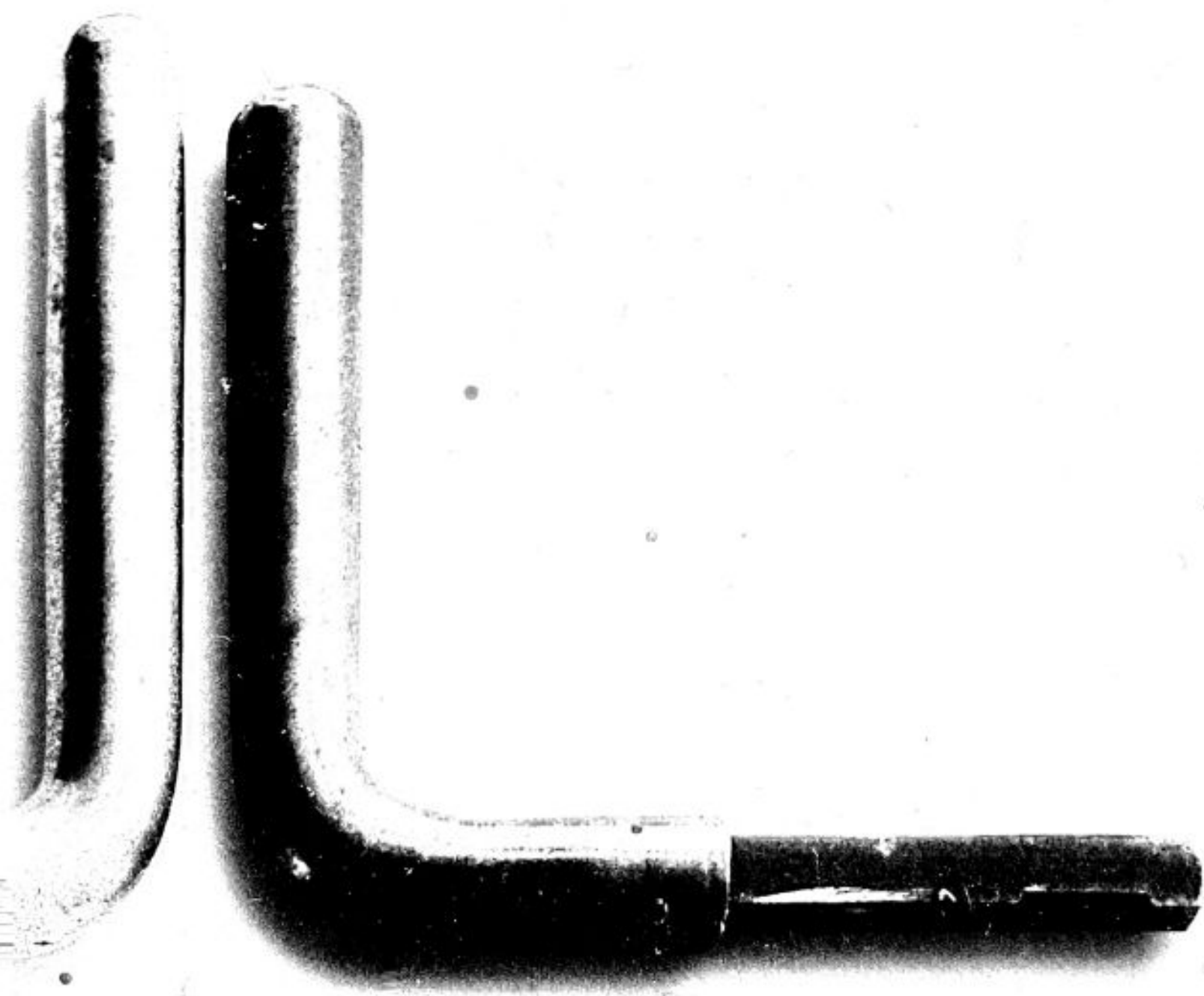

Weltentwerfen

Eine politische Designtheorie

Friedrich von Borries

edition suhrkamp

SV



ENTWERFEN

1 Entwerfen ist das Gegenteil von Unterwerfen.
Entwerfen. Unterwerfen. Alles, was gestaltet ist, unterwirft uns unter seine Bedingungen. Gleichzeitig befreit uns das Gestaltete aus dem Zustand der Unterwerfung, der Unterworfenheit. Design¹ schafft Freiheit, Design ermöglicht Handlungen, die zuvor nicht möglich oder nicht denkbar waren. Indem es dies tut, begrenzt es aber auch den Möglichkeitsraum, weil es neue Bedingungen schafft. Alles, was gestaltet ist, entwirft und unterwirft. Design ist von dieser sich bedingenden und ausschließenden Gegensätzlichkeit grundlegend ge-

1 Es gibt sehr viele, sich teilweise widersprechende Versuche, den Begriff »Design« zu definieren; er wurde in der Geschichte unterschiedlich benutzt, und die verschiedenen historischen und gegenwärtigen Synonyme und Vorläufer – wie z. B. »Gestaltung«, »Formgebung« oder »angewandte Kunst« – unterlagen ebenfalls Wandlungen und Verschiebungen, die alle in das weite Konnotationfeld von »Design« im heutigen Verständnis hineinwirken. Da dieses Buch aber keine Geschichte des Designbegriffs sein soll, wird als Grundlage für die weiteren Ausführungen folgende Definition von »Design« vorgenommen: Design ist das planvolle – also absichtliche, vorsätzliche, zielorientierte – Gestalten von physischen und virtuellen Gegenständen, Innen- und Außenräumen, Information und sozialen Beziehungen. Dieser erweiterte Designbegriff umfasst also alles, was in disziplinär engeren Kontexten Produkt-, Industrie-, Grafik- und Kommunikationsdesign etc. genannt wird, darüber hinaus Architektur, Städtebau und Stadtplanung sowie Landschaftsarchitektur, aber auch Bereiche der bildenden Kunst und des sozialen und künstlerischen Aktivismus. Design wird als eine Praxis verstanden, die Materielles wie Immaterielles, Dinghaftes wie Zeichenhaftes so umschließt, dass, wie der Architekturtheoretiker Philip Ursprung thesenhaft formuliert, »Kunst und Architektur [...] im Design aufgehen« (Ursprung 2012, S. 119).

