

CHRISTOPH RODATZ

Der Designgegenstand zwischenmenschlicher Interaktionen

**Wenn Designgegenstände
transitorisch werden**

Keywords: Erweiterter Designbegriff, Funktionsanspruch, ästhetischer Anspruch, zwischenmenschliche Interaktionen, Wirkungsorientierung, Produktsprache, Atmosphäre

1 Neue Designgegenstände

Im Feld der Designtheorie sowie der -praxis zeichnet sich seit geraumer Zeit eine Erweiterung des Designbegriffs und parallel dazu auch designerischer Handlungsfelder, Prozesse und Gegenstände ab. Für die Handlungsfelder drückt sich das durch neue Bezeichnungen aus: *Public Interest Design* ist ein Beispiel, *Transformation Design* ein weiteres oder *Social Design* – der vermutlich etablierteste Kandidat. Damit einher geht auch eine Erweiterung der Inhalte, denen Design sich zuwendet, wie Gemeinwohl, soziale Gerechtigkeit, Partizipation, Empowerment, Bewusstsein schaffen, Stärken von Solidarität, Nachbarschaft oder Demokratie, Klimawandel sowie Nachhaltigkeit. Und weil diese Erweiterung aus dem Design selbst kommt, sind deren Akteur:innen mit tradierten Designfeldern wie Produkt-, Industrie-, Grafik- oder Kommunikationsdesign verbunden, gehen aus ihnen hervor und verorten sich in ihnen. Genau das wirkt sich auch auf Designprozesse aus, die sich an die neuen Felder und Inhalte anpassen – also die Art und Weise, wie Designer:innen designen. Ein Beispiel ist der Rückgriff auf ethnografische Methoden, wie er punktuell im Designprozess neuer Designfelder erfolgt [Müller 2018]. Zuletzt kommt es auch zu einer Erweiterung dessen, was als ‚designbar‘ gesehen wird – also das, was als Designgegenstand angesehen und gestaltet wird. Der Umfang dieser Gegenstandserweiterung bedingt mitunter eine massive Unschärfe und umfasst bisweilen jedmöglichen Gegenstand bis hin zur Welt [von Borries 2016].

Ich reagiere mit diesem Text auf eigene Erfahrungen, die sowohl meine praktische Arbeit betreffen, als auch die unserer *Public Interest Design*-Studierenden. Denn mit der Erweiterung des Designfeldes öffnen sich nicht nur neue Möglichkeiten, sondern sie führt auch oft genug zu Handlungsstarre, mit der sich Fragen verbinden: Was kann ich eigentlich gestalten⁰¹ und was genau bedeutet dabei *gestalten*? Geht es um Prozessoptimierung, wie bei Ingenieuren, geht es um Hilfestellungen und Interventionen, wie in der So-

01 Der Hang jeder neuen Praxis einen eigenen Namen zu geben – *Public Interest Design*, *Transformation Design*, *Social Design* – empfinde ich als nur bedingt hilfreich, vor allem dann, wenn dadurch die Designgegenstände unscharf werden. Produktdesign und Grafikdesign benennen ihre Gegenstände. *Public Interest Design* hingegen benennt ein Wirkungsfeld, das Heike Delitz (2018, S. 18) als „Aktivierung der selbst initiierten Beteiligung am Öffentlichen“ beschreibt. Interessanterweise vollzieht Delitz ihre Bestimmung von *Public Interest Design* über ein Ausschlussverfahren. Sie ermittelt erst einmal, was es alles im Vergleich zu *Social Design*, *Emergency Design*, *Political Design*, *Critical Design*, *Speculative Design* uvm. (ebd., S. 16 f.) nicht ist. Insofern konzentriere ich mich auf die Erweiterung der Gegenstände, ganz gleich unter welcher Bezeichnung diese entworfen, konzipiert, geformt oder gestaltet werden.

zialen Arbeit oder geht es um funktionale und schöne Produkte, wie im Produktdesign? In allen drei Szenarien wird gestaltet. Die oben erwähnten Themenfelder werden schon lange von Stadtplaner:innen, Sozialarbeiter:innen, der Stadtverwaltung uvm. bearbeitet, was also können Designer:innen hierzu beitragen? Diese Verunsicherung rahmt die diesen Text unterlegte Leitfrage: Welche Alleinstellungsmerkmale – im Sinne spezifischer Charakteristika und Qualitäten – haben Design und Designer:innen, die es ihnen ermöglichen, sich mit ihren Kompetenzen in neue Felder hineinzubegeben und Gegenstände wie zwischenmenschliche Interaktionen und räumliche Zusammenspiele von Menschen und Objekten zu gestalten, um letztlich in Ergänzung zu und gemeinsam mit anderen Professionen andere Perspektiven und Handlungsweisen einzubringen?

Im Folgenden werde ich zwei Strängen nachgehen: Zum einen befasse ich mich anfangs mit der Erweiterung des Designbegriffs und zeichne nach, dass darin zwischenmenschliche Interaktionen in den letzten Jahrzehnten an Bedeutung gewinnen, was insbesondere Auswirkung auf Designgegenstände hat. Mein Fokus liegt auf den ‚neuen‘ prozesshaften Gegenständen – ich wähle den Begriff ‚transitorische Gegenstände‘. Transitorische Gegenstände lassen sich als ein komplexes Gefüge beschreiben, in dem sich ein Zusammenspiel von Menschen, Objekt und Umgebungen ereignet.

Zum anderen orientiere ich mich an zwei das Design kennzeichnenden Ansprüchen – am Funktionsanspruch und am ästhetischen Anspruch –, die in einem Designgegenstand zusammengeführt werden. Diese angestrebte Spezifik designerischer Tätigkeit gleiche ich mit dem komplexen Gefüge transitorischer Gegenstände ab, um Grenzen aufzuzeigen. Dafür nehme ich als eine weitere Perspektive die Wirkungsorientierung mit auf. Es wird sich zeigen, dass für transitorische Gegenstände der Funktionsanspruch an seine Grenzen stößt und eine Wirkungsorientierung sich als naheliegende Alternative anbietet. Ebenso wird sich zeigen, dass der ästhetische Anspruch eng an eine Wirkungsorientierung gekoppelt ist. Um dies nachzuzeichnen, orientiere ich mich am Modell der *Wirkungstreppe* aus dem *Kursbuch Wirkung* [Kurz und Kubek 2021], das auch in der Sozialen Arbeit und im gemeinnützigen Sektor eingesetzt wird. Im Mittelpunkt steht dabei immer wieder die Frage, was in transitorischen Gegenständen eigentlich gestaltet werden kann, wenn doch konkrete Objekte und Artefakte, in den Hintergrund, dafür aber Prozesse und zwischenmenschliche Interaktionen in den Vordergrund rücken?

2 Der transitorische Gegenstand

2.1 Die Erweiterung designerischer Gegenstände

Ich will einsteigen mit dem Text *Zum erweiterten Designbegriff* von Anke Haarmann [2020], um daran eine Position darzulegen, wie und wodurch sich der Designbegriff in den letzten Jahrzehnten erweitert hat. Haarmann unterscheidet zwischen industriellen und informationellen Designer:innen (ebd., S. 216). Erste bildeten sich im ausgehenden 19. Jahrhundert im Zuge der industriellen Revolution heraus. Das Kunsthandwerk mit seiner Maßfertigung

von Einzelstücken sei durch Massenproduktion zum Design geworden. Aber nicht nur die Massenproduktion von Waren, sondern auch von Kommunikationsmitteln habe dazu beigetragen, dass neben dem Feld des Produktdesigns auch das des Grafikdesigns hervortritt (ebd., S. 215). Mit industriellen Designer:innen verbindet Haarmann somit diese beiden Felder und deren Anverwandte, wie Industrie-, oder Kommunikationsdesign. Als deren wesentliche Designgegenstände benennt sie „Muster, Formen und Produkte“ (ebd., S. 217). Mit informationellen Designer:innen verbindet Haarmann hingegen Designer:innen, die aus den sich vollziehenden „gesellschaftlichen, technischen, ökonomischen und kulturellen Transformationen“ (ebd., S. 215) des 20. Jahrhunderts hervorgehen. Implizit orientiert sie sich an der seit den 1970er Jahren diskutierten Transformation hin zu einer Dienstleistungs- bzw. Informationsgesellschaft. Rudi Schmiede (2017) beschreibt in seinem Lexikonartikel zur *Informationsgesellschaft* eine gesellschaftliche Transformation, die mit der Einführung von Informationstechnologie einhergeht. Dadurch gewinnt in westlichen Gesellschaften der Informationssektor an Bedeutung, „definiert als die Bereiche der Volkswirtschaft, die entweder direkt Informationen und Informationstechnik herstellen oder indirekt in Form von Organisation, Dienstleistung, Management oder Bürokratie hauptsächlich mit der Sammlung und Weitergabe von Informationen befasst sind“ (ebd., S. 227). Haarmann knüpft daran an. Sie verbindet mit der informationellen Revolution Veränderungen, die mit „neuen Technologien, der Digitalisierung aller Lebensbereiche, der Individualisierung von Produktions- und Kommunikationsprozessen und der Vernetzung aller Akteure und Dinge“ (Haarmann 2020, S. 216) einhergehen. Mit diesem gesamtgesellschaftlichen Wandel verbindet sie die Erweiterung des Designbegriffs und geht so weit, Design als „Fundamentalaktivität“ (ebd., S. 219) mit weltgestaltender Kraft zu beschreiben. Ins Zentrum der Gestaltung rücken hierbei neuartige Designgegenstände, wie „Datenflüsse, Unternehmensstrukturen, humane Selbstverhältnisse, Kommunikationsplattformen, soziale Prozesse sowie politische Kontroversen“ (ebd., S. 217).

