

# Parteiisches Design<sup>1</sup>

Jesko Fezer

Bemerkenswert an der sich gegenwärtig ausbreitenden Lesart des Designs als Werkzeug willentlicher gesellschaftlicher Veränderung ist in erster Linie die Unstrittigkeit dieser Annahme. Zu Recht unwidersprochen bleibt die Vorstellung, dass Design die Welt verändern kann, beziehungsweise zwangsläufig Folgen hat. Damit ist das Potenzial, aber auch das Problem von Design treffend beschrieben. Dennoch wurde Design bisher nicht verboten, auch nicht vor Kurzem, als die Welt durch lauter fehlgestaltete Produkte, Systeme und Lebensweisen mehr oder weniger vollständig zugrunde gerichtet wurde und noch weiter verwüstet wird (vgl. Davis 2009). Im Gegenteil: Design soll mit noch weitergehendem Design in noch höherer Dosierung bekämpft werden. Diese Perspektive vertritt auch das sogenannte Transformationsdesign, wenn es uns vor die vermeintliche Wahl zwischen einem Wandel »by Design or by Disaster« stellt (Sommer/Welzer 2014: 27). Diese Tendenz zu ausgeweiteter Gestaltung, die sich in der Entgrenzung des Begriffs (vgl. Latour 2010) ebenso wie in den Überschreitungsfantasien transdisziplinärer Art bis hin zum Selbstdesign (vgl. Brock 1977; Groys 2008) äußert, prägt unsere Zeit. Kreatives Handeln und ästhetisches Erleben bilden nicht mehr die Ausnahme, sondern die Norm und Anforderung für gesellschaftliche

<sup>1</sup> Parteiisches Design ist entstanden auf Grundlage des gleichnamigen Vortrages beim »UN/CERTAIN FUTURES« Symposium an der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig, einer Diskussionsveranstaltung bei Designexport Hamburg im Rahmen der Ausstellung »BAD DESIGN/GOOD DESIGN«, dem Diskursbeitrag »Parteiisches Design. Speak Up!« in der Zeitschrift Form (Nr. 272, Frankfurt am Main 2017, S. 100-105), sowie einem Beitrag im Rahmen der Vortragsreihe »PUBLIC POSITIONS«

des Masterstudiengangs Public Interest Design an der Bergischen Universität Wuppertal. Dieser Text wird auch in der Publikation Gestaltung öffentlicher Interessen von Christoph Rodatz, Pierre Smolarski (Hrsg.) voraussichtlich 2018 im transcript Verlag erscheinen.

Teilhabe. Der kreative Imperativ mit dem Design als einer seiner Leitdisziplinen macht das Ästhetische, den innovationsbezogenen sinnlichen Affekt gar zum Motor kapitalistischer Wertschöpfung (vgl. Reckwitz 2012; Böhme 2016). Es ist kaum mehr das Produkt oder die Dienstleistung, es ist die Gestaltung der Sinnlichkeit selbst, die sozialen und ökonomischen Mehrwert verspricht. Insbesondere durch den Zwang zur Selbstgestaltung als praktische Form der Selbstoptimierung –oder besser: der Selbstausbeutung– gerät Design als allgegenwärtige Aufforderung in die gesellschaftliche Welt.

Dieses Ändern, Umformen, Verwandeln und Umgestalten des Selbst, seines materiellen Umfelds und vielleicht sogar der gesamten gesellschaftlichen Ordnung ist das Drama des Designs. Und es macht Design auch ganz prinzipiell politisch. Denn diese Perspektive des Änderns bedeutet, dass Politik möglich und notwendig ist. Die willentliche Veränderung des Zustands der Welt kann überhaupt nicht anders als politisch beschrieben werden. Es impliziert nämlich, dass es Vorstellungen über erstrebenswerte Zukünfte und damit über die Richtungen sinnvoller Veränderungen gäbe. Jede Idee davon, was zu ändern sei –egal in welchem Maßstab– ist an eine Vorstellung vom individuellen und gesellschaftlichen Leben gebunden. Das ganze Gefüge subjektiver und kollektiver Wertvorstellungen, eingeübter sozialer Praxen, gesellschaftlicher Verabredungen, Institutionen und Hierarchien bestimmt das vorstellbare und wünschenswerte Zukünftige (auch Lösung genannt) und damit auch die erkennbaren Mängel des Gegenwärtigen und seiner Hochrechnungen (auch Probleme genannt). Es ist dabei davon auszugehen, dass die Vorstellungen vom Wohl und Übel der Gegenwart und des Zukünftigen extrem unterschiedlich sind. Nicht nur die Werte, nach denen die Zustände beurteilt werden, sondern auch die Verfahren sowie die in Kauf zu nehmenden gesellschaftlichen Kosten jeder Umgestaltung sind höchst umstritten und betreffen wiederum die Lebensformen (vgl. Jaeggi 2013). Es steht also im Zuge von Transformationsprozessen –insbesondere intentional angestoßener– eine Auseinandersetzung mit den damit verbundenen heterogenen Zielvorstellungen an. Dieser Prozess der Aushandlung ist maßgeblich vom Ringen um Hegemonie geprägt und damit unvermeidbar politisch.