prägt. Diese dem Design inhärente Dichotomie² ist nicht nur eine gestalterische, sondern eine politische. Sie bedingt Freiheit und Unfreiheit, Macht und Ohnmacht, Unterdrückung und Widerstand. Sie ist das politische Wesen von Design.³

2 Diese hier behauptete Dichotomie entspringt dem Bedürfnis nach Klarheit, wohlwissend, dass die Trennlinien in der Wirklichkeit fließend sind und die besondere Wirksamkeit von Design sich entlang der unscharfen Trennlinien von Unterwerfendem und Entwerfendem entfaltet. Die hier vorgenommene Zuspitzung dient als heuristisches Instrument.

3 Man könnte dem entgegenhalten, dass es viele Gegenstände gibt, die gestaltet sind, ohne in irgendeiner Weise »politisch« zu sein. Nehmen wir z. B. einen Salzstreuer, also einen alltäglichen Gegenstand, der »Design« im konventionellen Sinne verkörpert. Auf den ersten Blick hat er keine politische Dimension. Er unterwirft nicht. Betrachtet man den Salzstreuer jedoch genauer, erscheint er nicht mehr als harmloses Objekt, sondern als eine, wenn auch kleine, Bedingung unseres Alltags. Er gibt uns die Freiheit, unser Essen so zu salzen, wie wir wollen, der Benutzer wird unabhängig von der Vorgabe des Koches (außer, der hat das Essen versalzen, dann ist eh alles verloren). Gleichzeitig gibt der Salzstreuer vor, wie schnell wir salzen; die Anzahl und Größe der Löcher bestimmt, wie viel Salz pro Bewegung auf den Teller kommt. Und der Salzstreuer grenzt uns ab von anderen Kulturen des Salzens. Wir nutzen nicht gemeinsam mit den Mitessenden ein offenes Schälchen, in das wir mit Daumen und Zeigefinger greifen, sondern den ummantelten, hygienischen Streuer, der nicht nur uns vom Salz, sondern auch die Mitglieder der Tischgemeinschaft voneinander entfernt. Der Salzstreuer ist also keineswegs nur ein funktionales Objekt, sondern schafft – oder löst – durch Design Beziehungen zwischen Mensch und Mensch und zwischen Mensch und Ding. Auch der Salzstreuer ist ein durch und durch politisches Designobjekt.

1.1 Entwerfen ist der Ausgang des Menschen aus der Unterworfenheit.

Das als Gegenteil zum Unterwerfen verstandene Entwerfen ist Ausgangspunkt für eine politische Perspektive auf Design, die Entwerfen als einen grundlegenden, emanzipatorischen Akt versteht.⁴ Eine entsprechende Designtheorie baut auf Denkfiguren auf, die aus der Philosophie und den Sozialwissenschaften stammen. Grundlagen sind Überlegungen der Philosophen Martin Heidegger und Vilém Flusser, die sich beide mit dem Entwerfen befasst haben.

Martin Heidegger (1889-1976)⁵ beschreibt den

4 Der Gegensatz von »Entwerfen« und »Unterwerfen« ist eine definitorische Setzung, die andere Ansätze bewusst ausblendet. Insbesondere in den Kulturwissenschaften gibt es Versuche, Entwerfen methodisch zu definieren. Dabei wird nicht nur die künstlerische und gestalterische Praxis des Entwerfens wissenschaftlich ergründet, sondern auch als wissenschaftlich legitimiert: Entwerfen wird – ergänzend zur wissenschaftlichen Epistemologie – als eine eigenständige künstlerische Form der Erkenntnisproduktion beschrieben.

5 Auf den ersten Blick scheint die Philosophie von Heidegger wenig mit Design zu tun zu haben. Dass sie sich nicht leicht erschließt, ist sicherlich ein Grund, warum sie keine große Rezeption im Designdiskurs fand. Dabei sind neben dem in *Sein und Zeit* formulierten Entwurfsbegriff noch andere Überlegungen von Heidegger für die Designtheorie relevant; dazu zählen seine Unterscheidung von »Zeug« und »Ding« in *Der Ursprung des Kunstwerks* (Heidegger 2012 [1936]) sowie die Überlegungen zur Ähnlichkeit von Sein und Wohnen in »Bauen Wohnen Denken« (Heidegger 2013 [1951]). Einige Designtheoretiker sind stark von Heidegger beeinflusst. Ich würde nicht für mich beanspruchen wollen, Heidegger und seine Ontologie verstanden zu haben; ich agiere eher wie ein Grabräuber der Theorie, bediene mich bei Heidegger – und anderen – verschiedener theoretischer

Menschen als ungefragt in die Welt gekommen, als in die Welt »geworfen«. Diese »Geworfenheit« ist für Heidegger eine Grundstruktur alles Seienden. Der Mensch ist jedoch nicht allein durch die Geworfenheit bestimmt, sondern auch durch den »Entwurf«. Heidegger schreibt in seinem Hauptwerk *Sein und Zeit* aus dem Jahre 1927: »Der Entwurf ist die existenziale Seinsverfassung des Spielraums des faktischen Seinkönnens. Und als geworfenes ist das Dasein in die Seinsart des Entwerfens geworfen.« (Heidegger 1986 [1927], S. 145) Der Mensch wurde nicht nur ungefragt auf die Welt gebracht, sondern auch unfreiwillig ein entwerfendes Wesen. Heidegger führt aus: »Das Entwerfen hat nichts zu tun mit einem Sichverhalten zu einem ausgedachten Plan, gemäß dem das Dasein sein Sein einrichtet, sondern als Dasein hat es sich je schon entworfen und ist, solange es ist, entwerfend.« (Ebd.)