Wir haben es nicht nur mit einer Liste erweiterter Designgegenstände zu tun, sondern ebenso mit einer Erweiterung des Gegenstandsbegriffs selbst. Gegenstände sind hier mehr als Objekte und Artefakte, sie umfassen Prozesse, Formate, Abläufe, zwischenmenschliche Interaktionen, Algorithmen und Strukturen. Aus dieser Bandbreite will ich den Fokus auf Gegenstände legen, in denen es weitestgehend um zwischenmenschliche Interaktionen, Austausch, Vermittlung oder auch Meinungsbildung geht. In meinen Augen sind es mindestens drei Aspekte, mit denen diese erweiterten Designgegenstände – letztlich auch Designprozesse – charakterisiert werden können: Erstens haben wir es mit ‚[komplexen] Gefügen‘ zu tun, die aus einer ‚Vielzahl von Elementen‘ bestehen und in denen zweitens ein ‚Zusammenspiel von Menschen, Objekten und Umgebungen‘ ins Zentrum rückt und damit zeitliche Abläufe sowie räumliche Anwesenheiten an Bedeutung gewinnen. Das bringt drittens mit sich, dass diese Designgegenstände selbst ‚transitorisch‘ – also kontingent und flüchtig – sind. Ich will deshalb im Folgenden immer dann von ‚transitorischen Gegenständen‘ sprechen, wenn diese genannten Aspekte zusammenkommen. Beispiele für transitorische Gegenstände sind Theater, Sportveranstaltungen, Schulunterricht, aber auch

partizipative Prozesse oder co-kreative Prozesse wie *Design Thinking*. Es drängt sich somit direkt die Frage auf, worin sich transitorische Gegenstände des Designs, der Kunst, der Vermittlung und der Sozialen Arbeit voneinander unterscheiden. Oder anders gefragt: Gibt es überhaupt spezifische Qualitäten des Designs für transitorische Gegenstände?

2.2 Die Angleichung von Designprozessen und Designgegenständen

Ich will noch einmal auf Haarmanns Text zurückkommen. Dort arbeitet sie heraus, dass sich mit dem erweiterten Designbegriff zwar designerische Prozesse und Gegenstände wandeln, beide aber weiterhin genuine Charakteristika aufweisen, die sich auch im herkömmlichen Designbegriff finden lassen. Insofern kommen durch die Erweiterung andere, dem Design schon immer inhärente Qualitäten zum Vorschein und erfahren dadurch eine Aufwertung (Haarmann 2020, S. 218 und S. 228). Als Ganzes will ich ihre Argumentation nicht wiedergeben, mich aber auf zwei Aspekte konzentrieren: die Qualität ‚versammelnder Praktiken‘ in Designprozessen einerseits sowie die Kopplung von Funktionsanspruch und ästhetischem Anspruch an Designgegenstände andererseits.

Ich will mit der Qualität versammelnder Praktiken (ebd., S. 223 ff.) beginnen. Haarmann beschreibt diese als ein dem Design schon immer inhärentes Charakteristikum, das mit der Erweiterung des Designbegriffs im Besonderen hervortritt und an Bedeutung gewinnt. Sie schreibt: „Design [sei] eine Tätigkeit, die Dinge und damit Umwelt plant und erzeugt“ (ebd., S. 222). Wenn sie von ‚Dingen‘ spricht, bezieht sie sich auf Pelle Ehns Aufsatz *Partizipation an Dingen des Designs* (2013). Mit Ding – aus dem nordisch-germanischen Thing abgeleitet –, verbindet er „sowohl eine Volks- und Gerichtsversammlung, eine Sache, einen Gegenstand, wie eine Angelegenheit.“ (Ehn 2013, S. 81, FN 4) Ding in diesem Verständnis ist nicht nur das einzelne Objekt oder Artefakt, sondern umfasst ebenso eine gemeinschaftlich versammelnde Praktik. Ehn fokussiert vor allem auf den Entwurfsprozess und fragt, wie dieser „ein Zusammenspiel menschlicher und nicht-menschlicher Ressourcen [bewirken kann], um das Objekt der Gestaltung voranzubringen und die Herausbildung, Umsetzung und Leistungsfähigkeit dieses Objekts zu unterstützen?“ (ebd., S. 80) Designer:innen, Nutzer:innen und Designgegenstände werden als gemeinschaftlich Designende beschrieben, die bei der Umsetzung von Designprojekten eine ineinander verzweigte und vernetzte Struktur bilden (Ehn 2013, S. 82). „Im Grund gestalten also Designer nicht etwas, sondern sie begeben sich in einen Prozess, in dessen Folge sie selber, die Dinge der Gestaltung und die Nutzenden gestaltet werden.“ (Haarmann 2020, S. 224) Von Bedeutung an dieser Feststellung ist, dass Designer:innen Teil des Prozesses sind und darin anleitende, moderierende oder auch regulierende Funktionen übernehmen. Das erweitert das vielfach unter ihnen vorherrschende Selbstverständnis, Probleme zu lösen und dafür Produkte und Gegenstände zu entwerfen, die unabhängig von ihnen genutzt werden können. Designer:innen entwerfen einen Dosenöffner, Nutzer:innen nutzen ihn. In manchen Fällen ist eine Anleitung erforderlich, aber die designende Person begleitet das Öffnen der Dose selbst nicht. Ehn verschiebt dieses Selbstverständnis, indem er den Designprozess als partizipativen und co-kreativen Vorgang beschreibt. Hierbei verstehen sich Designer:in-

nen nicht als exklusive Autor:innen vor der Nutzung, wie die lateinische Bedeutung *actor* im Sinne einer Urheberschaft und schöpferischen Kraft vorgibt. Vielmehr verstehen sie sich als Co-Autor:innen innerhalb eines partizipativen Geschehens.

Ganz klar wird aus meiner Sicht nicht, in welches Verhältnis Ehn Objekte und Dinge zueinander stellt. Mein Verständnis seines Textes ist, dass er Dinge – im Sinne versammelnder Praktiken – dem Designprozess als Ganzes zuordnet, innerhalb dessen co-kreativ materielle Designobjekte entworfen werden (Ehn 2013, S. 81). Aber können im Rahmen eines Designprozesses nur Objekte entworfen werden oder ist nicht auch denkbar, die oben eingeführten transitorischen Gegenstände zu entwerfen? Die Frage wirft letztlich direkt eine weitere auf, denn müsste man nicht sogar Designprozesse und transitorische Gegenstände gleichstellen, weil sie beide identische Handlungsmodi aufweisen? Schließlich stellen beide Prozesse ins Zentrum und basieren auf den gleichen sozialen Logiken. Als weit verbreitetes Beispiel kann das *Design Thinking* herangezogen werden, das als Format sowohl für Designprozesse – in der Produktentwicklung –, als auch in transitorischen Gegenständen – Problemlösen in partizipativen Prozessen – zum Einsatz kommt. Und doch, auch wenn gleiche Handlungsmodi zum Einsatz kommen, will ich betonen, dass Design immer zwischen einem Prozess und einem daraus resultierenden Gegenstand unterscheidet. Der Designprozess ist mit dem Grundgestus des Gestaltens und der eben erwähnten (Co-)Autorenschaft verbunden. Es handelt sich um einen planenden und zielorientierten Vorgang, für den Einzelne sich verantwortlich zeichnen. Ein Designgegenstand tendiert eher dazu, benutzt zu werden oder, wie bei transitorischen Gegenständen, dass man sich darin hineinbegibt. Damit einher geht die Erwartung, dass Dinge funktionieren und einem in transitorischen Gegenständen etwas geboten wird, man sich dort vielleicht wohlfühlt oder auch beteiligt wird.

Ich war weiter oben mit der Frage angetreten, was spezifische Qualitäten des Designs für transitorische Gegenstände sind. Haarmann führt versammelnde Praktiken als designerische Charakteristika auf, die als inhärente Qualitäten Teil tradierter Designprozesse sind und über die Erweiterung des Designbegriffs eine Aufwertung erfahren. Doch haben wir es bei versammelnden Praktiken nicht mit einem Alleinstellungsmerkmal zu tun, womit sich Design von anderen Professionen abhebt. Theater, Vermittlung oder die Soziale Arbeit gestalten ebenso versammelnde Praktiken, die sich in vielerlei Hinsicht mit denen des Designs überschneiden. Damit komme ich zum zweiten an Haarmann orientierten Aspekt. Dieser führt mich zu einer spezifischen Qualität von Design, die auf der Mischung eines an Design formulierten Funktionsanspruchs und eines ästhetischen Anspruchs beruht.

2.3 Funktionsanspruch und ästhetischer Anspruch

Haarmann (ebd. S. 221 ff.) zeichnet am Beispiel der Geschichte des Designbegriffs nach, dass mit der informationellen Entwicklung zwei semantische Bedeutungen von Design fusionieren: die englische Auffassung eines planend absichtsvollen Tuns und die etymologisch hergeleitete deutsche Auffassung von Design als „symbolische Gestaltungsformung“ und auch „ästhetisch aussagende[m] Charakter“ (ebd. S. 222). Beide knüpfen

am Kunsthandwerk und der Ornamentik an [ebd.]. Etwas prägnanter schreibt sie auch: „Planungslogik trifft Oberflächenstyling“ [ebd.]. Dazu passt die Funktionalismus-Debatte, die Haarmann selbst in ihrem Text ausklammert. Darin – was bei Julia-Constance Dissel [2020] nachgelesen werden kann – wird die Abhängigkeit der funktionalen Schönheit der Form von deren Funktion diskutiert – *Form Follows Function*. Dissel zeigt alternative Positionen auf, die davon ausgehen, dass Formgestaltung auch abgelöst von der Funktion vollzogen werden kann. Für beide Positionen gilt, dass Design im Entwurfsprozess auf planend absichtsvolle Weise Gegenstände gestaltet, für die die „Mischung aus Funktionsansprüchen und ästhetischen Ansprüchen“ kennzeichnend ist. So zumindest formuliert es Pierre Smolarski [2021, S. 82] aus einer designrhetorischen Perspektive heraus. Design beschreibt er als die „Kunst des Zur-Geltung-Bringens“ [ebd.], weshalb es Aufmerksamkeit schafft und lenkt. Genau dafür kommen Funktion sowie Nutzbarkeit mit Schönheit und ästhetischen Wirkungsweisen in einem Gegenstand zusammen. Das heißt dann aber, dass designte Gegenstände sowohl in ihrer Nutzung funktionieren, als auch in ihrer Wirkung ästhetische Qualitäten haben sollen. In aller Konsequenz hieße das, dass Design nur dann Design ist, wenn diese zwei Ansprüche erfüllt sind. Ich will mich dieser Frage im nächsten Abschnitt widmen, um darin sowohl dem Funktionsanspruch, als auch dem ästhetischen Anspruch von transitorischen Gegenständen nachzugehen. Zuvor aber will ich noch aus der Summe der hier dargelegten Aspekte einen transitorischen Gegenstand beispielhaft vorstellen und darin nicht nur seine Charakteristika benennen, sondern auch seine Elemente.