Man könnte diese Notwendigkeit des Politisch-Seins des Designs auch aus dem Problem-Lösungs-Dilemma der Gestaltung herleiten, wie es der Entwurfsmethodiker Horst Rittel in den 1970er Jahren tat, als er vorschlug, Gestaltungsprobleme als böseartig (»wicked«) anzuerkennen (vgl. Rittel/ Webber 1973). Er betonte damit wie unwahrscheinlich es sei, überhaupt brauchbare Lösungen für die komplexen Probleme der Wirklichkeit zu finden, da die gesellschaftliche Verstrickung bereits bei ihrer Benennung und erst recht bei ihrer Behandlung und Beurteilung zu ganz prinzipiellen Unmöglichkeiten der Lösungsfindung führe. Rittel erkannte, dass das gestalterische Behandeln von Problemen – das Entwerfen – nicht ohne Politik im Sinne gesellschaftlich hinterlegter und ausgehandelter Wertentscheidungen zu haben ist. Aber so recht wollte er es damals nicht benennen. Es ist so nachvollziehbar wie bezeichnend, dass es für ihn als Mathematiker, Physiker und als jemand, der sich in die »Denkweise von Designern« (Rittel 2012) versetzte, als böseartig im Sinn von unangenehm andersartig und sehr kompliziert wahrgenommen wurde, dass das Gesellschaftliche in die Gestaltung dringt. Obwohl ihm etwas unwohl war mit dieser politischen Dimension des Designs schlug er vor, sich damit von nun an argumentativ auseinanderzusetzen. Wobei es natürlich genau andersherum ist: Der Anlass, die Legitimation und die Notwendigkeit von Gestaltung gerinnen aus ihrer gesellschaftlichen Verortung, die politische Perspektive der Transformation ermöglicht erst entwerferisches Handeln.

Allerdings war es vor Kurzem noch eher unüblich und fast anrühlich, wenn Designer\*innen politisch waren, sein wollten oder überhaupt eine engere Verbindung zwischen Politik und Gestaltung zogen. Auch das scheint sich geändert zu haben. Theoretische Beobachtungen, akademische Ansprüche und professionelle Verlautbarungen haben sich zumindest eine politische Anmutung zugelegt. Ermöglicht wurde diese neue Popularität aber vermutlich weniger durch die offensichtliche historische Erkenntnis, dass Politik unvermeidbar ist, sondern durch eine wichtige theoretische Unterscheidung. Nämlich der zwischen »der Politik« und »dem Politischen« (vgl. Marchart 2010b). Diese Trennung war in der Tat sehr hilfreich, um das Politische

↳ Robert Preusse: »Leibniz [...] hatte das Schema der ›besten aller möglichen Welten‹ vorgeschlagen, um die offensichtlichen Übel in der Welt - die wir jetzt gerne als ›Notfälle‹ bezeichnen - mit der Vorstellung göttlicher Vorsehung zu versöhnen. [...] In seiner säkularisierten Form [...] begründet eine ähnliche Struktur des Arguments die Sphäre der Moral als eine Reihe von Berechnungen, die angestrebt werden um die optimale Proportionalität zwischen gemeinsamen Gütern und notwen-

digen Übeln zu approximieren. Aber als sich die allgemeine Sichtweise des Liberalismus von Voltaires und in der Tat von Jeremy Bentham's Fokus vom ›öffentlichen Wohl‹ und der Verantwortung der Regierung, das Glück der größten Anzahl von Menschen zu erhöhen, zu den liberalen Enten der ›gerechten Kriege‹ verlagerte - und deren immer raffiniertere Technologien zur Minimierung der Anzahl der ›notwendigen‹ Leichen - begann die Suche nach der ›besten aller möglichen Welten‹

wieder denken zu können, es in unterschiedlichen gesellschaftlichen Sphären zu erkennen und es nicht auf etwas in gesonderte Institutionen Abgewandertes zu reduzieren, das dort von gesonderten Personengruppen stellvertretend bearbeitet und verwaltet wird.