Vilém Flusser (1920-1991)⁶ führt diese fundamen-

Versatzstücke, um einen Entwurf für das, was ich »Weltentwerfen« nenne, zu entwickeln.

6 Als in den neunziger Jahren der Computer Einzug in die gestaltenden Disziplinen hielt, wurde Flusser von den Kulturwissenschaften als Medienphilosoph und Futurologe entdeckt. Dies ist insofern interessant, als Flusser keine akademische Karriere aufweisen konnte. 1920 in Prag geboren, brach er sein Philosophiestudium an der dortigen Universität 1939 nach zwei Semestern ab, da er als Jude vor den deutschen Besatzern flüchten musste. Einen Großteil seines Lebens verbrachte er in Brasilien, wo er seinen Lebensunterhalt in einer Turbinenfabrik verdiente. Er beschäftigte sich mit Medien und Sprache und wurde in seinem Werk stark von Heidegger und Hannah Arendt geprägt.

talontologischen Gedanken Jahrzehnte nach dem Erscheinen von *Sein und Zeit* weiter. Er fügt dabei Heideggers Konzept von Entwerfen ein politisch widerständiges Moment hinzu. Der Mensch, so Flusser, »stellt die Welt in erster Linie nicht mehr als ihm gegeben dar, sondern eher als von ihm entworfen, und sich selbst nicht mehr als dem Gegebenen unterworfen, sondern sich entwerfend.« (Flusser 1995, S. 307)

Das zentrale Element der Menschwerdung, so Flusser weiter, ist das Entwerfen, der Weg vom Subjekt zum Projekt. Während das »Sub-jekt« (von lateinisch *subiectum*, das Daruntergeworfene) also unterworfen ist, wirft oder denkt sich das Projekt nach vorne. Wenn wir entwerfen, befreien wir uns. Das ist der Wesenskern unseres Menschseins. Der Designer Otl Aicher (1922-1991)⁷ postuliert

7 Otl Aicher war ein Grafiker, der sich als politischer Akteur verstand. Er verweigerte in der NS-Zeit den Kriegsdienst (er brachte sich selbst eine Verletzung bei, so dass er zunächst nicht in den Krieg musste; später desertierte er) und war ein Jugendfreund der Geschwister Scholl. Anfang der fünfziger Jahre heiratete er Inge Scholl, die Schwester der ermordeten Sophie und Hans Scholl, und gründete unter anderem mit ihr die HfG Ulm. In seinem Wohnort Rotis im Allgäu baute er mehrere Häuser und gründete die »autonome republik rotis«. Neben seiner Tätigkeit als Gestalter hat er auch ein theoretisches Werk geschaffen und trug zur Wiederentdeckung von Wittgensteins architektonischem Werk bei. Als einer der ersten Designer würdigte er dessen inzwischen berühmte Türklinke. Weil Aicher mit seinem Text *die welt als entwurf* (1991b) ein Pate der hier vorgestellten Überlegungen ist, sind die Überschriften von *Weltentwerfen* in der von ihm geschnittenen Schrift *rotis* gesetzt.

in diesem Sinne: »man kann die welt verstehen als entwurf. als entwurf, das heißt als produkt einer zivilisation, als eine von menschen gemachte und organisierte welt. [...] die welt, in der wir leben, ist die von uns gemachte welt. [...] entwürfe machen autonom. entwerfer sind gefährlich, gefährlich für jede hoheitliche autorität. [...] im entwerfen kommt der mensch zu sich selbst. [...] der entwurf ist das erzeugen von welt. [...] im entwurf nimmt der mensch seine eigene entwicklung in die hand. entwicklung ist beim menschen nicht mehr natur, sondern selbstentwicklung. [...] im entwurf wird der mensch das, was er ist. sprache und wahrnehmung haben auch tiere. aber sie entwerfen nicht.« (Aicher 1991b, S. 195 f.)

Entwerfen, verstanden als Gegenteil von Unterwerfen, ist die praktische Umsetzung der Aufklärung.⁸ Entwerfen ist subversiv, gefährlich, aufrüh-

8 »Aufklärung«, so Immanuel Kant (1724-1804), »ist der Ausgang des Menschen aus seiner selbstverschuldeten Unmündigkeit« (Kant 1784, S. 481). Heute ist dieser Satz ein Allgemeinplatz, und natürlich hat Kant ihn nicht auf Design bezogen. Aber sind wir heute im kantischen Sinne aufgeklärt? Sind wir mündig, d. h., bestimmen wir über alle Aspekte unseres Lebens? Oder unterwerfen wir uns an vielen Stellen aus Bequemlichkeit den ökonomischen und kulturellen Bedingungen des globalen Kapitalismus sowie den damit verbundenen Formen von Unfreiheit? In dem, was wir gemeinhin Design nennen, materialisiert sich unsere Unmündigkeit: In der Art, wie wir uns kleiden, wie wir wohnen, mit welchen Dingen wir uns umgeben etc., lassen wir uns von der Ästhetik der kapitalistischen Kulturindustrie affizieren und geben uns ihren leeren Versprechungen hin. Ein sich als politisch verstehendes, entwerfendes Design stellt sich dieser Form von freiwilliger Unterwerfung entgegen.

rerisch. Entwerfen ist Befreiung. Entwerfen ist der Ausgang des Menschen aus seiner Unterworfenheit.