Was also sind Elemente eines transitorischen Gegenstands? Ich will das an einem politisch oder auch stadtentwicklerisch motivierten Partizipationsprozess nachzeichnen. Bei diesen Prozessen ist das Anliegen von Initiator:innen, Sachlagen zu vermitteln, einen ausgeglichenen Austausch der Beteiligten zu ermöglichen, Meinungsbilder zu schaffen, ein kreatives Denken für Problemlösungen zu aktivieren, ein kollaboratives Tun zu initiieren und zu Entscheidungen zu kommen oder auch schlichtweg Einwohner:innen zu befrieden. Dabei kommen zwei wesentliche Elemente zum Einsatz: ‚Formate‘ und ‚Mittel‘⁰², die beide zusammen transitorische Gegenstände ausmachen. Unter Formaten verstehe ich konzipierte, durchstrukturierte und geplante Vorgehensweisen, die wie ein Spiel für sich funktionieren können oder von moderativ-regulierenden Personen begleitet werden. Ein transitorischer Gegenstand kann als Ganzes ein Format sein. Gute Beispiele sind die – eher aufwändigen – Bürgerräte, Zukunftswerkstätten oder Open Spaces. Formate können aber auch Einzelelemente innerhalb von übergeordneten Formaten sein: World Cafés, Vorträge, Diskussionen etc. Neben diesen schon etablierten Formaten, die auf die jeweiligen Ausrichtungen und Ziele angepasst werden können, ist es letztlich Designaufgabe, neue und auf die jeweiligen Anforderungen zugeschnittene Formate – große wie kleine – zu entwickeln. Formate können sehr eng gesetzt werden und dabei sehr konkrete Ziele verfolgen. Formate können aber auch offen sein und durch ein Regelwerk Handlungsspielräume schaffen. Unter Mitteln

02 Ehn führt äquivalent Dinge und Devices (Ehn 2013, S. 82) an.

verstehe ich hingegen Objekte oder Artefakte, die als Hilfsmittel, Werkzeuge, Kommunikationsmittel oder – wie es Ehn für Devices ausführt – zweckdienliche Gegenstände [Ehn 2013, S. 82] zum Einsatz kommen. Das können sein: Post-its, Grafiken, Texte, Broschüren, Powerpoint-Präsentationen, Flipcharts, Videofilme etc. Diese Mittel sind auch dazu da, als Medien zwischen Menschen zu vermitteln.

Als vielleicht einschlägiges Merkmal transitorischer Gegenstände lässt sich sagen, dass man weniger ‚mit‘ ihnen, sondern eher ‚innerhalb‘ von ihnen etwas tut. Und dieses Innerhalb wird von unterschiedlichen Akteurinnen im Rahmen einer räumlichen Verortung und zeitlichen Situiertheit bespielt. Menschen wenden Formate und Mittel an, um mit deren Unterstützung einen gestalteten und zielorientierten zwischenmenschlichen Prozess zu vollziehen. Diese Menschen können die Verantwortlichen eines Formates sein – Designer:innen, Personen initiiender Initiativen, öffentliche Institutionen etc. –, es können aber auch Beteiligte aus der angesprochenen Zielgruppe sein. In all diesen Konstellationen sind Menschen und Objekte zentrale Akteur:innen, aber eben auch die Umgebungen, in denen sie sich befinden und handeln. Dieses Gefüge als Ganzes ist Gegenstand einer Gestaltung, ebenso sind die Elemente selbst Gegenstände einer Gestaltung, aber eben auch das transitorische Zusammenspiel und die Interaktion von Menschen mit Menschen und Menschen mit Objekten.

Abschließend für diesen Abschnitt will ich noch einmal auf meine Frage zurückkommen, was spezifische Qualitäten des Designs für transitorische Gegenstände sind? In Anlehnung an die Ausführungen weiter oben, müsste eine Antwort sein: der Funktionsanspruch und der ästhetische Anspruch. Denn wenn dies Voraussetzungen für Designgegenstände sind, dann müsste das auch für designerisch-transitorische Gegenstände gelten. Ob und wie sich die zwei Ansprüche in transitorischen Gegenständen des Designs wiederfinden, soll im Folgenden diskutiert werden. Meine These ist, dass beide dem tradierten Design nahliegenden Ansprüche aufgrund des doch so anderen Gegenstandes nicht ein-zu-eins übernommen werden können. Vielmehr rückt der Funktionsanspruch in den Hintergrund und der ästhetische Anspruch erfährt eine Anpassung an das Transitorische. Gleichzeitig gewinnt – so meine zweite These – eine ebenso dem tradierten Design inhärente *Wirkungsorientierung* an Bedeutung. Diese sehe ich als eine zusätzliche Erweiterung, mit der die beiden Ansprüche abgeglichen werden können. Zur Orientierung und aufgrund der Erfahrung mit zwischenmenschlichen Interaktionen, ziehe ich einen Ansatz der Wirkungsorientierung aus der Sozialen Arbeit heran. Insofern wende ich mich zunächst der Wirkungsorientierung zu, um mich anschließend dem Funktionsanspruch und dem ästhetischen Anspruch in transitorischen Gegenständen zu widmen.

3 Der Wirkungsbegriff in der Sozialen Arbeit als Perspektive für Design

Ein Praxisbereich, der sich schon sehr lange mit der Analyse, Erforschung und Erzeugung von Wirkung befasst, ist die Soziale Arbeit. Die Soziale Arbeit ist in diverse Felder aufgeteilt, von

denen einzelne sich auch mit denen eines erweiterten Designfeldes überschneiden. Nahe-
liegende Beispiele sind die Gemeinwesenarbeit oder auch der übergreifende Arbeitsansatz
der Sozialraumorientierung (Kessl und Reutlinger 2015; Otto und Thiersch 2015, 1617 ff.;
Hinte 2012, S. 663 ff.). Ebenso tauchen ähnliche Zielsetzungen auf, wie Empowerment,
Demokratieförderung, Partizipation, Gemeinwohlorientierung uvm., wie im umfangreichen
Beitragsregister des *Handbuchs Soziale Arbeit* (Otto und Thiersch 2015) zu sehen ist. Aus-
gehend von Gemeinsamkeiten will ich im Folgenden zunächst Grundaspekte der Wirkungs-
orientierung aus der Sozialen Arbeit vorstellen und im zweiten Schritt eine Art Abgleich von
Ansätzen, Begriffen und Vorgehensweisen mit Design und transitorischen Designgegen-
ständen vornehmen.

Unter dem Stichwort ‚Wirksamkeit‘ (Albus et al., 2015 S. 1847 ff.) findet man im *Hand-
buch Soziale Arbeit* eine historische Verortung, in der aufgezeigt wird, dass Wirksamkeit als
Konzept nicht neu ist, sondern schon im 19. Jahrhundert in sozialpädagogischen Ansätzen
diskutiert wird (ebd., S. 1847). Folgt man dem *Digitalen Wörterbuch der Deutschen Spra-
che*, ist Wirkung eine: „von einer Ursache, einem Verursacher ausgehende Beeinflussung,
hervorgebrachte Folgen, [ein] erzielttes Ergebnis“ (Berlin-Brandenburgische Akademie der
Wissenschaften 2023). Wirkung ist also eine durch eine Ursache hervorgebrachte Verän-
derung, weshalb sie auch gerne in eine zeitlich lineare Abfolge von Ursache und Wirkung
gebracht wird. Monika Burmester bezeichnet in ihrem Artikel *Wirkung sozialer Dienstleis-
tungen* (2020) diese Verknüpfung als theoretisch begründetes Ergebnis kognitiver Leis-
tungen (ebd., S. 39). Auch wenn sich in nur wenigen Fällen eindeutig eine Wirkung auf
eine Ursache und umgekehrt zurückführen lässt, neigen wir Menschen – so Burmester
(ebd., S. 39) – dazu, gerade in komplexen Zusammenhängen solche Beziehungen herzustellen,
auch dann, wenn es um menschliches Handeln, soziale Interventionen oder zwischen-
menschliche Interaktionen geht.

Ausgehend von der Annahme, dass Wirkungen als Ergebnisse von Handlungen oder
Ereignissen beabsichtigt und zufällig eintreten können, unterscheidet Burmester zwischen
„zweckrationalem Handeln“, „unreflektiertem Verhalten“ und „gewohnheitsmäßigem Han-
deln“. Die zwei letzten können intendiert sowie nicht-intendiert stattfinden. Ebenso spie-
len auch äußere Einflüsse, wie soziale Interaktionen, die Lebenswelten der Adressat:in-
nen oder Umweltbedingungen eine Rolle, weil auch sie intendierte Wirkungen aushebeln
können. Alles zusammen macht deutlich, warum sich eine Ursache-Wirkungs-Kausalität
empirisch nur schwer ermitteln und kaum zielsicher herstellen lässt (ebd., S. 40). Das
führt nach Burmester in der Sozialen Arbeit zu der weit verbreiteten Auffassung, dass,
in Bezug auf die Wirksamkeit von Maßnahmen und Hilfen, eher von Plausibilitätsannah-
men gesprochen werden kann (ebd., S. 41). Dennoch wird seit den 1990er Jahren eine
kontroverse Diskussion geführt, mit dem Ziel eine operationalisierte Wirkungsorientierung
als marktwirtschaftliches Steuerungsinstrument zur Verbesserung der Kosteneffizienz
im Rahmen öffentlich finanzierter sozialer Dienste zu implementieren (Albus et al. 2015,
S. 1848). Hierbei treten Effizienz – „Verbesserung der Kosten-Nutzen-Relation“ – und Ef-
fektivität – Verbesserung des „Handelns im Feld“ (ebd., S. 38) in Konkurrenz zueinander.