Der Begriff der Politik meint in erster Linie so etwas wie die institutionelle Ordnung des Gemeinwesens. Die Politik ist ein recht eng gefasster Begriff, der ein soziales Funktionssystem bezeichnet, das verbunden ist mit den Institutionen der Macht, der Durchsetzung, der Regulation, der Steuerung und der Kontrolle sowie mit den berufsmäßig politisch Engagierten – den Politiker\*innen, ihren Parteien, ihren Klientelen und ihren Strategien. Er ist eng an den Staat gebunden und bildet eine spezifische Sphäre des Sozialen. Diese Politik handelt meist von der Herstellung einer normativen Ordnung und errichtet oder dekonstruiert dabei moralische Maßstäbe. Der Begriff des Politischen hingegen, wie er in jüngerer Zeit von Theoretiker\*innen wie Claude Lefort, Jacques Rancière sowie Ernesto Laclau und Chantal Mouffe genutzt wird, ist mit dem der Politik nicht identisch. Er ist ihr vorrangig und zielt weniger darauf ab, einen Verwaltungsraum für die Politik zu bestimmen, als einen Möglichkeitsraum für das Politische zu eröffnen. Es geht um die sozialen Praxen selbst, in denen Gesellschaftlichkeit ausgehandelt wird, um den Streit darum, wie wir leben wollen, und damit zwingend auch darum, wer zu diesem Wir dazugehört, was überhaupt leben bedeutet und was Wege dahin sein könnten. Chantal Mouffe geht davon aus, dass das Politische als Prozess der Erschütterung und Veränderung das Soziale gleichzeitig unterbricht und in Bewegung hält, aber auch strukturiert und bindet (Nonhoff 2010: 41). Diese Dynamik des Politischen wie auch seine Institutionalisierungskraft bezieht es aus dem gesellschaftlichen Dissens, der in einen Agonismus überführt werden kann – eine Form der Gegnerschaft, die die Legitimität der Opponent\*innen anerkennt und dennoch um unvereinbare hegemoniale Projekte und deren Durchsetzung kämpft. Der Rahmen ihrer Überlegungen ist das Projekt einer radikalen Demokratie: Sie fordert, »den Traum von einer versöhnten Welt, die Macht, Souveränität und Hegemonie überwunden hätte, aufzugeben« (Mouffe 2007: 170), den Streit als legitime

Nährboden unserer neo-panglossianischen  
Rechtfertigung des ›geringsten aller möglichen  
Übel‹ zu werden.« (Weizman 2011: 3)

Praxis des Politischen anzuerkennen und zu stärken. Mouffe analysiert, wie zeitgenössische westliche Politikmodelle die Möglichkeit des Konflikts und der Opposition negieren, indem sie auf einen moralisch konstruierten Konsens zielen. Sie blenden damit die Existenz sozialer Machtstrukturen und Widersprüche aus und verschließen das Feld des Politischen. Insbesondere im Selbstverständnis des Neoliberalismus – es gäbe zur bestehenden Ordnung keine Alternative – liegt das Haupthindernis demokratischer und damit auf Konflikt und Dissens basierender Politik (vgl. ebd.: 44). Die Konstruktion und Behauptung von Sachzwängen und die Delegation von umstrittenen Fragen an Expert\*innenkommissionen sind zwei weitere Spielarten post-politischer Politik, die nicht die Debatte um die Richtung möglicher Veränderungen eröffnen, sondern sie beenden.