1.2 Entwerfen hat einen Gegenstand.

Entwerfen als Praxis des Designs hat immer einen Gegenstand, auf den es sich bezieht. Gegenstand hat dabei zwei Bedeutungen. Die erste Bedeutungsebene bezieht sich auf die Dinglichkeit des Gestalteten. Auch wenn Design unsichtbar sein kann (Burckhardt 2004 [1980]), weil es die Gestaltung von Prozessen, Beziehungen und Situationen mit einbezieht, assoziieren wir mit dem Begriff Design meistens etwas Gegenständliches, Dingliches. Doch dass Design einen Gegenstand hat, bedeutet noch etwas Grundsätzlicheres: dass uns etwas entgegensteht, gegen das wir angehen, dem wir uns entgegenstellen müssen, um die Welt zu einem besseren Ort zu machen. Zum Wesen des Gegenstandes schreibt Flusser: »Gegenstand« ist, was im Weg steht, dorthin geworfen wurde. [...] Die Welt ist insoweit gegenständlich, objektiv, problematisch, insoweit sie hindert.« (Flusser 1993, S. 40) Diese zweite Bedeutungsebene von Gegenstand findet sich etymologisch auch im Begriff »Objekt« (von lateinisch *obiectum*, das Entgegengeworfene).

1.2.1 Gegenstand von Design sind die Bedingungen.

Der durch Design zu überwindende Gegenstand von Design sind die Bedingungen des Lebens selbst, die jeder Designer durch die planvolle Ge-

staltung der Welt zu ändern versucht. Die Philosophin und politische Theoretikerin Hannah Arendt (1906-1975) befasste sich in ihrem Werk *Vita Activa* mit den Bedingungen des menschlichen Lebens, der *conditio humana*. »In dieser Dingwelt«, so Arendt, »ist menschliches Leben zu Hause, das von Natur in der Natur heimatlos ist.« (Arendt 2015 [1960], S. 16) Der Mensch lebt unter Bedingungen, die die Menschheit selbst geschaffen hat. »Was immer menschliches Leben berührt«, so Arendt weiter, »was immer in es eingeht, verwandelt sich sofort in eine Bedingung der menschlichen Existenz. Darum sind Menschen, was immer sie tun oder lassen, stets bedingte Wesen.« (Ebd., S. 19) Das, was wir gestalten, entsteht nicht voraussetzungslos. Unser Leben unterliegt Bedingungen. Wir entscheiden nicht frei, sondern bewegen uns in einem Feld von Normen, Werten, Prägungen. Die von uns erzeugten Dinge (und, im Sinne eines erweiterten Designbegriffs, auch die Räume, Beziehungen und Ordnungen) sind diesen Bedingungen unterworfen. Diese Bedingungen sind in der Welt, in die wir geworfen sind, gegeben – und werden durch das Design, das wir projektierend der Welt entgegenwerfen, verändert.

1.2.2 Design verdinglicht Bedingungen.

Verdinglichung bedeutet, dass unter den Bedingungen der kapitalistischen Produktionsverhältnisse auch der Mensch selbst zu einem Ding wird: durch den Verkauf seiner Arbeitskraft, seines Wis-

sens und seiner Kreativität, der Produkte seiner Arbeit. Er tut dies, um wiederum Dinge, Waren, konsumieren zu können. »Eine Ware«, schreibt Karl Marx (1818-1883), »scheint auf den ersten Blick ein selbstverständliches, triviales Ding« zu sein (Marx 1968 [1867], S. 85). Aber sobald das Produkt menschlicher Arbeit als Ware auftrete, verwandele es sich »in ein sinnlich übersinnliches Ding« (ebd.). Dabei entspringt der übersinnlich-mystische Charakter der Ware aus der Warenform selbst. Denn der Wert einer Ware bestimmt sich nicht auf Grundlage des Gebrauchswertes oder der benötigten Arbeitszeit, sondern ist Ausdruck eines gesellschaftlichen Verhältnisses. Das »bestimmte gesellschaftliche Verhältnis der Menschen selbst« nimmt »hier für sie [die Menschen] die phantasmagorische Form eines Verhältnisses von Dingen« an (ebd., S. 86). Das Resultat ist eine Verdinglichung der gesellschaftlichen Verhältnisse. Mit der Verdinglichung geht eine Entfremdung einher, der Mensch wird sich selbst, anderen Menschen, seiner ganzen Lebenswelt gegenüber entfremdet – und vor allem dem Produkt seiner Arbeit, die nun Ware ist. Die Menschen beginnen, sich selbst und andere, so der Philosoph Theodor W. Adorno (1903-1969), »wie Sachen« zu behandeln (Adorno 1980 [1951], S. 46).

Die Gesellschaft, in der diese Form von Entfremdung möglich ist, baut auf einer Täuschung auf. Es scheint, als ob nicht die Menschen selbst, sondern Waren ein gesellschaftliches Verhältnis eingehen

würden. Dieses sucht Marx mit dem Begriff »Fetischismus« zu fassen. Die Ware ist der Fetisch. Und für die ihre Arbeitsprodukte tauschenden Menschen besitzt ihre »eigene gesellschaftliche Bewegung [...] die Form einer Bewegung von Sachen, unter deren Kontrolle sie stehen, statt sie zu kontrollieren« (Marx 1968 [1867], S.89). Die von Marx analysierte Verkehrung, der Fetischcharakter der Ware und die damit einhergehende Überhöhung der von den Menschen produzierten Dinge, ist in der Massenkongsumgesellschaft durch die Kulturindustrie perfektioniert worden.