Als Reaktion auf die politisch geforderte Effizienz und Effektivität sind eine Reihe von Wirkungsmodellen entstanden, deren Ziele es sind, Wirkung evaluierbar und messbar zu machen [ebd., S. 41 ff.]. Eines dieser Modelle will ich vorstellen. Es geht um die im *Kursbuch Wirkung* [Kurz und Kubek 2021] vorgestellte Wirkungstreppe, die sich explizit an Projektarbeit richtet, die Ähnlichkeiten zu Designprojekten – d.h. transitorischen Gegenständen – aus dem *Public Interest Design* und verwandten Professionen hat. Das *Kursbuch Wirkung* dient als Leitfaden für wirkungsorientierte Projektarbeit im gemeinnützigen Sektor und richtet sich an zivilgesellschaftliche Organisationen, Initiativen oder auch Vereine. Es versteht sich als Orientierungshilfe für die Planung, Analyse und Verbesserung von Wirkung und stellt entlang eines fiktiven Beispiels⁰³ für die drei Bereiche Instrumente für Projekte mit Wirkungsorientierung zur Verfügung.

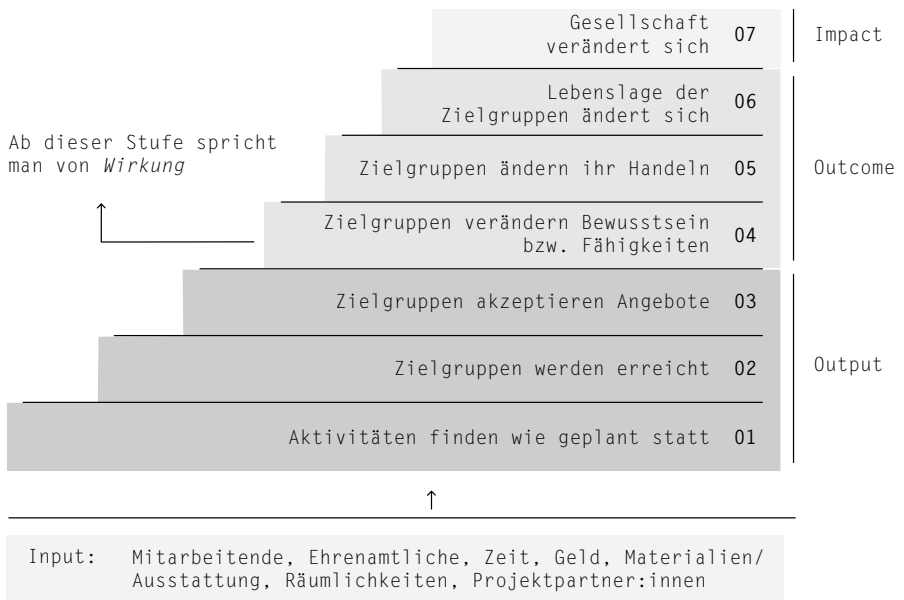


Abbildung 1: Die Wirkungstreppe (Eigene Darstellung; nach: Kurz und Kubek 2021, S. 5)

⁰³ Das fiktive Beispiel im *Kursbuch Wirkung* setzt als Prämisse hohe Jugendarbeitslosigkeit in einem Frankfurter Quartier. An diesem Beispiel werden Problemanalysen, Wirkungslogiken, Evaluationsansätze etc. durchgespielt, mit dem Ziel ein wirkungsorientiertes Angebot aufzuzeigen, das zur Veränderung der Handlungsmöglichkeiten und Lebenssituation der Zielgruppe beiträgt (Kurz und Kubek 2021, S. 9).

Ausgehend von einer Bedarfs- und Umfeldanalyse sowie von den vorhandenen Ressourcen (Inputs) – wie Personal, finanzielle Mittel oder auch Räumlichkeiten – werden Angebote (Outputs) zur Bearbeitung eines sozialen Problems entwickelt. Neben Produkten wie Printmedien, Infomaterial, Ratgeber, geht es auch um Veranstaltungen und Ereignisse wie Workshops, Training, Beratung etc. Outputs werden im Kursbuch als notwendige Voraussetzung für Wirkungen beschrieben. Wirkungen wiederum werden in Outcomes und Impact unterteilt. Outcomes sind an Zielgruppen orientierte Wirkungen, die unterschiedlich weitreichende Veränderungen hervorrufen. In der untersten Stufe werden Änderungen im Bewusstsein und den Fähigkeiten hervorgerufen, in einer weiteren Stufe des Handelns und einer letzten der Lebenslage. Impact hingegen wird als Wirkung beschrieben, die zu einer gesellschaftlichen Veränderung beiträgt⁰⁴ [Kurz und Kubek 2021, S. 5]. Wirkung, wie sie im Kursbuch beschrieben wird, steht normativ für eine Veränderung einer Zielgruppe zum Besseren, mit dem Fokus auf deren Lebensweg und Lebenssituation. Das Modell der Wirkungstreppe zeichnet die gesamte Komplexität transitorischer Gegenstände nach und bietet einen Ansatz, diese Komplexität durch Systematisierung in den Griff zu bekommen.

Welche Ableitungen für Designprozesse und transitorische Gegenstände lassen sich aus der vorgestellten Wirkungsorientierung der Sozialen Arbeit ziehen? Im Wesentlichen will ich mich auf einen Aspekt konzentrieren. Ausgehend von der weiter oben eingeführten Annahme, dass Gestaltung im Design die zwei Ansprüche – Funktionsanspruch und ästhetischer Anspruch – voraussetzt, will ich der Frage nachgehen, inwieweit das für transitorische Gegenstände auch gilt. Wie angeführt, verbindet sich mit beiden Ansprüchen eine normative Unterstellung, dass nämlich ein Designprodukt, um als solches wahrgenommen zu werden, funktionieren und einen ästhetisch aussagenden Charakter besitzen muss. Für komplexe Gefüge, wie sie die Projektarbeit der Sozialen Arbeit oder transitorische Gegenstände hervorbringen, sind diese Ansprüche als Alleinstellungsmerkmale kaum benennbar, geschweige denn erfüllbar. Ich kann einzelne Mittel, vielleicht auch Formate gestalten und dabei dem Funktionsanspruch und dem ästhetischen Anspruch gerecht werden. Für ein Gesamtgefüge ist das aber nicht möglich. Daher will ich mich über die Wirkungsorientierung annähern, weil sie in beiden Ansprüchen enthalten ist: Wirkung im Sinne einer Auswirkung lässt sich dem Funktionsanspruch zuordnen; Wirkung im Sinne einer Erfahrung lässt sich dem ästhetischen Anspruch zuordnen.

Und so nehme ich die Wirkungsorientierung und das Modell der Wirkungstreppe als Vorlage, um der Frage nachzugehen, wie sich Perspektiven daraus auf Designprozesse und transitorische Gegenstände übertragen lassen? Ebenso gehe ich der Frage nach, welche Rolle Designer:innen im Rahmen transitorischer Gegenstände einnehmen können und wie

04 Outcome und Impact werden von unterschiedlichen Autor:innen verschieden eingesetzt. Schröder und Kettinger (2001) sowie die International Group of Controlling (Halfar und IGC Arbeitsgruppe 2008) beschreiben *Impact* als „Wirkungen auf der individuellen Ebene“ (Burmester 2020, S. 42 und S. 44) und *Outcome* als „gesellschaftliche Wirkung“ (ebd., S. 43 f.).

sie ihre Fähigkeiten, Ansätze und Kompetenzen sowohl für das Gesamtgefüge, als auch für seine Elemente, einsetzen können. Das führt mich als erstes zum Funktionsanspruch in transitorischen Gegenständen. Im darauffolgenden Abschnitt wird es dann darum gehen, sich dem ästhetischen Anspruch in transitorischen Gegenständen zu nähern.

4 Der Funktionsanspruch in transitorischen Gegenständen

4.1 Intendierte Wirkung, Zweck und Funktion

Am Anfang eines wirkungsorientierten Prozesses – folgt man dem *Kursbuch Wirkung* – steht die Ermittlung und Formulierung einer intendierten Wirkung [Kurz und Kubek 2021, S. 6]. Ich sehe große Überschneidungen zwischen der intendierten Wirkung und dem im Design verwendeten Zweck. Die Nähe und auch die Differenz zwischen Zweck und intendierter Wirkung will ich entlang von Johannes Langs Text *Funktionen und Zwecke* (2020) nachzeichnen.

Lang (2020, S. 188) konstatiert, dass Zweck oftmals falsch genutzt bzw. mit dem Funktionsbegriff gleichgesetzt werde. Dabei werden Phänomene, die eigentlich Zwecke seien, wie Funktionen behandelt und umgekehrt. Im Wesentlichen kommt er zu der Aussage, dass Zwecke etwas Denkbare, nur Mögliche und Erdachte sind, Funktionen hingegen etwas Wahrnehmbares, Notwendiges und Getanes (ebd., S. 210 f.). Die Differenz, die Lang hier öffnet, basiert letztlich auf der Differenz von Idee und Umsetzung.

Zwecke sind [...] das, was der Fall sein könnte und noch nicht wahrnehmbar ist. Zwecke, die wir uns vornehmen, sind nur solange Zwecke, als das, was wir da bezwecken noch nicht eingetreten ist. Sobald das Bezweckte eingetreten ist, ist es sinnlos, dieses Eingetretene zu bezwecken oder als Zweck zu bezeichnen, da es bereits der Fall ist, bereits wahrnehmbar vorliegt. (ebd., S. 195)

Zweck und Funktion unterscheiden sich somit vor allem dadurch, dass sie unterschiedliche Seinszustände haben. Der Zweck als das Erdachte, noch nicht Wahrnehmbare oder erst Vorstellbare, bewegt sich ganz im Raum der Idee und eines intendierten Möglich-seins. Die Funktion hingegen basiert auf dem Da-sein der Gegenstände und ihrer Nutzung, ihrem Gebrauchsvorgang (ebd., S. 205). Deshalb verbindet sich mit der Beziehung von Zweck und Funktion auch eine Ursache-Wirkungs-Absicht, deren Überprüfung erst mit dem Gebrauch der ursächlichen und wirkungserzeugenden Gegenstände möglich wird.