Es war diese Unterscheidung zwischen der Politik und dem Politischen, die überhaupt erst ermöglichte, einen anschlussfähigen Politikbegriff zu denken, der mit dem verengten Tagesschau-Politikverständnis wenig zu tun hat. Dass mit dem Politischen ja gerade nicht (nur) die Tagespolitik, die Ämter, die Parlamente, die Prozeduren und die Parteien sowie ihre Wähler\*innenschaft gemeint sind, macht einen gehörigen Teil der Attraktivität des Politischen aus. Problematisch wird es aber, wenn damit auch die von der Politik vertretenen gesellschaftlichen Positionen nicht mehr gemeint sind. Und obwohl das Politische nach Mouffe auf Auseinandersetzung und Widerspruch baut, scheint gerade das an der Politik als abstoßend empfunden zu werden: das zähe Gezerre um Gestaltungsmacht. Von »der Politik, als Machtkampf, die man verachtet, und der Politik als ›transzendente Sorge um das Ganze‹, die man heiligt« spricht in diesem Zusammenhang der Soziologe Ulrich Bröckling (Bröckling/Feustel 2010: 16). So entstand mit dem Auftauchen des Politischen im Diskurs ein ästhetisch aufregender, vom schmutzigen Tagesgeschäft des Politikbetriebs bereinigter Begriff, der sich durch eine wachsende Distanz zu den Konfliktfeldern, Problemlagen und Akteur\*innen der Politik auszeichnet. Es bildete sich ein zwar theoretisch fruchtbares und vielseitig anschlussfähiges, aber gleichzeitig von seiner Virulenz entkleidetes harmloses Prinzip des Politischen. Diese Abstrahierung war wohl auch die

Bedingung dafür, im akademischen Feld gegen bestehende Vorbehalte Anziehungskraft zu erlangen. So scheint nun ein Denken und Sprechen über das Politische vorstellbar, das völlig unpolitisch im Sinne einer gesellschaftlichen Positionsbestimmung ist.

Wenn wir aber auf die von Chantal Mouffe und anderen vertretene Auffassung zurückgehen, dass der Konflikt Triebkraft des (demokratischen) Politischen ist, dann stellt sich schon die Frage nach den Akteur\*innen und Themen dieser Konflikte – und danach, welche Haltungen und Unterscheidungen, Ausgangspunkte und Verhandlungsgegenstände diese Konflikte darstellen. Die notwendige Unabschließbarkeit einer demokratisch-politischen Debatte und die konstitutive Kraft dieser Auseinandersetzung – die soziale Kohäsion bildenden Konflikte (Marchart 2010a: 25) – werfen die Frage auf, welche politischen Subjekte überhaupt zugelassen werden und was legitime Gegenstände politischer Entscheidungsprozesse sind. Wie werden diese Differenzen in den Auseinandersetzungen organisiert und wie repräsentieren sie sich? Das ist keine banale Frage. Die historischen Antworten darauf waren mit gewisser Berechtigung parteiische Versammlungen und Interessensvertretungen wie Gewerkschaften, Genossenschaften, Lobbygruppen, Vereine, Verbände, Institutionen und insbesondere die politischen Parteien.

Ich möchte aus dieser Perspektive das Parteiische als Möglichkeit und Notwendigkeit des Politischen hervorheben und für ein parteiisches Design plädieren. Parteiisches Design wird dabei nicht verstanden als Gestaltung der Arena möglicher Auseinandersetzung, nicht als Gestaltung von vermittelnden Strukturen und partizipativen Prozessen des Austauschs, des Kompromisses und des Einvernehmens. Parteiisches Design versteht Design nicht als Tätigkeitsfeld distanzierter oder einfühlsamer Beobachter\*innen oder mutiger wie auch sensibler Interventionist\*innen – und auch nicht als letztlich übergeordnete Perspektive auf das gesellschaftliche Spiel der Differenzen. Parteiisches Design verortet das Entwerfen direkt in den Konflikten, in den dort verhandelten Dingen und Themen und bei den Akteur\*innen dieser Auseinandersetzungen und ihren Haltungen. Anders gesagt: Wenn

Design politisch ist, dann gibt es – so wie es konservative und fortschrittliche, soziale und neoliberale Politik gibt – auch rechtes und linkes Design. Demokratische Politik ist nicht ohne gesellschaftliche Positionierung und ohne die Auseinandersetzung darum zu haben. Design auch nicht.