Man kann den Begriff »Verdinglichung« aber auch so verwenden, dass er die Verdinglichung von Bedingungen durch Design bezeichnet. Dann können die Lebensumstände, in denen sich die Menschen in der Welt befinden, als Produkte, als Designobjekte verstanden werden. Sie treten materiell oder strukturell in Erscheinung. Design im Sinne des Begriffs *De-Signum*, der »Ent-zeichnung« (vgl. Flusser 1993, S. 9), legt offen, welche gesellschaftlichen, ökonomischen, politischen, kulturellen Bedingungen der Gestaltung der Dinge zugrunde liegen. Design kann damit als Ausdruck von Normen, aber auch von Ängsten und Hoffnungen verstanden werden: Es verdinglicht die Bedingungen. So werden diese anschaulich, greifbar und entfalten ihre Rückwirkung auf den Menschen. Gleichzeitig werden dadurch die Bedingungen selbst zum Gegenstand von Design.

1.2.3 Die Verdinglichungen erzeugen die Bedingtheiten.
Das, was wir erzeugen, beeinflusst die Bedingungen, unter denen wir leben. Das Verhältnis von gesellschaftlichen Bedingungen und dem Dinglichen des Designs sind die Bedingtheiten. Die Bedingtheit beschreibt den Zusammenhang zwischen den Dingen und der Welt, in der sie sich befinden. Oder mit den Worten Arendts: »Was in [der] Welt erscheint, wird sofort Bestandteil der menschlichen Bedingtheit.« (Arendt 2015 [1960], S. 19)

1.2.4 Bedingungen, Verdinglichung und Bedingtheiten stehen in einer Wechselbeziehung.
Die Dinge, das von uns erzeugte Zeug⁹ und die sie beherbergenden Räume und Orte sind die Bedingtheiten unseres Lebens (oder zumindest Repräsentanten der Bedingungen, in und unter denen wir leben). Die Analyse der zugrunde liegenden Wech-

⁹ Heidegger untersucht in *Der Ursprung des Kunstwerks* den Charakter der von Menschen hervorgebrachten Dinge. Dabei differenziert er zwischen »Ding« und »Zeug«. Während die Kategorie »Ding« alles »Seiende« umschließt, ist das »Zeug« das vom Menschen bewusst »erzeugte«. Die Gegenstände, die er »Zeug« nennt, weisen zudem »Dienlichkeit« und »Verlässlichkeit« als wichtige Attribute auf. »Zeug« sind Gebrauchsgegenstände, die auch verschleifen können und dann zum »bloßen Zeug« verkommen. Sie sind dem Menschen näher als andere, etwa natürliche Dinge, da sie von ihm für bestimmte Zwecke geschaffen wurden. Ebenso wie Kunstwerke sind sie »geschaffen«, jedoch bleiben sie unsichtbar und verborgen in ihrer »Dienlichkeit«: »Je handlicher ein Zeug zur Hand ist, um so unauffälliger bleibt es, [...] um so ausschließlicher hält sich das Zeug in seinem Zeugsein.« (Heidegger 2012 [1936], S. 28 ff.)

selbeziehung von Bedingungen, Verdinglichung und Bedingtheiten ist die Grundlage einer politischen Designtheorie, denn in der Analyse der gestalteten Dinge (Gegenstände, Räume, Beziehungen etc.) erschließen sich die jeweiligen politischen, kulturellen und ökonomischen Rahmenbedingungen.

1.3 Entwerfendem Design steht unterwerfendes Design gegenüber. Die Grenzen sind fließend.

Nicht jedes Design ist entwerfend. Im Gegenteil, Design kann, wie der Designer und Designtheoretiker Victor Papanek (1923-1998) in seinem 1971 erschienenen Buch *Design for the Real World* ausführt, Schlimmstes bewirken, also nicht befreien, sondern unterdrücken. »Es gibt Berufe, die mehr Schaden anrichten als der des Industriedesigners, aber viele sind es nicht. Verlogener ist wahrscheinlich nur noch ein Beruf: Werbung zu machen, die Menschen davon überzeugen, dass sie Dinge kaufen müssen, die sie nicht brauchen, um Geld [auszugeben], das sie nicht haben, damit sie andere beeindrucken, denen das egal ist – das ist vermutlich der schlimmste Beruf, den es heute gibt. Die industrielle Formgebung braut eine Mischung aus billigen Idioten zusammen, die von den Werbeleuten verhökert werden. [...] Früher [...] musste man, wenn man gerne Menschen umbrachte, noch General werden, ein Kohlekraftwerk kaufen oder Kernphysik studieren. Heute kann durch industrielle Formgebung Mord auf Basis der Massenproduktion erfolgen.« (Papanek 2009 [1971], S. 7)

Nicht jedes Design ist emanzipatorisch. Design kann sowohl entwerfend als auch unterwerfend sein. Dass die Grenzen dazwischen fließend sind, bürdet Designern die Verpflichtung auf, sich immer wieder mit den Verwertungskontexten und Instrumentalisierungen ihrer Arbeit auseinanderzusetzen.

