteinander.

In dieser Re-Formulierung werden Probleme, auch die bössartigen, niemals wirklich gelöst, sondern vielmehr neu definiert, ausgehandelt und iterativ transformiert. Die anspruchsvollen Designer*innen verstricken sich durch den Designprozess selbst in ihnen. Im schlimmsten Fall, der durchaus nicht der seltenste ist, verschleppen und verstetigen sich Probleme hierdurch noch. Der Fokus in Herbert A. Simons berühmter Definition des Designs als Tätigkeit, die eine bestehende Situation in eine bevorzugte verändern kann, muss, wenn man Design als elementar auf die Bewertung von vielen angewiesenen definieren möchte, von dem Resultat (der bevorzugten Situation) auf den Prozess (das Verändern), die Differenz, verschoben werden. Nicht die in der Lösung geklärte Situation muss bewertet werden, sondern ihre Veränderung, die Differenz des Designs zum Gegebenen. Weil niemand die Situation, die allgemein der gegenwärtigen vorzuziehen wäre, schon vor dem Designprozess vollständig überblicken und abschließend bestimmen kann, egal wie viele Möglichkeiten rechnerisch durchgespielt werden, und weil jede bessere Situation auch potenziell schlechte, nicht-intendierte Folgen provoziert, liegt

252 Aus dem Glossar zu *Das Parlament der Dinge*: »Pluriversum (plurivers): dass das Wort Universum den gleichen Mangel aufweist wie das Wort Natur (die Vereinigung geschieht ohne ordentliches Verfahren, ohne due process), sollen mit Pluriversum die Propositionen [Vorschläge] bezeichnet werden, die Anwärter auf die gemeinsame Existenz sind, noch bevor der Prozeß der Vereinigung in der gemeinsamen Welt eingesetzt hat.« Bruno Latour, *Das Parlament der Dinge*, S. 296.

die entscheidende Gewichtung des Designs auf der Unabschließbarkeit dieses Aushandlungsprozesses, durch welche jeder neue Vorschlag immer nur ein vorläufiger Etappensieg oder aber eine temporäre Pleite ist. Der provisorische Charakter des Designs, der Status des immer noch Verbesserungswürdigen, auf den es selbst als Design verweist, zeigt auf das Moment der Freiheit zu diesem Aushandlungs- und Aneignungsprozess. In seiner Auffälligkeit verweist das Design auf eine grundlegende Gestaltbarkeit, auf die Nichtnotwendigkeit des eigenen Zustandekommens, und somit auf die Möglichkeit seines eigenen Re-Designs, auf die eigene, niemals abzuschließende Perfektionierbarkeit. Jedes Mal und mit jeder neuen Designer*innenperspektive eröffnet sich die Möglichkeit der Verschiebung und Veränderung, die auch noch die funktionalsten Aspekte der Gestaltung betreffen kann und eine Differenz zum zuvor Gegebenen, zur vorherigen Verkörperung der Funktion, einzieht.

Dies gilt nicht nur für die augenscheinlich künstlerischen Dinge eines kritisch-spekulativen Designs, die im vorangegangenen Teil zur Ästhetik des Designs besprochen wurden. Versteht man den Designprozess als »je singular geleistete Neuaushandlung auch der Zwecke, wozu diese Gegenstände da sind«, der sich »nicht abkürzen, [...] nicht im Sinne einer abstrakten Metaregel in seiner Eigenlogik neutralisieren [lässt]«, in unzählige Sackgassen endet, die nicht alle vollständig in das finale Produkt einfließen, wie Daniel Martin Feige es beschreibt, dann gilt dies für Design generell.²⁵³ Auch technologische Produkte, bei denen dem Design unterstellt wurde, diese nur oberflächlich umhüllen zu können, sind auf die Form angewiesen, die sich aus dem Designprozess als Aushandlungsprozess ergibt. Das praktisch Gute, das sich im Design verwirklichen soll, ergibt sich erst durch das Zusammenspiel in der Verkörperung durch die Form, durch welches es bestimmt wird.

Das Funktionieren einer Glühbirne beispielsweise verändert sich fundamental in dem Augenblick, in dem es energiesparende LED Glühbirnen oder Kompaktleuchtstofflampen gibt. Diese neue Art des Lichtmachens lässt alle anderen wortwörtlich in einem ganz neuen Licht, nämlich dem eigenen, erscheinen. Dabei hängt das Funktionieren von den sinnlichen, formalästhetischen Qualitäten dieser verkörperten Funktion ab, die sich in der Interaktion mit ihr als solche beurteilen lassen. Das Licht der LED Glühbirne »funktioniert« anders. Ähnlich verhält es sich mit dem Wechsel von analogen zu digitalen Ka-