Wenn es nun aber um die gesellschaftliche Verortung von Design geht, sollte ein wohlbekannter und unauflösbarer Widerspruch benannt werden: das selbstbezügliche Interesse von Designer\*innen an Problemen Anderer. In der Geschichte des Designs als Trägerin aufklärerischer und universalistischer Ideale, war Design immer eine wohlwollend paternalistische Praxis, die auf Andere und ihre vermeintlichen Probleme bezogen handelte. Diese Anderen und ihre Probleme wurden fachmännisch identifiziert. Sie wurden mithilfe der jeweils neuesten Instrumentarien wie der Statistik, Hygiene, Ergonomie und Marktforschung bemessen und beschrieben. Der Werte-horizont, vor dem diese Probleme und damit auch die Strategien zu ihrer Lösung sichtbar wurden, war die ›Normalität‹ der bürgerlich-männlich-westlich-weißen Gesellschaft. An den Diskussionen zur Lösung der Wohnungsfrage Ende des 19. Jahrhunderts (vgl. Engels 1972) ebenso wie an der frühmodernen Kritik des Ornaments (vgl. Loos 2000) oder der späteren Werkbund-Initiative zur Guten Form (vgl. Bill 1957) lässt sich das direkt ablesen. Das Selbstverständnis der Designer\*innen, Architekt\*innen und Planer\*innen kultivierte den Blick auf Andere, denen Gutes angetan wird. Weil die Anderen aber eben schwer zu erfassen sind, bleibt dieser Fremdbezug des Designs notwendigerweise immer auch ein Selbstbezug der Designer\*innen, um jenes Unverständnis zu kompensieren.

Auch engagierte Gestaltungsansätze wie Social oder Critical Design bleiben diesem Dilemma verhaftet, denn es geht immer auch um Andere: um diejenigen, denen geholfen wird, denen Design zu Gute kommen soll oder jene, die es betrachten, Erfahrungen machen und Erkenntnisse haben. Die Pflicht der Gegenwart zum Selbstdesign löst diesen Widerspruch nur scheinbar auf, ebenso wie die ihm vorausgegangene Popularisierung des Do-It-Yourself. Beide verlagern das Für-andere-Handeln in die Akteur\*innen, die nun

sich selbst paternalistisch wohlwollend gegenüberreten. Andere Ansätze verfolgen eine Strategie der Zurückhaltung, entwickeln offene Systeme oder zielen auf Partizipation und Co-Design – alle tun dies mit ihren spezifischen Schwierigkeiten, dabei Hierarchien im Verhältnis zu anderen zu vermeiden beziehungsweise zumindest ihre Wirkung zu mindern.

Für die jüngere Diskussion über politisches Design – in die sich auch dieser Text einreicht – bilden all diese Praxen einen Referenzraum. Sie konstruieren je unterschiedliche Verhältnisse von Gestaltung zum Politischen. Der Designforscher Carl DiSalvo legte mit seinem Buch *Adversarial Design* 2012 eine interessante Arbeitsthese vor, die sich ähnlich wie die hier vertretene Argumentation auf ein agonistisches Modell des Politischen beruft. DiSalvo unterscheidet zwischen einem »Design for Politics« und dem »Political Design« (DiSalvo 2012: 8). Während er ersteres als Unterstützung politischer Institutionen und Prozesse fasst und eher als affirmativ beschreibt, bindet er politisches Design an Konflikt, Dissens und Widerspruch – »adversarial« eben. Anhand von Beispielen computergestützter Informationsdarstellung, Robotik und haushaltsbezogenen Informationstechnologien skizziert er die Möglichkeit, Themen und Probleme zu politisieren, die diesen Fragen eingeschriebenen Hegemonien zu artikulieren und über die Bildung von herausfordernden Gegenpositionen Konflikte zu konzipieren und erlebbar zu machen (ebd.: 54). Was sich jedoch in der Distanzierung vom »Design for Politics« und der Engführung jener Politik auf Wahlen zur US-Regierung abzeichnet und über ebenso radikale und aufregende wie auch harmlose technische Gerätschaften und Projekte der Dissonanzerfahrung weitergeführt wird, gerät gegen Ende des Buches in prinzipiellen Widerspruch zum Agonismus-Modell Chantal Mouffes, das nur im Kontext eines radikalen Demokratieverständnisses plausibel ist. Nicht nur die Übertragung gesellschaftlich antagonistischer Aushandlungsprozesse direkt auf das Design (»Design can do the work of agonism«, ebd.: 115) ohne deren gesellschaftliche Positionierung auch nur anzusprechen schwächt die Argumentation. DiSalvo stellt *Adversarial Design* explizit gegen ein Zerrbild romantisch radikalen Designs und lehnt Links-und-rechts-Unterscheidungen sowie Pro-