Mit Zweck und Funktion will ich zwei Handlungsformen verbinden. Zum einen der Planungs- oder auch Entwurfsvorgang innerhalb eines wirkungsorientierten Prozesses. Zum anderen der menschlich spontane und alltägliche Umgang mit Gegenständen. Für wirkungsorientierte Planungs- und Entwurfsprozesse ist die Ursache-Wirkungs-Absicht ein maßgeblicher Motivator. Lang unterscheidet zwischen *notwendigen* und *möglichen* Wirkungen. Die notwendige Wirkung ist eng an determinierbare Wirkungen gekoppelt, wie bei

naturgesetzlichen Prozessen [ebd., S. 199]. Daher erfordert sie ein spezifisches Wissen und Erfahrung von Designenden und Planenden, um sicher determinierbare Wirkungen herzustellen. In sozialen Zusammenhängen lassen sich keine notwendigen Wirkungen herstellen, vielmehr geht es darum, mögliche Wirkungen zu erzeugen, also Wirkungen, die eintreten können, aber nicht müssen. Auch hier wird auf Wissen und Erfahrung zurückgegriffen, die sich von Konventionen und Normen ableiten. Und dennoch können Menschen völlig anders handeln als erwartet. Insofern können intendierte Wirkungen in Folge von – wie von Burmester angeführt – zweckrationalem Handeln, unreflektiertem Verhalten oder gewohnheitsmäßigem Handeln eintreten. Erstes und Drittes sind zu einem gewissen Grad planbar, Zweites hingegen nicht.

Kommen wir zum menschlich spontanen und alltäglichen Umgang mit Gegenständen, für den ich den Gebrauchszweck anführen will. Ein Gebrauchszweck – so Lang – lässt sich auch von vorhandenen Gegenständen ableiten und kann nichts mit dem ursprünglichen Zweck zu tun haben. Er definiert ihn als „unwahrnehmbare Vorstellungen, die sich auf etwas Wahrnehmbares beziehen.“ (ebd., S. 196) Mit dem Feuerzeug kann ich nicht nur Zigaretten, Kerzen oder Feuer anzünden, sondern ich kann mit ihm den Kronkorken einer Flasche öffnen. Ich gebe ihm ein von mir erdachten neuen Gebrauchszweck. Spontaneität und Improvisationsgabe sind menschliche Fähigkeiten, die wichtiger Teil kreativer und lösungsorientierter Prozesse sind und für ein zielorientiertes Handeln ebenso Wissen und Erfahrung erfordern.

Wie eingangs geschrieben, liegen Zweck und intendierte Wirkung nah beieinander und doch lassen sie sich grundlegend unterscheiden. Als ein Grund für diese Unterscheidung kann die Differenz benannt werden zwischen einem Designgegenstand, der als Produkt, Werkzeug oder Artefakt vorliegt und einem transitorischen Gegenstand, der aus einem komplexen Gefüge von Formaten sowie Mitteln besteht. Der Zweckbegriff ist tendenziell mit Produkten und darin eng an den Funktionsbegriff gekoppelt. Der Zweck formuliert ein klar zu erreichendes Ziel und wird implizit mit einer notwendigen Wirkung verbunden, wie Lang schreibt: Zwecke „sind gerade das kreative Erkennen einer möglichen Folge, die allererst zu einer notwendigen Folge von etwas Wahrnehmbarem gemacht werden muss. Diese hergestellte Notwendigkeit ist dann die Funktion.“ (ebd., S. 210) Wenn ich also den Auftrag habe, einen Gegenstand zu entwickeln, dessen Zweck es sein soll, Wasser zu reinigen, dann gibt es hierfür notwendige physikalisch-chemische Gesetzmäßigkeiten, die ich beachten sollte, damit ein entwickelter Wasserfilter auch funktioniert. Eine intendierte Wirkung geht hingegen in meinen Augen – auch in Anlehnung an die oben dargestellte Wirkungstreppe – über den Zweck und damit auch über die Funktion hinaus. Die intendierte Wirkung des Wasserfilters kann auch sein, dass Menschen einen besseren Zugang zu Wasser bekommen, was eine existenzielle Wirkung auf deren Leben und Alltag hätte.

Das bedeutet also, dass Zweck und intendierte Wirkung die zu erreichende Funktion benennen. Nur geht die Wirkung selbst immer über die Funktion hinaus. Denn sie beinhaltet die Konsequenzen des Gebrauchs eines Gegenstandes, wohingegen die Funktion ganz

beim konkreten Gebrauch bleibt. Genau dieses ‚Darüber-Hinausgehen‘ ist für transitorische Gegenstände eine grundlegende Voraussetzung. Denn zum einen sind alle Elemente in dem Gefüge miteinander vernetzt. Entweder sie bauen aufeinander auf oder verlaufen parallel. Immer aber haben sie eine gegenseitige Anbindung zueinander. Zum anderen kommen nicht nur Mittel – also Werkzeuge, Produkte, Artefakte – zum Einsatz, sondern eben auch Formate, deren Funktionen sehr viel vager zu benennen sind. Für Formate können überwiegend mögliche Wirkungen formuliert werden, weil sie Freiräume bieten, die es ermöglichen, intendierte Gebrauchszwecke im Gebrauch selbst aufzubrechen und mit den Gegenständen etwas anderes zu tun als intendiert. Das leitet über zu einer weiteren Betrachtung im Kontext von Funktionsansprüchen in transitorischen Gegenständen, nämlich der Frage, inwieweit Formate Funktionen haben?

4.2 Das Format zwischen Funktion und Methode

Outputs im *Kursbuch Wirkung* sind neben Produkten auch Angebote bzw. Formate – also Workshops, Beratung, Trainings etc. –, auf die ich mich jetzt konzentrieren will. Formate werden eingesetzt, um damit Wirkungen zu erzielen und somit lässt sich annehmen, dass Formate auch Funktionen haben, um das zu erreichen. Ist das tatsächlich so? Um dieser Frage nachzugehen, orientiere ich mich erst einmal an Zweck und Funktion. Als ein wichtiger Aspekt von Gestaltungsprozessen habe ich weiter oben von der Planungslogik gesprochen, im Rahmen derer für die Gestaltung von Gegenständen ein Zweck erdacht und formuliert wird, der sich im Gebrauch als Funktion manifestiert und darin – nach Lang – wahrnehmbar wird. Daher ist für Lang die Nutzung der Gegenstände für ihre Funktion zentral. Dingliche Gebrauchsgegenstände wie Treppen, Stühle, Smartphones, werden benutzt und dabei kommen ihre Funktionen zur Anwendung. Eine Eigenschaft von Funktionen ist ihre gegenstandsbezogene Verlässlichkeit. Der funktionierende Stuhl kann immer dazu genutzt werden, dass man auf ihm sitzt. Anders als in zwischenmenschlichen Interaktionen ändert er nicht unerwartet seine Meinung und insistiert darauf, dass man jetzt vielleicht doch lieber stehen solle.

Wendet man sich transitorischen Gegenständen zu, innerhalb derer zwischenmenschliche Interaktionen stattfinden, so gibt es hier diese Sicherheit – zum Glück – nicht. Egal wie gut ich Formate plane, ich kann sicher sein, dass die beteiligten Personen sich nicht exakt so verhalten, wie erdacht und erhofft. Auch wenn abzusehen ist, dass Beteiligte vermutlich innerhalb von Konventionen und auch Normen handeln werden, bleibt dies letztlich immer ungewiss. Sie handeln innerhalb eines Möglichkeitsraums, der, verglichen mit dem Möglichkeitsraum einer Nutzung von Gegenständen, vollständig erratisch sein kann. Genau das ist eine zentrale Grundlage für das Gelingen von Aushandlungsprozessen, Entscheidungsfindung oder auch Ideenentwicklung. Denn nur wenn Menschen ihre Meinung ändern, über Sachlagen in Kenntnis gesetzt werden können oder kreativ sind, gelingt es, Änderungen zu bewirken.

Der Funktionsbegriff ist somit im Zusammenhang mit Formaten für zwischenmenschliche Interaktionen nur bedingt anwendbar. Anwendbar ist er, wenn es darum geht, Werk-

zeuge und Mittel einzusetzen, wie technische Hilfsmittel, Informations- und Lehrmaterial. Schwieriger wird es, wenn einzelne Personen Funktionen übernehmen, indem sie modellieren, unterrichten oder beraten. In diesen Fällen übernehmen sie Aufgaben, durch die sie quasi zu einem Gebrauchsgegenstand werden und dabei alles darauf ausrichten, eine intendierte Wirkung zu erzielen. Das dies unrealistisch ist, will ich am Beispiel eines Lehrformats zeigen: Zu einer Funktion gehört, dass der genutzte Gegenstand funktioniert. Wann eigentlich funktioniert ein:e Lehrer:in bzw. das Gefüge von Lehrer:in und Schüler:innen? Diese Frage ist aus dem Prozess des Unterrichts kaum zu beantworten. Wenn ich den Dosenöffner nutze, dann merke ich sofort, ob er funktioniert oder nicht. Da aber Unterricht auch ein kontinuierlicher Reaktionsprozess ist, stellen sich alle Beteiligten auf sich verändernde Situationen ein. So treffen die Schüler:innen Entscheidungen in Reaktion auf die lehrende Person. Ebenso trifft ein:e Lehrer:in immer neue Entscheidungen in Reaktion auf die Schüler:innen, um ihre intendierten Wirkungen und Vermittlungsziele zu erreichen. Weil also im Machen kontinuierliche Anpassungen vollzogen werden, kann man hier nicht mehr von notwendig vorliegenden Funktionen sprechen, die im Format selbst verankert sind. Insofern schlage ich vor, bei Formaten für zwischenmenschliche Interaktionen, nicht von Funktionen und vom Funktionieren zu sprechen, sondern neben der intendierten Wirkung die Methode heranzuziehen.