253 Daniel Martin Feige, *Design*, S. 144f.

meras. Durch die neue Form, die im Zusammenspiel mit neuer Technologie für die Digitalfotografie gefunden wurde, wird auch noch weiter und neu bestimmt, was zuvor bereits die analoge Fotografie ausmachte. Dieses Beispiel verdeutlicht, dass wir es im Design niemals wirklich mit Problemlösung zu tun bekommen, sondern es vielmehr darum geht, sich auf die Haarigkeit der Objekte gefasst zu machen, die durch die jeweilige Neubestimmung unweigerlich hervorgerufen werden. So produziert die analoge Fotografie scheinbar mehr Abfälle als Nebenprodukte des Belichtungs- und Entwicklungsprozesses: leere Behälter, Verpackungen für Filmrollen, Reste der fotochemischen Entwicklung, der Abfall der Abzugserstellung – für die auch noch tierische Produkte verwendet werden müssen – und so weiter. Dies alles fällt in der digitalen Fotografie ganz ohne Filmabzüge weg. Doch stellt sich nun die Frage des Energieverbrauchs und bei internetfähigen Geräten die Frage der Sicherheit von Daten. Zu entscheiden, welche der beiden Arten der Fotografie nun die bessere sei, ist selbst dann nicht möglich, wenn man einfach nur den Prozess, die ›reine‹ Funktion bewerten wollen würde. Vielmehr wird, um es noch einmal zu wiederholen, durch die neue Form der Digitalfotografie weiter- und neu bestimmt, was die Funktion, der Sinn und Zweck der Fotografie sein kann und welche haarigen Konsequenzen sich aus ihr ergeben. Die sinnliche Interaktion bleibt entscheidend für die Aneignung durch die Userinnen und User, sodass selbst interaktiver Designgegenstände, digitaler Medien und Programme von ihrer bestimmten Form abhängig und somit für fortwährende Veränderung offenbleiben.

Die bereits verabschiedete Vorstellung der neutralen Problemlösung wird selbst zum Problem, betrachtet man das Design größerer, zusammenhängender Strukturen und Komplexe, wie den Bereich der E-Mobilität. Nicht nur muss auch hier wieder völlig neu gedacht werden, was ein Auto sein kann, sondern auch das ganze System der Mobilität muss um die neue Art des Antriebes herum gestaltet werden. Es zeigt sich, dass das zu verwirklichende Gute im Design nicht nur abhängig von seiner Verwirklichung in einer neuen Form ist, sondern dass die Form des Gesamtsystems noch das Gute mitbestimmt. Die haarigen Design-Objekte sind in ihren Zusammenhängen verstrickt. So versprechen die verschiedenen Technologien zwar, die Emission von Treibhausgasen zu reduzieren. Ob es tatsächlich zu einer Reduktion kommt, hängt von der Art der Energiegewinnung und der Effektivität des Gesamtsystems ab. Schlussendlich könnte auch durch den Anstieg im Individualverkehr, der durch eine vermeintlich umweltfreundlichere Art der Fortbewegung in Aussicht gestellt wird, die Mobilitätsinfrastrukturen überlastet

werden. Darüber hinaus ergeben sich weltpolitische Verschiebungen, sollte der Einsatz von Petroleum hinfällig werden, und es stellen sich mit dem Einsatz von Batterien die oft ignorierten, aber alt bekannten Herausforderungen der Gewinnung der seltenen Erden und Metalle.²⁵⁴

Nichtsdestotrotz – und auf die Gefahr hin, dies noch häufiger wiederholen zu müssen – bleiben der Aushandlungsprozess und der Erfolg neuer Technologien von der besonderen Form abhängig, die für sie gefunden wird. So beeindruckte die Firma Tesla nicht nur mit dem ersten *Model X* für ein Elektro-Auto, sondern auch mit der »Falcon Wing Door«, eine Flügeltür, die dieses neue Automobil unverkennbar auffällig werden ließ. Das Elektro-Auto ist nicht bloß eine Frage der Technologie, sondern eine Frage des Designs. Ein weiteres Mobilitätsdesignbeispiel ist das *Copenhagen Wheel*. Dieses vom MIT entwickelte mit Sensoren ausgestatte Elektro-Fahrrad hat als auffälliges Designelement einen roten Einsatz im Hinterrad, hinter dem sich die Technik verbirgt, die immer dann anspringt, wenn man Unterstützung beim Fahren benötigt. Der rote, kreisförmige Einsatz war hierbei wesentlicher Teil des Designs, weil es dem Entwicklerteam zugleich darum ging, Aufmerksamkeit für dieses emissionsarme Fortbewegungsmittel zu generieren. In Fragen der Mobilität verschiebt sich der Aushandlungsprozess bis weit über das fertige Produkt hinaus. Die vermeintlich guten Absichten hinter der vermeintlichen Problemlösung, mit denen humanistische Gestalterinnen und Gestalter »für die Menschen« gestalten, wirken vor diesem Hintergrund zumindest naiv, wenn nicht sogar selbst problematisch. Denn die Gestaltung hängt von ihrer Positionierung, den Stakeholdern und ihren jeweiligen sozialen, politischen, ökologischen und ökonomischen Absichten ab.

4.5 Design als Politik

Das hier nur kurz zu streifende Mobilitätsdesign führt den Fokus der Möglichkeiten der Veränderungen, die sich durch Design gestalten und an denen es sich messen lassen muss, erneut auf den Maßstab des Gesamtsystems, den

²⁵⁴ Das Fraunhofer-Leitprojekt Kritikalität seltener Erden forschte explizit zu Möglichkeiten, seltene Erden in der E-Mobilität zu ersetzen. Vgl. Ralf Wehrspohn, »Leitprojekt »Kritikalität Seltener Erden«, in: *Ressourceneffizienz*, Berlin, Heidelberg 2017, S. 303–321.

auch schon Simon und Rittel im Blick hatten. Dieser Maßstab provoziert die Betrachtung einer politischen Dimension der Differenzen des Designs. Zum einen besitzt Design das Potenzial, bedeutsame Differenzen, uns angehende Sachen zu gestalten, die selbst als haarige Design-Objekte in größere Zusammenhänge und Problemkomplexe verstrickt sind, uns diese vor Augen führen können und immer auch auf diese rückwirken. Design wäre dann zwar nicht selber Politik, aber als verstrickte Dinge wären Design-Objekte wichtiger Ausgangs- und Anknüpfungspunkt politischen Streits, die diesen mitbestimmen. Als Vorschlag für je neue Verstrickungen muss schließlich auch über sie gestritten werden.