und-Kontra-Gegenüberstellungen zu Gunsten dynamischer Strukturen ab: »Adversarial Design is a theme and set of tactics, and it is inherently pluralistic and can be applied across the political spectrum and issues.« (ebd.: 121) So richtig es ist, in der Dissensproduktion die Möglichkeit unterschiedlichster politischer Haltungen anzuerkennen, bringt die wohlfeile Ablehnung klassischer politischer Positionierungen und die Betonung des pluralistischen Charakters eine realpolitische Beliebigkeit mit sich. Dies steht nicht nur im offensichtlichen Widerspruch zu Mouffes Kritik an der neoliberalen Relativierung und Einhegung politischer Positionskämpfe, sondern kann als eine deutliche Warnung vor Parteiischem Design verstanden werden. Adversarial Design scheint mir trotz ähnlicher theoretischer Fundamentierung wie das Parteiische Design eher eine Spielform des Critical Designs mit seiner rhetorischen Ansprache eines interessierten Publikums zu sein – oder, wie ebenfalls angedeutet, eher an der Rahmensetzung beziehungsweise der Konstruktion von Spielräumen für partizipative Involvierung zu arbeiten. Es geht, etwas zugespitzt formuliert, um die Aufführung von produktivem Dissens mit Anregung und unter freundlicher Beobachtung durch das Design.

Ein anderes, etwas forscheres Modell wäre dagegen die Parteinahme. Parteilich sein? Das wäre für eine Schiedsrichterin nicht gut, für einen Reporter unhöflich, für eine Trainerin hingegen sehr wichtig und für die Fans ist es der Spaß an der Sache. Für einen Anwalt ist Parteinahme Berufspflicht, für die Angehörigen der Täterin selbstverständlich, für Zeug\*innen allerdings unratsam und bei einer Richterin ein Grund, das Verfahren neu aufzurollen. Es geht also um gesellschaftliche Rollenverteilung: Will Design den Rahmen wahren und beobachten? Will es tendenziell davon ausgehen, dass die anderen das Spiel machen oder Verbrechen begehen, also die Auseinandersetzung um Hegemonie aushandeln?

Was könnte man also praktisch tun? Die naheliegendste Möglichkeit wäre erst einmal ein Bekenntnis zur Parteilichkeit in Bezug auf die eigene politische Haltung. Das muss nicht unbedingt bedeuten, Probleme und Akteur\*innen

lediglich im eigenen Milieu zu verorten. Es böte vielmehr die Möglichkeit die gesellschaftlichen Fragen, die einen persönlich umtreiben, zu denen eine Affinität besteht oder denen subjektiv Dringlichkeit zugemessen wird, als Ausgangspunkte partiischer Positionierung in den Blick zu nehmen. Das hieße zunächst, sich ein Bild davon zu verschaffen, auf wessen Seite man bereits steht. Designer\*innen besitzen üblicherweise ein eher linkes Selbstverständnis, oder sagen wir besser ein humanistisches Weltbild. Aber auch ein liberales, ein konservatives oder gar nationalistisches Weltbild wären legitimer Ausgangspunkt partiischen Handelns. Oft besteht dabei ein offensichtlicher Widerspruch zwischen individueller Weltanschauung<sup>↙</sup> und professionellem Handeln. Die Schwierigkeit, die beruflich-designerische und die persönlich-alltagsweltliche Perspektive übereinander zu legen produziert teilweise hohen individuellen Leidensdruck. Diese Belastung, die mit der Lebensführung, professionellem Selbstverständnis und einer Grundsichizophrenie<sup>↙</sup> im Berufsfeld zu tun hat, kann nicht prinzipiell überwunden werden. Es ist daher sinnvoll den Unterschied zwischen Leben und Beruf anzuerkennen, denn insbesondere die zunehmenden Verwechslungen zwischen Freundschaft und Kollegialität, Konkurrenz oder Abhängigkeit sowie die gravierenden Irritationen, die der Freizeit einen arbeitsdienlichen Zweck und der Arbeit den Charakter von Vergnügen geben, sind geeignet, bestehende Parteilichkeit zu verdecken und nicht reduzierbare gesellschaftliche Widersprüche zu individuell belastenden zu machen. Diese Verwicklungen können aber auch aufregende Ausgangspunkte sein, sich bestehenden Parteilichkeiten des eigenen Handelns (beispielweise in Bezug auf Auftraggeber\*innen aus der Privatwirtschaft, den arbeitgebenden Hochschulen, den anfragenden städtischen oder staatlichen Institutionen oder bestimmten rahmensetzenden soziokulturellen Milieus) bewusst zu werden und über eine selbstgewählte Parteinahme neu nachzudenken. Dies wäre dann schon eine weitere Möglichkeit. Wie kann man jene Selbstbefragung auf die individuelle wie auch professionelle gesellschaftliche Positionierung hin verlassen? Nicht im Sinne einer Verleugnung dieser Dimension, sondern als Öffnung für andere Möglichkeiten – als nicht-identitäre Form des Engagements. Der erwähnte Anwalt oder die Trainerin, Beratung oder Kollaboration