1.3.1 Unterwerfendes Design ist entmächtigend.

Unterwerfendes Design bringt Objekte, Räume und Kontexte hervor, die die Handlungsmöglichkeiten ihrer Benutzer nicht – oder nur in einem vorgegebenen Rahmen – erweitern. Unterwerfendes Design bestätigt bestehende Herrschafts- und Machtverhältnisse, indem es diese funktional und ästhetisch manifestiert. Ein modernes Hochhaus wirkt dabei nicht anders als eine barocke Schlossanlage, und eine Monstranz unterscheidet sich in ihrer Wirkungsweise nicht von einem Smartphone. In beiden Fällen dient die Gestaltung der Verherrlichung eines Identifikationsangebotes, dem der Mensch sich unterwerfen soll. Auch ein vermeintlich neutrales, funktionalistisches Design, das sich nur einer unpolitischen Problemlösung verschrieben zu haben meint, entgeht nicht der immanenten Bindung des Designs an die Sphäre des Politischen. Denn oft sichert ein problemlösungsorientiertes Design die bestehende Ordnung – und übernimmt damit, auch ohne es zu wollen, eine politische Funktion.

1.3.1.1 Das gesellschaftliche System der Gegenwart basiert auf Suggestion. In der Suggestionsgesellschaft erfolgen Entmächtigung und Unterwerfung freiwillig.

Im gegenwärtigen westlichen System erfolgt die Unterwerfung nicht primär durch Zwang, sondern freiwillig. Man kann daher heute einen neuen Typ von Gesellschaft diagnostizieren: die Suggestionsgesellschaft.¹⁰ Sie beruht nicht auf Disziplinierung

¹⁰ Der Philosoph Michel Foucault (1926-1984) beschreibt in *Überwachen und Strafen* (Foucault 1994 [1975]) die Funktionsweise der Disziplinargesellschaft, die, wie der Philosoph Gilles Deleuze (1925-1995) im *Postscriptum über die Kontrollgesellschaften* (Deleuze 1993) zeigt, später von der Kontrollgesellschaft abgelöst wurde. Die Herrschaftsmechanismen der Kontrollgesellschaft werden vom kontrollierten Subjekt unbewusst internalisiert, weshalb es keiner Kontrolle mehr bedarf. Doch die Gegenwart ist komplexer, als Deleuze es beschreibt; wir wissen, dass wir kontrolliert und manipuliert werden, wir haben also die Kontrolle keineswegs internalisiert, sondern lassen uns bewusst auf sie ein, weil wir meinen, dass die unterschiedlichen Formen von Kontrolle uns Vorteile bringen und sinnvolle Serviceleistungen darstellen. Nur ein paar Beispiele: Der Ortungsdienst eines Mobiltelefons dient, so reden wir uns ein, nicht nur unserer Überwachung, sondern verbessert die Services, etwa von Google Maps. Wir reden uns ein, die von der Krankenkasse finanzierte Smartwatch sei lediglich eine Maßnahme, die unsere Gesundheit fördert. Weiter glauben wir gern, die Sensoren der Smart City würden Umweltbelastungen reduzieren, unser Leben sicherer machen – und die dazu notwendige Überwachung diene allein diesen Zielen ... In der Suggestionsgesellschaft sind sich die Subjekte der Kontrolle bewusst. Sie unterwerfen sich ihr, weil sie sie für vorteilhaft halten. Weder ist die Gesellschaft transparent, wie der Philosoph Byung-Chul Han (*1959) in *Transparenzgesellschaft* behauptet (Han 2012b), noch ist die Kontrolle komplett internalisiert. Vielmehr ist die behauptete Kontrollnotwendigkeit so verinnerlicht, dass sie als Grundlage der

und Kontrolle, sondern ist von Freiwilligkeit geprägt; wir müssen nicht zur Unterwerfung gezwungen werden, sondern begeben uns freiwillig in Kontexte, in denen wir überwacht, kontrolliert und manipuliert werden können. Denn Unterwerfung bedeutet auch Entlastung, sie befreit von der Last der Entscheidung, von den Herausforderungen der Freiheit. Diese freiwillige Unterwerfung ist nur durch eine gleichzeitige Täuschung möglich, der kollektiven Übereinkunft, bestehende Zwangsstrukturen auszublenden und Freiheit zu simulieren. An die Stelle von Kritik, Opposition und Widerstand tritt die Selbsttäuschung: die Autosuggestion von Unabhängigkeit, Selbstverwirklichung und Entfaltung.

1.3.1.2 Die Entmächtigung manifestiert sich in der Simulation von Entfaltungsmöglichkeiten.

Die Freiwilligkeit der Unterwerfung beruht aber auf einer Täuschung. Denn die Entmächtigung in der Konsumkultur wird nicht als Entmächtigung erlebt, sondern als Bereitstellung von Erlebnis- und Entfaltungsmöglichkeiten. Überwachung wird als Service verstanden, Unterwerfung als Selbstverwirklichung. Die Autosuggestion der Gegenwart besteht darin, dass wir glauben, uns zu entfalten, während die vermeintlichen Erfahrungs- und Ent-

eigenen Entfaltungsmöglichkeit verstanden wird. Deshalb kann die Suggestiongesellschaft als eine Verfeinerung der Kontrollgesellschaft verstanden werden, die nicht auf die Instrumente der Disziplinargesellschaft verzichtet.