Latour lässt sich an einer Stelle zu dem Schritt verleiten, den Begriff der Revolution durch den des Designs ersetzen zu wollen.²⁵⁵ Angesichts der sich entfaltenden, globalen Klima Katastrophe, zu deren Entstehen das Design seinen Teil beigetragen hatte, geht der Designtheoretiker Tony Fry in seiner Definition des Designs als Politik jedoch einen entscheidenden Schritt weiter. Radikaler fordert er in *Design as Politics* eine Politisierung des Designs, in der Design durch die Veränderungen und Differenzen, die es hervorrufen könne, selber zur Politik werden soll – ja zur Politik werden müsse. Schlichtweg um die Zukunft der Erde sichern zu können, müsse Design »out of its economic function and into a political frame« bewegt, in seiner Kapazität zu einer »redirective practice« und endgültig zu einer Praxis der Zukunftsermöglichung, des »futuring«, werden.²⁵⁶ Bisher sei alles Design jedoch maßgeblich an der »Unnachhaltigkeit« des von der Aufklärung und der Moderne erdachten Gesamtsystems und am »defuturing« beteiligt gewesen.²⁵⁷ Die industrielle Revolution habe in ihrer Skalierung ins Globale ihr destruktives Potenzial voll entfaltet und der kreative Impetus der Wachstumsgesellschaft, an dem herkömmliches Design maßgeblich partizipiere, habe sich gegen sich selbst gewandt und sei eine »defuturing force« geworden. Die Ausgangslage, aus welcher Fry die Dringlichkeit dieser Veränderung zieht, ist in den Jahren seit dem Erscheinen seines Buches nur noch offensichtlicher geworden:

It is becoming clear that humanity is on the edge of [...] the age of unsettlement. [...] Now »security of place« looks to be increasingly challenged by the socio-environmental impacts of climate change. Potentially hundreds

255 Vgl. Bruno Latour, »Ein vorsichtiger Prometheus?«, S. 358.

256 Vgl. Tony Fry, *Design as Politics*, Preface S. vii.

257 Ebd.

of millions of people will be displaced and so unsettled. [...] Unsettlement will give rise to a new mode of dwelling, which itself will require a huge design effort (as the alternative to chaos), combined with an enormous transformation of the political. It is with this prospect in mind that the proposition of ›design as politics‹ will be explored.²⁵⁸

Ein anderes, sehr weit gefasstes Designverständnis und die Möglichkeiten der vom Design gestalteten Verschiebungen menschlichen Verhaltens werden bei Fry maximal tief greifend verstanden: »Design as worlding (world-making) is ecologically and ontologically transformative.«²⁵⁹ Aufgrund seiner ›ontologischen‹, also wesensbestimmenden Wirkweise sei Design, einmal auf das »futuring« umgelenkt – »design futuring« –, der entscheidende Faktor, um der drohenden ökologischen Krise strukturell begegnen zu können und sie womöglich noch abzuwenden. Hierfür müssten allerdings schnell weitreichende und tief greifende (Design-)Entscheidungen getroffen werden. Auch Fry beruft sich hierfür auf eine ethische sowie politische Dimension des Designs. Eine ästhetische Dimension des Designs will er hingegen ausklammern, da er diese lediglich als Verhüllung der Warenästhetik sowie als mediales sowie akademisches Missverständnis der eigentlichen Potenziale des Designs versteht.²⁶⁰ Das Präfix für die »Designer«-Jeans sei hierfür ein Beispiel, weil es suggeriere, alle anderen Jeans wären nicht designt. Hierdurch würde die Aufmerksamkeit von der Struktur und dem systemischen Zusammenhang sämtlicher Dinge abgelenkt und auf die Ebene des Styles verschoben. Die ethische und die politische Dimension des Designs, welches Macht in materieller Form ausdrücke, sind für ihn hingegen entscheidend für die Veränderung unserer Seinsweise, die er anvisiert: »Design (as a redirective practice) and ethics (in materialized and performative embodied forms) merge and constitute a counter ontological designing of the status quo.« Ontologisiert und somit auf alle gestaltenden Tätigkeiten als Kondition des Menschen schlechthin ausgeweitet,²⁶¹ müsse Design auf die Umlenkung der Menschheit und der modernen Art zu leben ausgerichtet werden, um ›das Problem‹ zu lösen. Frys von Heidegger inspirierter Begriff des ontologischen Designs sieht in diesem eine grundlegende

258 Ebd., S. 2.

259 Ebd., S. 234.

260 »[That] has been the ultra-reductive way the media and much of the academic concern with design has characterized it. Dominantly, the approach has been to reduce the presentation of design to aesthetic concerns, with a focus on taste and style.« Ebd., S. 76.

261 Vgl. Tony Fry, *Becoming Human by Design*, London u.a. 2012.

Seinsweise der menschengemachten Dinge, deren Design, einmal designt, immer weiter designe, also weiterwirke.²⁶² In dieser Lesart ist das »designing of the designed«, »the ›thinging‹ of material and immaterial things«, ontologisch dasjenige, welches es so wichtig werden lässt und deshalb aktiv gestaltet werden muss. Ändert man dieses grundlegende, ontologische »designing«, die Wirkungs- und Seinsart aller designten Dinge, ändert man mit ihm zugleich den Zustand sowohl der menschlich-gemachten als auch der menschlich-sozialen Welt im Ganzen – und mit ihnen gleich die gesamte Menschheit. Ziel dieser Neuausrichtung sei ein neues Zeitalter der ›Nachhaltung‹ (»sustainment«) in Nachfolge der Aufklärung (»enlightenment«).