<sup>RP</sup> »Es gibt viele Probleme mit Widerstand, eines dieser ist, dass es dich in der Erscheinung gefangen hält von der du wegkommen willst. [...] Ich denke immer noch, dass wir in diesem Sinne [gefangen] sind weil wir glauben die Form des Spätkapitalismus sei die Erscheinung einer innerlichen neurotischen Subjektivität, welche niemals weiter verbreitet war als im Zeitalter des Reality TV, wirklich – dass du dich nicht wehren kannst, kein Außen finden kannst, das darüber hinausgeht.« (Fisher 2017, S.112)

<sup>URP</sup> »Es ist einfacher sich das Ende der Welt vorzustellen als das Ende des Kapitalismus.« (Jameson 2003)

sind hierfür längst erprobte Modelle. Dies würde nicht bedeuten, die vermeintlichen und als relevant wahrgenommenen Probleme Anderer zum Ausgangspunkt professioneller Problemlösungsperspektiven zu machen, sondern sich selbst zur leidenschaftlichen Partner\*in <sup>↗</sup> Anderer zu machen. Mit den Anderen sind damit nicht Andere im Prinzip von andersartig und abge-sondert gemeint, sondern zunächst ein multiples Nicht-Ich. Dennoch gibt es in der Gestaltung klassische Andere, sogenannte Klient\*innen, Kund\*innen oder Auftraggeber\*innen. Designer\*innen haben für jene Personengruppen ein Repertoire an Verständnis- und Umgangsformen entwickelt. Es hat sich in Bezug auf diese Anderen ein Rollenspiel der Abgrenzung und Bezüglichkeit etabliert, das als eingeübte Kultur der Anderen unhinterfragt das Außen und den Anforderungshorizont des Entwerfens bildet. Hier andere Andere in das Blickfeld zu bekommen, jene, die üblicherweise nicht Auftraggeber\*innen von Gestaltung sind in Betracht zu ziehen – möglicherweise mit der gleichen professionellen Distanz wie auch Empathie – wäre in erster Linie eine Verschiebung in der Arbeitsbeziehung und würde erst im Folgenden zu einer alternativen Herangehensweise und Designpraxis führen. Aber es wäre eine Parteinahme.