faltungsmöglichkeiten in Wirklichkeit von Anfang an definiert, begrenzt und kontrolliert sind. So wie der Spieler eines Computerspiels denkt, er würde eigene Entscheidungen treffen, sich dabei aber nur zwischen programmierten Handlungsmöglichkeiten entscheiden kann, navigieren wir durch die Gesellschaft der Suggestion. Die angebotene »Freiheit« und »Selbstentfaltung« ist ein Fake, jedwede Handlungsmöglichkeit ist *scripted*, in der Programmstruktur angelegt. Die *condition humaine* der Gegenwart ist Täuschung und Selbstbetrug. Das Dogma der Selbstentfaltung und die damit verbundenen Versprechen wie »Du darfst« und Aufforderungen wie »Just do it« suggerieren Optionen, die gar nicht existieren. Die gewährten Optionen verlassen nie den vom System vorgegebenen und ihn schützenden und erhaltenden Rahmen; sie geben vor, dass alles möglich sei und ein Scheitern allein an unserem individuellen Unvermögen liege. So führt die Suggestion von Freiheit und Optiona- lität zu einer tiefen Frustration, zu einer Verzweif- lung, an der wir zu zerbrechen drohen, wenn wir ihre unterwerfende Funktion nicht durchschau- en. Byung-Chul Han schreibt in *Agonie des Eros*: »*Du kannst* erzeugt massive Zwänge, an denen das Leistungssubjekt regelrecht zerbricht. Der selbst- generierte Zwang erscheint ihm als Freiheit, so dass er nicht als solcher erkannt wird. *Du kannst* übt sogar noch mehr Zwang aus als *Du sollst*. Der Selbstzwang ist fataler als der Fremdzwang, weil kein Widerstand gegen sich selbst möglich ist. Das

neoliberale Regime verbirgt seine Zwangsstruktur hinter der scheinbaren Freiheit des einzelnen Individuums, das sich nicht mehr als unterworfenen Subjekt, sondern als entwerfendes Projekt begreift. Darin besteht seine List. Wer scheitert, ist außerdem selbst schuld und trägt die Schuld fortan mit sich herum.« (Han 2012a, S.16 f.)

1.3.2 Entwerfendes Design ist ermächtigend.

Diesen systembestätigenden und -stabilisierenden Haltungen stehen subversive und emanzipatorische Ansätze gegenüber. Die Autoren und Akteure eines entwerfenden Designs versuchen, dadurch Alternativen zum gesellschaftlichen Status quo aufzuzeigen und eine bessere Gesellschaft zu erschaffen, in der die Beziehungen der Menschen untereinander und zu ihrer Umwelt¹¹ neu organisiert sind. Das entwerfende Design versucht deshalb, seinen Benutzern und Rezipienten echte Handlungsspielräume für ihr Leben zurückzugeben. Es stattet sie mit den Technologien, Werkzeugen, Instrumenten und Symbolen eines selbstbestimmten Lebens aus.

Gestaltungsmacht

¹¹ Auch wenn Entwerfen nach Aicher der wesentliche Unterschied zwischen Menschen und Tieren ist, ist entwerfendes Design nicht zwingend anthropozentrisch; es kann nicht nur den Interessen von Menschen, sondern z. B. auch von Tieren oder der Umwelt als Ganzes dienen.

Ahd.

1.3.2.1 Entwerfendes Design kritisiert Design durch Design.

Dem Dilemma, mit Design unwillkürlich dem Erhalt des kapitalistischen Systems (und der Stärkung des neoliberalen Regimes) zu dienen, entgeht auch entwerfendes Design nicht. Deshalb muss es seine eigene Praxis immer auch als Kritik an der eigenen Praxis verstehen, also Design mit Design kritisieren. Zur Praxis eines solchen, im wahrsten Sinne des Wortes »kritischen« Designs¹² gehört nicht nur das Entwerfen des Gegenstands, sondern auch von dessen Kontext. Es gilt also zumindest, die eigene Rolle, die eigene Involviertheit in bestehende Herrschaftsverhältnisse und ihre politischen, kulturellen und ökonomischen Systeme mit gestalterischen Mitteln zu analysieren – und die Ergebnisse dieser Analyse in der eigenen gestalterischen Praxis produktiv werden zu lassen.

1.3.2.2 Da unterwerfendes Design entwerfendes Design camoufliert, muss sich entwerfendes Design immer wieder neu erfinden.

Im sich ständig erneuernden Kapitalismus ahmt unterwerfendes Design entwerfendes Design nach, tarnt sich als entwerfend, um seinen unterwerfenden Charakter zu verbergen. Unterwerfendes und

¹² Der Begriff »critical design« wurde in den neunziger Jahren von dem Londoner Designer-Duo Anthony Dunne (*1964) und Fiona Raby (*1963) geprägt. Sie bezeichnen damit ein konzeptionelles Design, das Design und seine gesellschaftlichen Rahmenbedingungen durch Fiktionalisierung und spekulative Experimente zu hinterfragen sucht.

entwerfendes Design stehen in einer unaufhebba-
ren Wechselbeziehung und bedingen einander.¹³ In
dem Maße, in dem entwerfendes Design unterwer-
fendes Design kritisiert, trägt es zu dessen Opti-
mierung bei. Denn das Gegenüber schläft nicht,
sondern ist wachsam und entwickelt sich weiter.
Entwerfendes Design muss sich deshalb immer
wieder neu erfinden. Es ist dem unterwerfenden
Design unterworfen, weil das unterwerfende De-
sign den Entwerfenden zur ständigen Verände-
rung, Verbesserung, Weiterentwicklung – in der
Sprache des Marktes: zur permanenten Innovati-
on – zwingt. Auch entwerfendes Design muss sich
weiterentwickeln, vorausdenken, innovativ sein.