Neben der ontologischen Stärke des Designs enthält Frys Analyse ein weiteres Argument, welches die fundamentale Politisierung des Designs notwendig mache: »The central argument of the book is that democracy is unable to deliver Sustainment.«²⁶³ Die liberale Version der Demokratie und ihre Institutionen sei nicht dazu in der Lage, dieses neue post-aufklärerische Zeitalter der ›Nachhaltung‹ durch politische Entscheidung herbeizuführen. Demokratische Politik sei zu sehr mit sich selbst beschäftigt und zu stark durch Meinungen und den Markt beeinflusst. Die Verbesserungswürdigkeit demokratischer Institutionen, die nach Fry auch Jacques Derrida in seiner Formulierung der vertagten Demokratie als Demokratie »im Kommen«²⁶⁴ richtig analysiert habe, ist für ihn schlichtweg nicht tragbar. Denn Derrida habe aus seiner Einsicht nicht die richtigen Schlüsse gezogen. Er war, nach Fry, nicht konsequent genug darin zu erkennen, dass wenn die Demokratie immer nur im Kommen bleiben muss, sie also ihre elementarsten Versprechen nicht einhalten wird, wir nicht auf dieses Kommen warten sollten, sondern die Demokratie selbst überkommen müssen. »[D]emocracy must not be viewed as the most advanced possible form of political practice. Rather it must be exceeded and replaced by a superior form of politics.«²⁶⁵ Fry setzt hier auf Design als Politik. Die liberale, repräsentative Demokratie sei daran schuld, dass das Politische

262 Den Bezug zu Martin Heideggers Dingbegriff macht Fry in einer früheren Arbeit deutlicher. Vgl. Tony Fry, *Design Futuring. Sustainability, ethics and new practice*, Oxford 2009. Ebenso betont ihn Anne Marie Willis als weitere Vertreterin des ontologischen Designs in ihrem Grundlagenartikel. Vgl. Anne Marie Willis, »Ontological Designing – Laying the Ground«, in: *Design Philosophy Papers*, Vol. 4 No. 2 (2006), S. 69–92.

263 Tony Fry, *Design as Politics*, S. 4.

264 Vgl. hierzu die Bestimmung der »démocratie à venir« in: Jacques Derrida, *Schurken. Zwei Essays über die Vernunft*, Frankfurt/M 2003, S. 123f.

265 Tony Fry, *Design as Politics*, S. 5.

auf das Ästhetische reduziert worden und so schließlich das wirklich Politische aus der Politik verschwunden sei.²⁶⁶ Stünde die Menschheit jedoch demnächst vor der Wahl, würde sie ihre eigene Zukunft der Demokratie vorziehen müssen. Gebraucht werde eine neue Form der Politik, Design als Politik: das ontologisch designende »dictatorship of sustainment«²⁶⁷. Herbeigeführt »by the design of things (material and socio-political) rather than by force. Our ›becoming otherwise‹ is a matter of ontological change. It is a question of changing the ways things are.«²⁶⁸

Die fundamentale Veränderung durch Design sowie die Diktatur des Sustainments sei jedoch keine der Unfreiheit, kein »grey regime of authoritarian uniformity«.²⁶⁹ Die Diktatur des Sustainments sei alleine die Grundlage, auf der es echte Differenzen und nicht bloß einen falschen, liberalen Pluralismus geben könne, der tatsächliche Differenz verhindern würde, indem er sie durch Kommodifizierung, ökonomischen Ausschluss oder Gewalt, die mit der nationalen Sicherheit gerechtfertigt wird, neutralisiere. Wirkliche Abweichung von dem durch die Aufklärung vorgezeichneten, euro- sowie anthropozentrischen Pfad sei nicht möglich.²⁷⁰ Jenseits des liberalen Pluralismus sei die Diktatur des Sustainment die wirkliche Grundlage für neue Kollektive der nachhaltigen Lebensweisen, die in einem kollektiv zu designenden Projekt bestünden. Trotz aller Radikalität in der Umsetzung trifft Frys Kritik ein falsches Verständnis der Freiheit, das er mit der liberalen Vorstellung eines sich selbst verwirklichenden, rational agierenden, individuellen Subjektes identifiziert, das sich frei von jeder materiellen Bindung wähnt, als beherrschendes Gegenüber der Natur, während es die materiellen Grundlagen eben dieser Selbstverwirklichung zerstört. Nur diese falsche, individualistische Vorstellung von Freiheit ließe sich gedankenlos gegen die Notwendigkeit der Nachhaltigkeit ausspielen, selbst wenn der Preis hierfür hoch sein werde. Auch eine falsch verstandene Gestaltungsfreiheit, die keinerlei Bedingungen oder Voraussetzungen mehr kennt, trifft dieser Vorwurf. Wirkliche, an Bedingungen geknüpfte Freiheit könne es nach Fry wiederum lediglich im Sustainment geben.

266 Vgl. hierzu das mit »Illusion, Representation and Aesthetics« übertitelte Kapitel bei Fry, ebd., S. 35-38, insbesondere S. 37f.