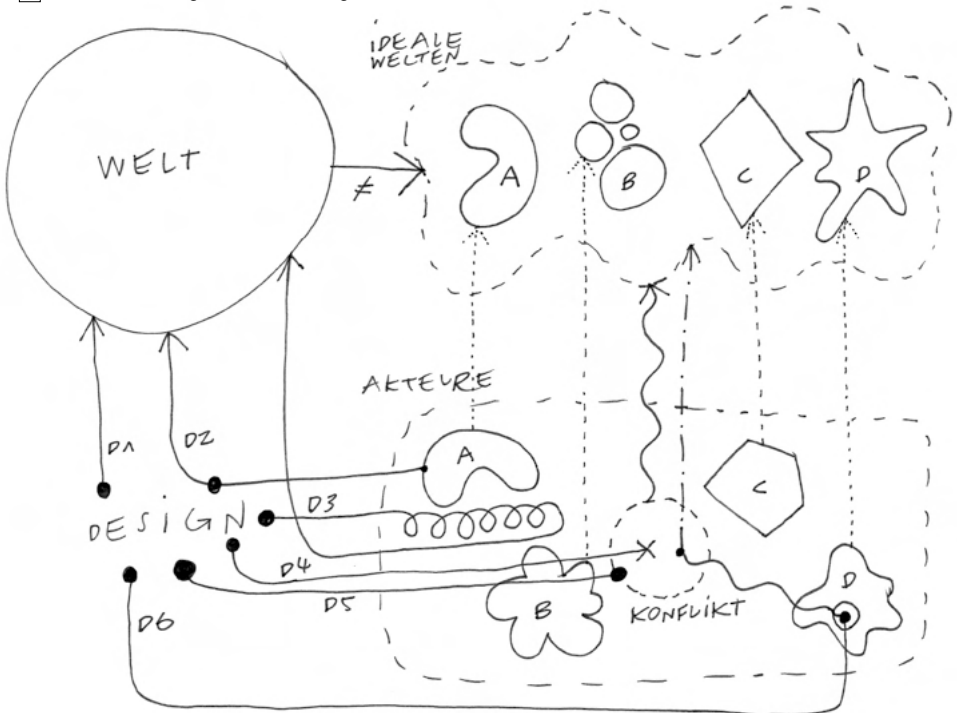
Was fies klingt – parteiisch sein – und was auch wirklich gemein sein kann, weil es den gerechten Wettkampf verzerrt und keine objektive und neutrale Position darstellt, ist in der Praxis der Gestaltung erstens immer der Fall – wenn auch oft uneingestanden – und zweitens nötig. Nötig für das, was Mouffe als den demokratischen Konflikt beschreibt. Design sollte nun, da es seine Politizität endlich (an)erkannt zu haben scheint, in diese Konflikte eintreten, indem es parteiisch wird. Denn so wenig, wie Design ohne den Anspruch der Transformation zu denken ist, und so wenig, wie Transformation außerhalb des Politischen vorstellbar wäre, so wenig ist Politik ohne Parteinahme zu haben. <sup>↗</sup> Es geht im Parteiischen Design nicht mehr nur darum, ein humanistisches Weltbild vorzuweisen, eigene Vorstellungen vom guten Leben auf andere zu projizieren und redlich auf der Suche nach Verbesserungsmöglichkeiten zu sein. Dieses harmonische Bild muss durch eines von unauflösbaren Konflikten gezeichnetes ersetzt werden. Gemein-

<sup>RP</sup> »[...] jede Identität wird durch eine Beziehung mit dem Anderen erweitert. [...] Das heißt, in der binären Praxis (entweder/oder) ist Ausschluss die Regel, während die Poetik den Raum des Unterschieds anstrebt – nicht Ausschluss, sondern vielmehr, wo Unterschied im Darüber-Hinausgehen verwirklicht wird.« (Glissant 1997)

<sup>EP</sup> »Wie Deleuze glaube ich an die Welt und möchte darin sein. Ich möchte bis zum Ende dabei sein, weil ich an eine andere Welt in der Welt glaube, und darin möchte ich sein.« (Moten/Harney 2013, S.118)

sam mit den Akteur\*innen und Themen dieser Konflikte könnte tatsächlich die politische Ebene der Auseinandersetzung um Idee und Praxis des Zusammenseins als gelebte Form des Streits erreicht werden.

# 1 Parteiisches Design-Welt-Beziehungen



D1 Heroisches Design mit großem D oder auch Autorendesign weiß was zu tun ist.

D2 Die affirmative Wunscherfüllung oder das kundenfreundliche Design lässt sich sagen was zu tun ist.

D3 Über systematisch angelegte Marktforschung, intuitiv sensibles Beobachten oder auch research-basiertes Wissen bemüht sich Design um ein Verständnis der Wirklichkeit.

D4 Critical Design oder auch Adversarial Design möchte kritische Fragen stellen, zum Nachdenken anregen und irritieren.

D5 Ansätze wie partizipatives Design und moderierenden Formen des Social Design gestalten die Rahmenbedingungen zur Aushandlung von Konflikten.

D6 Parteiisches Design (siehe Text)