Als Methode verstehe ich ein gezieltes, konzeptionell durchdachtes und geplantes Vorgehen, das als spezifisches Format Regeln folgt und damit für transitorische Gegenstände eine Art Leitfaden bietet, dabei intendierte Wirkungen formuliert und Abläufe reproduzierbar macht. Entfernt vergleichbar ist das mit dem Mechanismus eines Uhrwerks, bei dem die perfekt ineinandergreifenden Zahnräder für ihr Funktionieren zuständig sind. Die Methode des *Design Thinkings* ist eine, die in ihrer Anwendung Vorgehensweisen implementiert hat, die dabei unterstützen, kreative Prozesse in Gruppen zu ermöglichen und auf gezielte Weise einen Prozess zu steuern, um zum Beispiel zu einem gemeinsamen Ergebnis zu gelangen. Dabei gibt es zeitliche Vorgaben, dingliche Mittel, klare Verfahren etc. Aber anders als beim Uhrwerk, dessen Zahnräder zu jeder Zeit exakt ‚wissen‘ was sie ‚notwendig‘ zu tun haben und auch nur genau das eine ihnen Zugewiesene tun, kommt es in zwischenmenschlichen Interaktionen kontinuierlich zu unerwarteten Reaktionen – weshalb ich ja auch von transitorischen Gegenständen spreche. Diese erfordern von den Verantwortlichen eine hohe Flexibilität und Reaktionsfähigkeit. Letztlich, um noch einmal an Lang anzuschließen, changieren Beteiligte an Formaten für zwischenmenschliche Interaktionen zwischen der Nutzung von vorgegebenen Regeln und einer Justierung dieser, entlang sich auftuender, neu zu bewertender und im Machen zu entwickelnder Gebrauchszwecke.

So gesehen ist der aus dem Design stammende Funktionsbegriff auf viele der im *Kursbuch Wirkung* vorgesehenen Outputs sowie auf transitorische Gegenstände nicht ohne weiteres übertragbar. Als Alternative habe ich im ersten Teil dieses Abschnitts den Zweck sowie – daran gekoppelt – die intendierte Wirkung und zuletzt die Methode eingeführt. Eine Me-

thode leitet sich von intendierten Wirkungen ab, basiert auf rahmenschaffenden Regeln, innerhalb derer die beteiligten Menschen flexibel reagieren, um durch die Suche nach neuen Gebrauchszwecken das Ziel aufrecht zu erhalten und im besten Falle die intendierte Wirkung zu erreichen. In meinem Abgleich zwischen einem designerischen Funktionsanspruch und einer Wirkungsorientierung tauchte bislang der zweite Anspruch – der ästhetische Anspruch – nicht auf. Dieser eröffnet noch einmal eine ganz andere Perspektive auf Wirkungsorientierung.

5 Der ästhetische Anspruch in transitorischen Gegenständen

In meiner bisherigen Betrachtung taucht der Gestaltungsbegriff zwar immer wieder auf, wurde aber bisher vor allem im Zusammenhang mit dem Funktionsanspruch behandelt. Hierbei stand weitestgehend die anfangs erwähnte englische Auffassung von Design als planend absichtsvolles Tun im Vordergrund. Bisher weniger in Betracht gezogen habe ich hingegen den Aspekt des Gestaltens, der mit dem Aussehen, der Ausstrahlung, der Erscheinung – also dem ästhetisch aussagenden Charakter von Designgegenständen – zu tun hat. Dabei steht dieser in enger Verbindung mit dem Funktionsanspruch, wie der Funktionalismus-Debatte deutlich entnommen werden kann, denn ein Designgegenstand vereint beide Ansprüche gleichermaßen.

Eine Charakteristik transitorischer Gegenstände ist, wie dargelegt, dass sie sich als komplexe Gefüge aus einer Vielzahl von Elementen zusammensetzen. Hierin vorherrschend sind Formate und Mittel. Wenn es um die Frage geht, wie transitorische Gegenstände im Sinne eines ästhetischen Anspruchs gestaltet werden können, so ist eine naheliegende Antwort: durch und über die Mittel. Mittel, die als Teil von Formaten oder auch unabhängig davon zum Einsatz kommen, können für sich genommen gestaltet werden. Solche, die vermittelnde oder auch kommunikative Aufgaben übernehmen – Broschüren, Plakate, Lehrmaterial etc. –, können mithilfe des Grafik- und Kommunikationsdesigns gestaltet werden und übernehmen im Ideal konzeptionell inhaltliche Aufgaben zum Erreichen einer intendierten Wirkung. Aber auch Mittel, die als Gebrauchsgegenstände zum Einsatz kommen, können konzeptionell inhaltliche Aufgaben übernehmen. Das sind Aspekte, die Martina Fineder und Johannes Lang in ihrem Sammelband *Zwischenmenschliches Design* (2020) diskutieren. In ihrer Einleitung zeigen sie die Bedeutung von Gebrauchsgegenständen und ihre Rolle in gesellschaftlichen Prozessen auf. Sie sehen eine aktive „Rolle designerter Dinge bei der Konstituierung zwischenmenschlicher Beziehungen“ (ebd., S. 2).

Sehr viel schwieriger lässt sich die Frage beantworten, wie transitorische Gegenstände im Sinne eines ästhetischen Anspruchs gestaltet werden können, wenn man auf das Gefüge selbst schaut. Denn dieses besteht aus einem Zusammenspiel von Menschen, Objekten und Umgebungen. Was daran und darin ist wie gestaltbar? Eine erste These, der ich im Abschnitt 5.2 nachgehe ist, dass es Phänomene sind, die als atmosphärische Charaktere erfahrbar sind. Da aber Atmosphären durch ihre Unbestimmtheit schwer greifbar und nicht formbar sind, muss geklärt werden, was dann, auf welche Weise und durch welche Mittel,

gestaltet werden kann und in welchem Verhältnis das zu einer Wirkungsorientierung steht? Um genau diesen diversen Gestaltungsebenen auf den Grund zu gehen, will ich mich im Folgenden an zwei Theorien orientieren – der *Theorie der Produktsprache* [Gros 1976, 1983; Steffen 2000] und der *Theorie der Atmosphäre* [Böhme 1995, 2001]. Ich werde dabei der Frage nachgehen, wie mit Design in transitorischen Gegenständen Formate und Mittel gestaltet werden können und welche Bedeutung beide für eine Wirkungsorientierung haben.

5.1 Die Theorie der Produktsprache

Designer:innen sind darin geschult, Objekte durch Form- und Gestaltgebung eine ästhetische Wirksamkeit zukommen zu lassen. Die *Theorie der Produktsprache* – von Jochen Gros in den 1970er Jahren entwickelt und von Dagmar Steffen [2000] zur Jahrtausendwende mit ihm weiterentwickelt – greift diese Fähigkeit auf. Die Theorie der Produktsprache beschreibt, in Ergänzung zu den praktischen Funktionen von Produkten, die ihre konkrete Nutzung betreffen, auch deren sinnliche Funktionen – die ich gleichsetze mit ästhetischen Ansprüchen. Hier zeichnet sich die weiter oben beschriebene Verquickung von Funktion und Ästhetik ab. Die Konzentration liegt dabei auf denjenigen „Produktfunktionen, die sich über die sinnliche Wahrnehmung vermitteln und auf Betrachter eine psychische Wirkung entfalten.“ [ebd., S. 34] Sinnliche Funktionen unterscheiden sich in: formalästhetische-, Anzeichen- und Symbolfunktionen [ebd.]. Formalästhetische Funktionen orientieren sich an Erkenntnissen der Gestaltpsychologie [ebd., S. 36] und werden von Steffen als „Grammatik‘ der Produktsprache“ [ebd., S. 62] vorgestellt. „Im Bereich der formalästhetischen Funktionen werden Produkte – unabhängig von ihrer zeichenhaften Bedeutung – als Strukturen, Formen beziehungsweise Gestalten behandelt. Das Hauptaugenmerk richtet sich auf die Analyse der gestalterischen Mittel und ihre Wirkung auf den Menschen.“ [ebd., S. 34] Anzeichenfunktionen verweisen laut Steffen „auf die zeichenhafte Umsetzung von praktisch-funktionalen Produkteigenschaften“ [ebd., S. 82], „die direkt und unmittelbar [...] die praktischen Funktionen [eines Produkts] wahrnehmbar und verständlich machen“ [ebd., S. 62]. Als Beispiele können der eindeutig bedienbare Kippschalter genannt werden, Wegeleitsysteme oder typografische Signale wie Frage- oder Ausrufezeichen. Als letztes beschreibt Steffen Symbolfunktionen, die „die komplexen kulturellen, sozialen, technologischen, ökonomischen und ökologischen Bedeutungen und Vorstellungen [umfassen], die mit Produkten verbunden werden“ [ebd., S. 82] und „indirekt und mittelbar auf übergeordnete gesellschaftliche Kontexte verweisen.“ [ebd., S. 62] Ein Produkt kann als elegant, protzig oder billig wahrgenommen werden, ein Raum als kleinbürgerlich, kühl oder gemütlich [ebd., S. 82]. Es geht also um die Bedeutung, die einem Produkt zugewiesen wird, sei es durch andere oder auch durch die eigene Beurteilung.

Mit der in aller Kürze vorgestellten Theorie der Produktsprache wird erkennbar, dass im Design – und vermutlich auch in der Kunst – der Wirkungsbegriff anders ausgelegt wird als im *Kursbuch Wirkung*. Das Kursbuch und die Soziale Arbeit orientieren sich an einem ‚nachhaltigen‘ Wirkungsverständnis, im Sinne einer langfristigen und anhaltenden Wirkung. Die Theorie der Produktsprache – und später auch die der Atmosphären – basieren hinge-

gen auf einem ‚unmittelbaren‘ Wirkungsverständnis, einem Verständnis, das vom Hier und Jetzt, von der gegenwärtigen Erfahrung ausgeht. Tatsächlich klammert das Kursbuch diese Form von Wirkung explizit aus. Im Sinne der Autorinnen verbinden sich mit den Outputs selbst noch keine Wirkung. Den Outputs wird zwar eine Scharnierfunktion zugesprochen, weil deren Akzeptanz durch die Zielgruppe „die Voraussetzung dafür [ist], dass ein Projekt überhaupt Wirkung erzielen kann.“ (Kurz und Kubek 2021, S. 37) Aber die reine Durchführung von Formaten, die Nutzung von Mitteln, erzeugt für sich genommen keine Wirkung. Sie begründen das damit, dass Wirkung erst mit einer Veränderung – etwa des Bewusstseins oder bestimmter Fähigkeiten – beginnt (ebd., S. 5 f.), die ihrer Meinung nach immer als Folge von Outputs, nicht aber aus ihrem unmittelbaren Erleben, hervorgehen. Diese Position ist angreifbar: Wenn die Teilnehmer:innen kommen, weil sie sich wohl fühlen, das Angebot als sinnvoll erfahren oder es ein Interesse geweckt hat etc., dann sind das Wirkungen, die unmittelbar mit dem Hier und Jetzt des Outputs verbunden sind. Und so kritisiert auch Burmester die Engführung des Kursbuchs. Wenn erreicht wird – so ihr Argument –, dass eine Zielgruppe nicht nur einmalig erscheint und ein Angebot akzeptiert, so zeugt das ja schon von Bewusstseins- und Verhaltensänderungen (Burmester 2020, S. 47). Das Angebot für sich kann hiernach schon zu einer direkten Wirkung beitragen.