267 Ebd., S. 131

268 Ebd., S. 110f.

269 Ebd., S. 110.

270 Vgl. ebd., S. 148.

To recognize that ›Sustainment‹ is not stasis, an endpoint, but process and project, means grasping the ›nature‹ of this process as a precondition of freedom. Without Sustainment as a work, we will have nothing – as such, it is the exercise of taking responsibility for being anthropocentric [...]. Inseparably, a politics of Sustainment is a politics of freedom.²⁷¹

Ebenso müsse klar sein, dass es Grenzen und Limits für die Produktion, die Gestaltbarkeit und das Design – jedoch nicht das ontologische – geben werde, aber: »these would be based on empirically confirmed common interests«.²⁷² Das »futuring« des ontologisch designten »dictatorship of sustainment« sei zwar eine radikalere Form der Politik, eine konsequentere Entscheidungsfindung, als sie von der gegenwärtigen, deliberativen Demokratie ermöglicht würde. Diese sei aber dennoch auf Entscheidungen im Sinne des Gemeinwohls basiert, solange sich diese im Rahmen der Nachhaltigkeit bewegten. Die Problemlösungskapazität von Frys ontologischem Design besteht darin, dass es unser ganzes Wesen als Mensch neudesignt.

4.6 Die Grenzen des Designs

Jüngste politische Entwicklungen sowie die anhaltende Resistenz von Klimaskeptiker*innen, die sich auf die Pluralität von verschiedenen Meinungen zu dieser Problemlage berufen, scheinen Frys radikalem Verständnis von Design als Politik recht zu geben: Das sich die Dinge ändern müssen und dass es Grenzen der Gestaltung geben muss, welche die materiellen Grundlagen gewährleisten, auf denen die Gestaltbarkeit erst aufbaut, steht außer Frage. Und das sowohl Design als auch dessen Limitierung bei diesen Veränderungen unserer Lebensweise eine entscheidende Rolle spielen können, ebenso. Jedoch nicht dergestalt, wie Tony Fry sich dies vorstellt. Im Kontext der Ökologie und der Nachhaltigkeit ist es wiederum Bruno Latour, der zwar die Dringlichkeit der Herausforderung und die Größe der zu bewältigenden Aufgabe der Klimakrise keinesfalls infrage stellt, jedoch viele der radikalen Umsetzungsvorschläge in Gestalt des ontologischen Designs von Tony Fry zumindest mit einem Fragezeichen versieht.

271 Ebd., S. 227f.

272 Ebd., S. 114.

In *Das Parlament der Dinge*, aus dem das Konzept der haarigen Objekte stammt, geht es Latour genau um die Frage, wie eine politische Ökologie einzuordnen sei. Diese gehe gerade fehl in der Annahme, dass die Natur etwas sei, dass zu bewahren wäre. Die Natur, die von der politischen Ökologie bewahrt werden soll, ist eben »kein besonderer Bereich der Realität«, so Latour, »sondern das Resultat einer politischen Aufteilung«. ²⁷³ Die zwei Kammern dieses zerteilten Parlamentes, die nach Latour zu einer werden müssten, sind auf der einen Seite die Welt der Politik und ihrer streitbaren Fragen sowie langwieriger Entscheidungsfindungsprozesse und auf der anderen Seite die Welt der Wissenschaft und der Natur, welche die Welt der Fakten und des Expert*innenwissens ist. ²⁷⁴ Einzig die Expertinnen und Experten seien dazu in der Lage, die Kammer zu wechseln und in der Welt der Politik die Regeln zu diktieren, da sie just durch diese Aufteilung mit der »fabelhaftesten je erfundenen politischen Fähigkeit« ausgestattet wurden: »die Wahrheit zu sagen, ohne daß darüber diskutiert zu werden bräuchte«. ²⁷⁵ Eine falsche politische Ökologie schlägt aus einem falschen Verständnis der wissenschaftlichen Praxis ihre Handlungsmacht. Indem das (in der wissenschaftlichen Praxis erst herzustellende) Wissen der Wissenschaft verabsolutiert wird, wähnt das falsche Verständnis jedes Expertenwissen sowie die von ihm »entdeckten« Fakten jeglicher Bestreitbarkeit enthoben. Die unantastbare Position des Wissenschaftlers, unabhängig von jeder bedingten Positionalität und befreit von jeglichem politischen Interesse, verunmöglicht als Verständnis wissenschaftlicher Praxis schließlich die Demokratie, »indem [es] sie neutralisiert«. ²⁷⁶ Eben jenes Verständnis von Wissenschaft, welches die wissenschaftliche Praxis der Herstellung von Erkenntnis ausklammert, wurde von Bruno Latours eigener Wissenschaftssoziologie ²⁷⁷ und unter anderem Donna Haraway ²⁷⁸ kriti-

273 Bruno Latour, *Das Parlament der Dinge*, S. 302.

274 Vgl. ebd., S. 27.

275 Ebd., S. 27.

276 Ebd., S. 27.

277 Vgl. Bruno Latour, *Laboratory Life. The Construction of Scientific Facts*, Princeton 1986.

278 Insbesondere kritisiert Donna Haraway das vermeintliche Objektivität der Wissenschaft, welche das Eigeninteresse eliminieren soll. Die Idee der Herauslösung aus allen Beziehungen und die Entkörperung des Blicks auf die Welt ist jedoch den männlichen, weißen Subjektpositionen vorbehalten: Den Experten. Die voraussetzungslose Objektivität gibt der Positionalität von männlichen Wissenschaftlern den Vorrang, indem es an allen anderen Positionen eben jenes Eigeninteresse markiert. Während der männliche Blick auf die Dinge der objektive der Wissenschaft sei, wird dem weiblichen, dem queeren, dem

siert. Ein anderes Verständnis der wissenschaftlichen Praxis der Produktion von Erkenntnissen und Expertenwissen, die notwendigerweise an den wissenschaftlichen Streit gebunden bleiben, lässt keine Politik der Natur mehr zu, weil es »die Natur« als abgetrennten Bereich des Lebens gar nicht mehr geben kann. Doch eben jene Operation der Trennung und Delegitimierung jeglichen politischen Streits verfolgte nach Latour besonders die »fundamentalistische Ökologie«:

Die Unterscheidung zwischen den Objekten und der politischen Welt [...] ist so total, daß die fundamentalistische Ökologie offenbar kein anderes Ziel verfolgt, als die Politik noch mehr zu disqualifizieren und ihre Macht zugunsten der sehr viel größeren Macht der Natur herabzusetzen – sowie zu gunsten der unsichtbaren Experten, die beschlossenen haben, was diese Natur will, kann und soll. Unter dem Vorwand, uns vom Anthropozentrismus zu befreien, verstößt uns die Tiefenökologie wieder in die dunkle Höhle, denn sie übernimmt vollständige die klassische Definition der von der Natur zur Ohnmacht verdammten Politik.²⁷⁹

Ein ontologisches Design, welches die Nachhaltigkeit aufgrund eines empirisch bewiesenen Gemeinwohls gewährleisten soll, operiert ebenso fundamentalistisch, indem es dringend notwendige (Design-)Entscheidungen aus der Notwendigkeit politischen Streits um diese zu befreien glaubt. Denn wer sind eigentlich die Expert*innen, die diesen Nachweis auch noch empirisch erbringen sollen? Bezeichnenderweise werden in Frys Ausführung kein einziges Mal die Expert*innen benannt, die für diese empirische Beweisführung im Sinne des Gemeinwohls verantwortlich wären. Sie bleiben in Frys Argumentation unsichtbar. Doch gerade die Expert*innen, die objektiv beurteilen sollen, wie ein ontologisches Design auszurichten wäre, sind nach Latour die Schwachstelle in der Argumentation einer politischen Ökologie, die »daher keine Reaktion auf eine Krise der Natur, sondern auf eine Krise der Objek-

nicht-westlichen Blick vorgeworfen, von der eigenen Positionalität eingefärbt und somit gerade nicht objektiv zu sein. Dabei lässt sich Erkenntnis und Wissen erst aus einer bestimmten Position heraus gewinnen. Deswegen braucht es nicht den gottgleichen, alles erkennenden Blick vom Himmel, sondern den auf der Erde, im Schlamm verwurzelten Blick aus einer bestimmten Position heraus: »I am a creature of the mud, not the sky«, Donna Haraway, *When Species Meet*, Minnesota 2008, S. 3.

279 Bruno Latour, *Das Parlament der Dinge*, S. 42.

tivität« sei.²⁸⁰ Die reaktionäre Instrumentalisierung dieser Krise sei jedoch selbst fest in der Moderne und eben jener falschen Objektivität verankert. Also noch das Problemlösungsparadigma, das in der Optimierung nicht-intendiere Folgen ausschließen möchte, ist von ihr bestimmt. Jedoch ließe sich diese durchaus produktive Krise der Objektivität von einer neuen politischen Ökologie positiv wenden, welche nicht mehr die klare Trennung von Natur, Wissenschaft und politischem Streit vornimmt, sondern diese notwendigerweise zusammenbringt.

[G]erade in ihren Mißerfolgen, dann, wenn sie haarige Objekte mit unerwarteten Formen enthedert, die jede Verwendung des Naturbegriffs radikal ausschließen, ist die politische Ökologie endlich in ihrem Element. Denn nun führt sie politische Neuerungen ein, läßt uns endlich aus dem Modernismus auftauchen und verhindert die wuchernde Vermehrung der risikolosen, kahlen Objekte mit ihren unwahrscheinlichen und unglaubwürdigen Gefolge unbestreitbarer Erkenntnisse, unsichtbarer Wissenschaftler, vorhersehbarer Auswirkungen, kalkulierbarer Risiken und unerwarteter Nebenfolgen.²⁸¹

Frys eigener Vorschlag, die Aufklärung und mit ihr die Moderne endlich zu überwinden, der ihr eine Totalisierung aller Lebensbereiche im Sinne der Unnachhaltigkeit und des kreativen Impetus grenzenlosen Wachstums sowie grenzenloser (oberflächlicher) Gestaltbarkeit vorwirft, fällt gerade dann hinter diesen eigenen Vorwurf zurück, wenn er den einen Totalitarismus mit einem neuen ersetzen möchte. »Sustainment« und »Enlightenment« sind in ihrer Ganzheitlichkeit gar nicht so unterschieden, wie Fry dies darstellt. Sein ontologisches Design ist am Ende totaler, als es die moderne, totale Gestaltung sein konnte.²⁸²

Welche Rolle bleibt dann für das Design, um die drohende Klimakatastrophe abzuwenden? Fast möchte man Frys Vorschlag dem Vorzug gegenüber Latours haarigen Objekten geben, wenn man die aktuellen Debatten und das

280 Vgl. ebd., S. 37.

281 Ebd., S. 43.

282 Für ein ähnliches Fazit zu Frys Konzept einer »superior form« der Designpolitik vgl. Thomas Markussen, »The Impure Politics of Design Activism«, in: Tom Bieling (Hg.), *Design (&) Activism. Perspectives on Design as Activism and Activism as Design*, 2019, S. 35-46.