Die Theorie der Produktsprache ist ein Ansatz, mit der Outputs für die Gestaltung von Wirkungen mit ästhetisch aussagendem Charakter beschrieben werden können. Durch die Kategorien kann sie aber auch dafür herangezogen werden, intendierte Wirkungen zu gestalten. Das gilt insbesondere für Objekte sowie Mittel in transitorischen Gegenständen. Letztlich kann sie aber auch über Produkte hinaus herangezogen werden, um visuelle Aufmerksamkeit, aber auch um Ordnung, Orientierung sowie Bedeutungshierarchien zu schaffen oder auch um Komplexität zu reduzieren. Ebenso haben Zeichen und Symbole als Träger von Bedeutung vermittelnde Qualitäten, mit denen nachhaltige Wirkungen geschaffen werden können, die über das reine Erleben hinausgehen.

Durch die semiotische Grundlegung der *Theorie der Produktsprache* geht sie von einer Subjekt-Objekt-Dichotomie aus, bei der ein Objekt quasi zu einem Subjekt spricht und von diesem gelesen und verstanden werden kann. Die sinnlich-ästhetische Wahrnehmung ist so auf das eine vorhandene Objekt angewiesen, das als Quelle einer ästhetischen Aussage feststeht und entsprechend wie ein Text gestaltet, erfasst und gelesen werden kann. Das heißt aber, dass diese Theorie dann an Grenzen stößt, wenn es darum geht in transitorischen Gefügen nicht greifbare, nicht sichtbare, nicht konkret ausmachbare, aber dennoch ‚in der Luft liegende‘ Phänomene zu gestalten. Ich spreche von nicht lesbaren Erscheinungen, Stimmungen oder auch Atmosphären, die unbestimmt, immateriell sowie nur spürbar sind und gerne übergangen werden. Das führt mich zur *Theorie der Atmosphären* von Gernot Böhme (bspw. 1995 und 2001), die sich mit ihrem phänomenologischen Ansatz von der Konkretheit der Semiotik distanziert (Böhme 1995, S. 22 f.), sich dafür aber dem unbestimmten Phänomen der Atmosphäre widmet. Mit seiner Theorie lässt sich erläutern, dass ein durch Gestaltung geschaffener ästhetischer Ausdruck nicht nur durch Form-, Farb- oder Mustergebung erfolgt und darin als Anzeichen, Symbol oder formalästhetische Mitteilung

gelesen werden kann, sondern als Phänomen innerhalb des genannten Zusammenspiels aus Menschen, Objekten und Umgebungen in Erscheinung tritt sowie erfahren wird und zudem auch gestaltbar sei (bspw. Böhme 1995, S. 24 f. oder 2001, S. 22, S. 52 f.).

5.2 Die Theorie der Atmosphären

In den 1990ern entwickelte Gernot Böhme (1995) seine *Neue Ästhetik*, die in vielerlei Hinsicht als Antipode zur Theorie der Produktsprache zu sehen ist. Böhme stellt seine Ästhetik als Gegenentwurf zu Ästhetiken vor, die sich vorwiegend der Kunst widmen, semiotisch geprägt sind und sich darin als Theorie der Beurteilung von Kunst und dem Schönen verstehen (ebd., S. 22 f.). Böhme hingegen beruft sich auf den Ursprung der Ästhetik, die Aisthetik als allgemeine Wahrnehmungslehre (Böhme 2001). Ihm geht es darum, eine Ästhetik zu entwickeln, die sich vom Kunstwerk und seinen Dingen⁰⁵ als exklusiven Gegenständen ablöst und sich stattdessen den uns immer und überall umgebenden Erscheinungen widmet: „Der Ästhetik als Theorie muß es darum gehen, die Erscheinungen als solche zu bestimmen“ (ebd., S. 118). Die Erscheinungen sollen als eigenständiger, von Menschen, Dingen und Umgebungen abgelöster Gegenstand beschreibbar und eben nicht als Anzeichen oder Symbol eines Gegenstandes gelesen werden. Dafür führt Böhme den Begriff der Atmosphäre ein, als ein Zwischen, das sich im Raum unbestimmt ergießt. Atmosphären sind Erscheinungen, die den Raum meiner Anwesenheit ausfüllen. Damit kommt dem Raum bzw. der Umgebung eine zentrale Bedeutung zu. Alles worin und womit wir uns befinden, ereignet sich im Raum und ist Teil unserer Befindlichkeit – im Sinne eines Hierseins und eines Gestimmtseins (ebd., S. 47). Atmosphären sind ko-präsente Phänomene: Sie gehen von den im Raum meiner Anwesenheit anwesenden Menschen, Gegenständen und Umgebungen aus. Genauso wirke aber auch ich als im Raum Anwesender an ihrem Sein mit. Und so haben Atmosphären eine eigenständige Wirklichkeit, die nicht mehr auf das eine Ding zurückgeführt werden kann, dafür aber im Zusammenspiel diverser im Raum gegenwärtiger Menschen und Objekte erfahrbar und spürbar wird.

Eine zentrale These Böhmes ist, dass Atmosphären gestaltbar sind. Als künstlerische Praktik zieht er gerne das Theater heran, insbesondere Bühnenbilder als paradigmatische Beispiele für die Gestaltung von Atmosphären (Böhme 2015). Theater als Kunstform gestaltet im Raum und Raum selbst, innerhalb dessen zwischenmenschliche Interaktion inszeniert werden. Hier werden innere Emotionen äußerlich zur Erscheinung gebracht, Fiktionen treten als Rollen in Erscheinung oder in Bühnenbildern und durch Inszenierungen werden intendierte Stimmungen so hervorgebracht, dass ein Publikum sie spürt. Dazu kommen Mittel zum Einsatz, wie Lichtstimmungen, Tonus und Duktus gesprochener Sprache, Mimik, Schminke und Kostüme, physiognomische und körperliche Erscheinungen, Bühnenbilder etc. Das Bühnenbild als räumliche Erscheinung kann Weite erzeugen, gemütlich, kommu-

05 Anders als Pelle Ehn verwendet Böhme den Begriff Ding ausschließlich für materielle Objekte (Böhme 2001, S. 159 ff.).

nikativ anregend sein oder auch Geborgenheit schaffen. Er kann natürlich auch Enge erzeugen, Kälte ausstrahlen oder ungemütliche Atmosphären in sich tragen. Auch wenn es bei Theater nicht darum geht, zwischenmenschliche Interaktionen als Beteiligungsprozesse zu gestalten, sondern es sich um eine Kunstform handelt, deren Ziel es ist, ein Werk hervorzu- bringen, das von Akteur:innen dargeboten und von einem Publikum erfahren wird, so kann es doch als Orientierung für die Gestaltung transitorischer Gegenstände herangezogen werden.

In transitorischen Gegenständen können Handlungs-, Wahrnehmungs- und Stimmungs- räume gestaltet werden. Gestaltet werden können aber auch atmosphärische Charaktere. Böhme unterscheidet hier zwischen fünf Gruppen atmosphärischer Charaktere: gesellschaftliche Charaktere, Synesthesien, Stimmungen, kommunikative Charaktere und Bewegungsanmutungen [Böhme 2001, S. 88 ff.]. Als gesellschaftliche Charaktere können Gemütlichkeit oder eine kleinbürgerliche Atmosphäre genannt werden (ebd., S. 89). Diese können über eine Raumgestaltung gebildet werden. Es macht mit Sicherheit einen Unterschied, ob Outputs in einem unpersönlichen Klassenraum stattfinden oder in einer eher gemütlich wohnlichen Umgebung. Stimmungscharaktere erzeugen heitere oder ernste, weite oder enge Räume. Unter Synästhesien versteht Böhme Atmosphären, in denen beispielsweise Farben Wärme, Kälte, Helligkeit oder Ruhe erzeugen (ebd., S. 89). Nicht die reale Raumtemperatur, die Menge von Licht oder Klang sind hier relevant, sondern die mit einer Farbe verbundenen synästhetischen Wirkungen. Und zuletzt erzeugen kommunikative Atmosphären [Böhme 1999] eine zwischenmenschliche Grundstimmung. Wenn Menschen sich streiten, herrscht eine Anspannung vor, spielen sie, sind sie meist gelöst und fröhlich. Eine aktivierende Atmosphäre kann dazu anregen, ins Gespräch zu kommen. All das sind Gestaltungsmittel, die bei der Planung der Formate berücksichtigt werden können und ebenso wichtig sind, wie Inhalte und Vermittlungsansätze. Insofern sollten bei der Planung von Formaten, über die formalästhetischen, Anzeichen- und Symbolfunktionen von Mittel und die inhaltlich vermittelnden Aspekte hinaus, ebenso die Gestaltung von Atmosphären berücksichtigt werden. Denn alles zusammen hat Anteil daran, dass unmittelbare Wirkungen und daran gekoppelt nachhaltige Wirkungen erzielt werden können.

Auch wenn Böhme sagt, dass Atmosphären gestaltbar sind, geht er dennoch davon aus, dass es keine „Regelpoetik alter Art“ [Böhme 2001, S. 178] geben könne, die ähnlich der Theorie der Produktsprache als Leitfaden herangezogen werden kann. Vielmehr rät er dazu, dass all diejenigen, die sich mit der Gestaltung von Atmosphären befassen, von den „Meistern der einzelnen Fächer [...] lernen“ (ebd., S. 178) sollen. Dieses Modell ist mir zu hegemonial, ich bevorzuge den – noch ausstehenden – Ansatz, ein ‚Kursbuch zur Gestaltung von Atmosphären‘ umzusetzen.

6 Ausblick

Zum Abschluss will ich noch einmal auf meine anfangs formulierte Leitfrage zurückkommen: Welche Alleinstellungsmerkmale – im Sinne spezifischer Charakteristika und Qualitäten – haben Design und Designer:innen, die es ihnen ermöglichen, sich mit ihren Kom-

petenzen in neue Felder hineinzubegeben und Gegenstände wie zwischenmenschliche Interaktionen und räumliche Zusammenspiele von Menschen und Objekten zu gestalten, um letztlich in Ergänzung zu und gemeinsam mit anderen Professionen andere Perspektiven und Handlungsweisen einzubringen? Der vorliegende Text gibt darauf bislang einige explizite, meist implizite Antworten. Diese will ich noch einmal zusammentragen. Als ein spezifisches Charakteristikum von Design wurden seine versammelnden Praktiken in Designprozessen vorgestellt. Diese fließen ein in Designgegenstände mit transitorischer Orientierung, die aus der Erweiterung des Designfeldes hervorgehen. Auch wenn das keine Spezifik ist, die als Alleinstellungsmerkmal herangezogen werden kann, können dennoch Designer:innen auf eigene Herangehensweisen, Ansätze oder auch Methoden zurückgreifen und diese anwenden. Das darin ‚Eigene‘ bietet eine Grundlage dafür, mit vielleicht anderen Grundsätzen, Fokussen oder auch Zielsetzungen an Dinge heranzugehen und damit andere Perspektiven in Prozesse einzubringen. Welche genau das sind, wie diese aussehen und was sie an Anderem mit sich bringen, wird vorliegend selbst nicht behandelt und wäre Inhalt für einen weiteren Artikel.

Als spezifische Qualität von Design wurden die mit seinen Produkten und Gegenständen verbundenen Ansprüche vorgestellt, funktional und ästhetisch zu sein. Ich habe nachgezeichnet, dass sich der Funktionsanspruch in transitorischen Gegenständen vor allem bei verwendeten Mitteln weiterhin abbildet, sich hingegen bei Formaten nur bedingt anwenden lässt. Als Alternativen schlage ich – im Rückgriff auf Ansätze einer Wirkungsorientierung in der Sozialen Arbeit – vor, zum einen sich auf den Zweck bzw. die intendierte Wirkung zu konzentrieren. Beide sind innerhalb eines Entwicklungs- und Planungsprozesses der Funktion vorangestellt und bieten nötige Flexibilität, um auf die Unbestimmtheit zwischenmenschlicher Interaktionen reagieren zu können. Zum anderen schlage ich vor, bei Formaten nicht davon auszugehen, dass sie Funktionen haben. Vielmehr bietet es sich an, Methoden heranzuziehen, mit denen flexibel intendierten Wirkungen nachgegangen werden kann. Beides, um auf meine Leitfrage zurückzukommen, lässt sich ebenfalls nur bedingt als Alleinstellungsmerkmal von Design beschreiben. Dass für ein Erreichen von Zielen – egal in welcher Profession – ein planerisches Vorgehen mit Formulierung von Zwecken und intendierten Wirkungen – hilfreich ist, ist nicht dem Design alleine vorbehalten.

Und doch gibt es ein Alleinstellungsmerkmal, das ich herausgearbeitet habe, nämlich die für Design wichtige Kopplung eines Funktionsanspruchs mit einem ästhetischen Anspruch. Letztlich verbindet sich mit der Funktion immer auch der Anspruch an eine ästhetische Ausstrahlung des gestalteten Gegenstands und seiner Elemente. Deshalb sind die beiden eingeführten Theorien der Produktsprache und der Atmosphären für meine Leitfrage so wichtig, denn durch sie werden sowohl eine spezifische Charakteristik, als auch eine Qualität gestalterischen Handelns benannt. Der Text reißt die Gestaltungsmöglichkeiten zwar nur an, will aber einen Pfad aufzeigen, anhand dessen ausgelegt werden kann, inwieweit Designer:innen auf Kompetenzen zurückgreifen können, die sie insbesondere für die Gestaltung transitorischer Gegenstände befähigen und das in Ergänzung zu anderen Professionen. Hierbei gehe ich davon aus, dass ein Fokus auf Wirkung eine besondere

Bedeutung zukommt. Zum einen geht es um eine unmittelbare Wirkung, die mein Sein im Hier und Jetzt beeinflusst und auch gelenkt werden kann. Dabei können sowohl die Theorie der Produktsprache, als auch die der Atmosphäre herangezogen werden. Auch im Rahmen nachhaltiger Wirkung – im Sinne einer Veränderung von Lebenssituationen – können Kompetenzen in einem planend absichtsvollen Tun, versammelnden Praktiken oder die Gestaltung von Methoden und Formaten sowie Mitteln herangezogen werden.

Literatur

- Albus, S., Micheel, H.-G. & Polutta, A. (2015). Wirksamkeit. In H.-U. Otto & H. Thiersch. Handbuch der sozialen Arbeit. Grundlagen der Sozialarbeit und Sozialpädagogik (S. 1847-1854). München: Ernst Reinhardt Verlag.
- Berlin-Brandenburgische Akademie der Wissenschaften (2023). Wirkung. <https://www.dwds.de/wb/Wirkung>. Zugriffen: 2. Oktober 2023.
- Böhme, G. (1995). Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Böhme, G. (1999). Kommunikative Atmosphären. Elemente der Naturwissenschaft. In Elemente der Naturwissenschaft 1999-Sondernummer.60, S. 60-70.
- Böhme, G. (2001). Ästhetik. Vorlesungen über Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre. München: Fink.
- Böhme G. (2015). Die Kunst des Bühnenbildes als Paradigma einer Ästhetik der Atmosphären. In R. Bohn & H. Wilharm. Inszenierung und Vertrauen (s. 109-118). Bielefeld: transcript Verlag.
- Burmester, M. (2020). Wirkung sozialer Dienstleistungen – Reflexionen zu einem uneindeutigen Begriff. In M. Burmester, J. Friedemann, S. C. Funk, S. Kühnert & D. Zisenis (Hrsg.), Die Wirkungsdebatte in der Quartiersarbeit (S. 37-51). Wiesbaden: Springer Fachmedien. 2020.
- Delitz, H. (2018). Das ›öffentliche Interesse‹. Über das ›Public‹ in Public Interest Design. In C. Rodatz & P. Smolarski. Was ist Public Interest Design? Beiträge zur Gestaltung öffentlicher Interessen (S. 15-36). Bielefeld: transcript Verlag.
- Ehn, P. (2013). Partizipation an Dingen des Designs. In C. Mareis, M. Held & G. Joost (Hrsg.), Wer gestaltet die Gestaltung? Praxis, Theorie und Geschichte des partizipatorischen Designs (S. 79-104). Bielefeld: transcript Verlag.
- Fineder, M. & Lang, J. (2020). Zwischenmenschliches Design. Eine Einleitung. In M. Fineder & J. Lang. (Hrsg.), Zwischenmenschliches Design. Sozialität und Soziabilität durch Dinge (S. 1-23). Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Gros, J. (1976). Sinn-liche Funktionen im Design. form, Zeitschrift für Gestaltung, Nr. 74 und 75/1976.
- Gros, J. (1983). Grundlagen einer Theorie der Produktsprache, Einführung. Offenbach: HfG- Offenbach.
- Haarmann, A. (2020). Zum erweiterten Designbegriff. In D. M. Feige, F. Arnold & M. Rautzenberg (Hrsg.), Philosophie des Designs (S. 213-228). Bielefeld: transcript Verlag.
- Halfar, B. & IGC-Arbeitsgruppe (2008). Wirkungsorientiertes NPO-Controlling. https://www.igc-controlling.org/fileadmin/downloads/Standards/WirkungsorientiertesControlling_IGC_FINAL.PDF. Zugriffen: 2. Oktober 2023.
- Hinte, W. (2012). Von der Gemeinwesenarbeit über die Sozialraumorientierung zur Initiierung von bürgerschaftlichem Engagement. In Thole, W. (Hrsg.), Grundriss Soziale Arbeit (S. 663-676). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Kessl, F. & Reutlinger, C. (2015). Sozialraum. In H.-U. Otto & H. Thiersch. Handbuch der sozialen Arbeit. Grundlagen der Sozialarbeit und Sozialpädagogik (S. 1847-1854). München: Ernst Reinhardt Verlag.
- Kurz, B. & Kubek, D. (2021). Kursbuch Wirkung. Das Praxishandbuch für Alle, die Gutes noch besser tun wollen. Berlin: Phineo.

Lang, J. (2020). Funktionen und Zwecke. In D. M. Feige, F. Arnold & M. Rautzenberg (Hrsg.), *Philosophie des Designs* (S. 185-211). Bielefeld: transcript Verlag.

Müller, F. (2018). *Designethnografie. Methodologie und Praxisbeispiele*. Wiesbaden: Springer VS.

Otto, H.-U. & Thiersch, H. (2015). *Handbuch der sozialen Arbeit. Grundlagen der Sozialarbeit und Sozialpädagogik*. München: Ernst Reinhardt Verlag.

Schröder, J. & Kettiger, D. (2001). *Wirkungsorientierte Steuerung in der sozialen Arbeit. Ergebnisse einer internationalen Recherche in den USA, den Niederlanden und der Schweiz*. Stuttgart: W. Kohlhammer.

Smolarski, P. (2021). Kann Design gesellschaftskritisch sein? In C. Rodatz & P. Smolarski. *Wie können wir den Schaden maximieren? Gestaltung trotz Komplexität. Beiträge zu einem Public Interest Design* (S. 79-98). Bielefeld: transcript Verlag.

Steffen, D. (Hrsg.). (2000). *Design als Produktsprache. Der ‚Offenbacher Ansatz‘ in Theorie und Praxis*. Frankfurt am Main: Verlag Form.

von Borries, F. (2016). *Weltentwerfen. Eine politische Designtheorie*. Berlin: Suhrkamp Verlag.