allgemeine, weltpolitische Diskussions-»Klima« verfolgt. Gerade von Klimaskeptiker*innen und reaktionären Kräften scheint Latours Krise der Objektivität fabelhaft ausgespielt worden zu sein. Doch dieser Vorwurf des ausnutzbaren Relativismus verfehlt Latours Ausführungen. Er möchte gerade nicht sämtliches Expert*innenwissen infrage stellen und zu bloßer Meinung degradieren, sondern die Erkenntnis von Wahrheit in einen demokratischen Raum des Lebens und Nehmens von Gründen, in eine neue, vereinte Kammer eines streitbaren Kollektivs der fortschreitenden Zusammensetzung einer gemeinsamen Welt verlagern.²⁸³ Hierbei werden die Objekte der Wissenschaft zwar »haariger«, aber eben deshalb lassen sie sich nur im öffentlichen Diskurs zur Geltung bringen und bewerten. Oder vielmehr zeigen sich wissenschaftliche Erkenntnisse überhaupt erst in ihrer Haarigkeit, weil auch sie – richtig verstanden – nicht ohne Beweisführung und Bestreitbarkeit auskommen. Gleichzeitig trifft Latours Kritik am falschen Selbstverständnis der politischen Ökologie auch noch die Skeptiker des Klimawandels, welche sogenannte »alternative Fakten« anführen, um ihre Skepsis abzusichern. Denn das Problematische der alternativen Fakten ist gerade nicht, dass sie eine alternative Version der Wahrheit zur Disposition und Expert*innenwissen infrage stellen wollen, sondern dass sie behaupten, selbst das eigentliche Expert*innenwissen und die Fakten zu besitzen, welche die Politik neutralisieren und den Streit um die Wahrheit beenden sollen. Auch Skeptiker*innen des Klimawandels artikulieren ihre Skepsis ja nicht als Beitrag zu einer Diskussion, sondern zu deren Unterbindung durch ihre Relativierung. Hierbei wollen sich diese alternativen Fakten aus jeglichem Streitraum herausnehmen und dabei mit der Politik auch noch diesen Raum der Wahrheitsfindung ausschalten. Alternative Fakten lassen so gerade keine weiteren Alternativen neben sich gelten.²⁸⁴

Das Problemlösungsparadigma, das eine altruistische Grundhaltung der Designer*innen voraussetzte, hält sich zwar hartnäckig weiter im Design. Immer noch glauben Gestaltende durch Transformation von gesamten Systemen, die von Designexpertise angeleitet sein müsse, oder durch die optimale, kreislaufförmige Organisation von Wirtschaftsprozessen, die doch eine völlige

283 Vgl. ebd., S.82, und. S.162.

284 Für die Konsequenzen, die dies für den Streit um die Wahrheit hätte, vgl. Juliane Rebentisch, »Lessings Unruhe. Der Streit um die Wahrheit und seine Bestreitung«, *Soziopolis* (2018), online abrufbar unter: <https://soziopolis.de/verstehen/wie-spricht-die-wissenschaft/artikel/lessings-unruhe> (letzter Zugriff: 18.11.2019).

Durchgestaltung aller Facetten des Lebens sowie die völlige Unterordnung unter die Zweckrationalität bedeuten würde, die Welt verbessern zu können. Auch wenn wir es nach Latour vielleicht niemals waren, so sind viele Vorstellungen der Moderne im Design hoch aktuell. Weil man selbst modernes Design dennoch anders betrachten kann und muss, stellt der Architekturtheoretiker Samer Akkach dem Begriff Design sein arabisches Pendant Tasmīm (تصميم) gegenüber:

[I]n linguistic terms ›design‹ [tasmim] is an act of determination, of sorting out possibilities, and of projecting choice. It has little to do with problem-solving, the prevailing paradigm, as the designer (musammim) seems to encounter choices, not problems, and to engage in judging merits, not solving problems. It is closer to ›decision-maker‹.²⁸⁵

Im Design haben wir es mit einem Entscheidungsfindungsprozess und nicht mit einem Prozess der neutralen Problemlösung zu tun. Eine Einsicht, welche die Wurzel des arabischen Wortes mit Rittels Verständnis des Designs verbindet. Aufgrund dessen ist jedes Design, wie wiederum Latour zeigte, ein Paradebeispiel für ein haariges Objekt. In seiner Bestreitbarkeit und in seinem Charakter als Vorschlag, der auf bestimmten Designentscheidungen basiert und zu dem es immer Alternativen geben muss, identifiziert Latour das Besondere des Designs. So ist es das große Potenzial des Designs, aufgrund bewusst getroffener, partikularer Entscheidungen eine auffällige, bestreitbare Differenz zum Gegebenen hervorzubringen und zu gestalten. Dabei wird auch immer der allgemeine Zweckzusammenhang mit und weitergestaltet, in dem die haarigen Objekte des Designs verstrickt sind, was deren Bestreitbarkeit umso wichtiger werden lässt. Die hervorzuhebende Wirkweise liegt nicht in der ständigen Optimierung, angeleitet durch einen alles berücksichtigenden Plan, sondern in der Veränderung und Verschiebung: in der Differenz des Designs. Eine Veränderung, die schließlich in einer Freiheit zu den Zwecken auch an die Bedingung der Nachhaltigkeit geknüpft werden kann. Völlige Gestaltungsfreiheit wäre, hier hatte Fry recht, am Ende Unfreiheit, die unsere Lebensgrundlage zerstört. Jede Neuverhandlung eines Zweckes durch Design kann jedoch eine Neuverhandlung und Veränderung im Sinne der Nachhaltigkeit sein. Diese Veränderung des Designs, die Möglichkeit, be-

285 Samer Akkach, »Design and the question of Eurocentricity«, *Design Philosophy Papers* 1, issue 6 (2003), S. 321-326, hier: S. 324.

deutsame Differenz hervorzubringen, die wiederum potenziell unseren Alltag neu strukturieren können, bleibt ebenso wie die wissenschaftliche Erkenntnis an den Streit und die Notwendigkeit ihrer Bewertung durch andere gebunden. Hierin kann Design einen möglicherweise bescheidenen, jedoch demokratischen Veränderungsvorschlag hervorbringen, der das Problem nicht löst, sondern sich dieses produktiv zu eigen macht.

Jochen Gros Arbeit kann im Sinne einer gesellschafts- sowie konsumkritischen Produktsprache hier erneut als Beispiel dienen. Dieser verstand die Möglichkeit der »ästhetischen Funktionen« der Produktsprache ausdrücklich als Möglichkeit zur gesellschaftlichen Einflussnahme, was sich in seiner Formulierung des Designers als »Autor visualisierter Nachrichten« zeigt. Schon das *Reifensofa* von 1975 (Abb. 11) sowie viele weitere der Arbeiten der Gruppe Des-In sind Vorreiter eines ökologischen Bewusstseins im Design. Diese bescheidenere Rolle einer durch Design hervorgebrachten Differenz, die immer nur ein Teil eines gesellschaftlichen Transformationsprozesses sein kann, beschreibt auch Thilo Schwer in seiner Auseinandersetzung mit Gros:

Das bedeute nicht, dass vom Designer ein neues Wertverhalten erzwungen oder ein neuer Lebensstil erzeugt werden könne. Ein neuer Lebensstil könne aber durch gestalterische Arbeit artikuliert und damit verfügbar



Abb. 11: Reifensofa, Entwurf Des-In Gruppe (1975), Foto: Jochen Gros, aufgenommen in der Kunsthalle Mainz.

gemacht werden und so eine bereits vorhandene Bereitschaft bekräftigen und verstärken.²⁸⁶

Hierbei betont auch wiederum Gros die entscheidende Rolle, die das Design trotzdem spielt. Ändere sich nämlich die »materielle Basis der Gesellschaft – wie gegenwärtig durch die ökologische Krise – dann entstehe nicht nur die Chance, sondern sogar die Notwendigkeit«²⁸⁷ für das Design, neue Vorschläge zu formulieren und bedeutsame und wirkungsvolle Differenzen in die Öffentlichkeit und Gesellschaft zu tragen. Die Transformation der Gesellschaft ist niemals die alleinige Aufgabe des Designs, sondern in demokratischen Gesellschaften an den Streit und die Perspektive verschiedenster Expertinnen und Experten gebunden, der sich nicht durch die Behauptung von Fakten und Tatsachenwahrheiten umgehen lässt. Dennoch kommt sowohl der Differenzproduktion des Designs als auch einen strukturierenden Potenzialen eine entscheidende Bedeutung zu. Die drei Kapitel zur Neubestimmung des Designs zusammenfassend lässt sich festhalten, dass die besondere Leistung des Designprozesses darin besteht, Funktionen in ihrer irreduziblen Geformtheit neu und weiter zu bestimmen. Diese Verschiebungen haben dabei Rückwirkung auf den gesamten Kontext, von dem sich Design nicht unabhängig denken lässt – und somit auch auf die Ausgestaltung unseres Lebens. Ebenso wie Tony Fry bezieht sich Daniel Martin Feige auf Martin Heideggers Bestimmung des Zeugs sowie auf Lucius Burkhardts Definition einer sozialen, unsichtbaren Dimension des Designs. Design wirkt strukturierend auf die Gesellschaft, auf unseren Alltag und schlussendlich auch auf uns als Menschen – ontologisch – zurück. Zugleich geht es im Design aber auch immer darum, dass die auffällige Ausgestaltung der Funktion als Setzung und Entscheidung der Designenden in ihrer Gestaltbarkeit präsent gehalten wird. Einer bedeutsamen Differenzproduktion des Designs geht es bei der Gestaltung auch immer um die potenzielle Bestreitbarkeit der eigenen Entscheidungsfindung als ein haariges Objekt unter vielen.

Bevor das Design anders zur Politik in Stellung gebracht werden kann, müssen diese beiden Wirkweisen des Designs, eine auffällige Differenzproduktion, welche sich aus der Freiheit der Form zu den Zwecken ergibt, sowie

286 Thilo Schwer, *Produktsprachen*, S. 82.

287 So beschreibt es Jochen Gros stellvertretend für das Designkollektiv der *Des-In* Gruppe in deren Beitrag »Des-In: Weniger Konsum durch mehr Sinnlichkeit« von 1974. Hier zitiert nach: Thilo Schwer, *Produktsprachen*, S. 82.

die strukturierenden Potenziale, die durch eben jene funktionalen Aspekte der Zweckerfüllung gekoppelt sind, auf eine eigene Politik hin untersucht werden, wie auch Fry dies in seinem radikal gedachten Konzept des ontologischen Designs vorschlägt. Zum einen persistiert offensichtlich eine Rhetorik der Manipulation aufgrund der angenommenen, unsichtbaren Problemlösungspotenziale des Designs. Zum anderen lässt sich die allumfassende Gestaltbarkeit und die Produktion von Differenzen gegen sich selbst ausspielen, um so ebenfalls die Politik zu neutralisieren. Bevor bestimmt werden kann, was gutes – und demokratisches – Design ist, muss dessen anti- sowie postdemokratische Antithese beleuchtet werden.