13 Diese Wechselbeziehung drückt sich auch biografisch aus. Ein
Beispiel dafür ist die Architektengruppe Coop Himmelblau (spä-
ter: Coop Himmelb(l)au). Ihre Mitglieder verstanden sich als Teil
der Gegenkultur und entwickelten unter dem Motto »Architektur
muss brennen« in den sechziger und siebziger Jahren in Wien eine
provokante Architektursprache. Zwar haben sie diese Architek-
tursprache beibehalten, diese ist aber nicht länger Ausdruck der
Gegenkultur, sondern des Mainstream. Zu den bedeutenden jün-
geren Bauten von Coop Himmelb(l)au zählt neben der BMW-Er-
lebniswelt in München die Europäische Zentralbank in Frankfurt
am Main. Die einst gegenkulturelle, provozierende Geste ist zur
Repräsentationsform der Macht geworden. Dieser Bedeutungs-
wandel ist kein Einzelfall, er lässt sich in fast allen gegenkulturellen
Bewegungen der letzten sechzig Jahre feststellen – von der Studen-
tenrevolte über die Punks bis hin zu Graffiti-Künstlern.

1.3.3 Das Spannungsfeld von Unterwerfen und Entwerfen findet sich in allen Bereichen von Design.

Das Spannungsfeld von unterwerfendem und entwerfendem Design zieht sich durch alle Tätigkeitsfelder von Designern. Ein Stuhl kann entwerfend sein, aber auch unterwerfend.¹⁴ Gleiches gilt für Gebäude, Landschaften, wie auch für die unsichtbaren Bereiche des Designs, wie das Design der sozialen Beziehungen, der ökonomischen Ordnung oder der Technologien, mittels derer wir kommunizieren. Ob das jeweilige Ergebnis eines Designprozesses ent- oder unterwerfend ist, hängt jedoch nicht vom Maßstab, den verwendeten Methoden oder der Materialität ab, sondern vom Kontext, in dem es eingesetzt, verwendet, produziert wird.¹⁵

¹⁴ Ein Thron ist unterwerfend, er fordert die Anerkennung des Besitzers durch die Umstehenden, ein Motiv, das die Gestaltung vieler Sitzmöbel bestimmt: Wir kennen den Chefsessel mit hoher Rückenlehne oder den Esszimmerstuhl mit Armlehnen, der am Kopfende des Esstisches steht. Der Stuhl dient der Repräsentation von Macht und ist damit unterwerfend. Ein Stuhl kann aber auch entwerfen, wie sich an einer der Ikonen des modernen Designs, dem Freischwinger, zeigen lässt. Im Freischwinger löst sich das statische Sitzen in ein dynamisches Schwingen auf, in ein Moment der Freiheit, das die stabilen Verhältnisse infrage stellt: ein materialisierter Paradigmenwechsel, der veranschaulicht, dass durch Design gesellschaftliche Konventionen und Machtverhältnisse umgeworfen werden können. Doch das Verhältnis von Stuhl und Gesellschaft wird nicht nur durch den Entwurf, sondern auch durch seine Nutzung bestimmt; der revolutionäre Freischwinger der Industriemoderne wurde zum chromblitzenden, Leder bewehrten Statussymbol des Nachkriegsbiedermeier, das sich in der eigenen Fortschrittlichkeit sonnte.

¹⁵ Exemplarisch für die Kontextabhängigkeit von Design sei hier

der 1974 von Enzo Mari (*1932) entworfene Stuhl »Sedia 1« genannt. Der Stuhl ist Teil der Möbelserie »autoprogettazione?«. Der zukünftige Benutzer sollte sich die notwendigen Materialien im Einzelhandel besorgen und den Stuhl nach einer von Mari entworfenen Anleitung selber bauen. Als symbolisches Honorar für den Designer, so Maris Idee, war ein Dollar vorgesehen. Der Entwurf von Mari ist also eine Aufforderung zur Selbstermächtigung und gleichzeitig ein gut gestaltetes und äußerst preiswertes Möbel. Wie viele Menschen das Möbel selbstständig produziert haben, ist nicht bekannt. In den nuller Jahren kaufte die finnische Möbelfirma Artek Mari die Lizenz für die gesamte Reihe ab, während der Möbelmesse in Mailand fanden 2010 aufwendige Präsentationsevents statt. Nun kostete das Selbstbau-Set aber nicht mehr einen Dollar, sondern 261 Euro. Aus einem sozialen Projekt wurde ein »normales« Designermöbel, das seinen Preis nicht über das verwendete Material rechtfertigt, sondern über seine durch Marketing gepushte symbolische Aufladung. Eine weitere Renaissance erlebte der Stuhlentwurf 2014, als zwei Berliner ein Designprojekt starteten, mit dem sie Flüchtlinge unterstützen wollten. Die Flüchtlinge, so die Idee der Initiative Cucula, sollten Möbel bauen und damit sowohl ihren Lebensunterhalt verdienen als auch Stolz und Würde zurückerlangen – und natürlich Sichtbarkeit für ihre Lebenssituation erzeugen. Zu den Möbeln, die die Flüchtlinge bauen und die Cucula verkauft, zählt auch Enzo Maris »Sedia 1«. Es entstand eine Sonderedition aus Treibholz, das in Lampedusa gesammelt worden war. Der aus dem Holz untergegangener Flüchtlingsboote gebaute Designklassiker wird zum politisch-korrekten Must-have der sich als progressiv verstehenden Designszene. Unterwirft sich Cucula damit der Marketinglogik der Gegenwart – oder unterläuft es diese? Besonders interessant wird das Projekt an dem Punkt, an dem sich Ökonomisches und Politisches überschneiden. Dies betrifft z. B. die Lizenzvergabe. Denn Mari gewährte Cucula eine Lizenz für den Bau von »Sedia 1«-Stühlen durch Flüchtlinge. So gab er der Initiative ein Instrument an die Hand, um bei der Beantragung von Aufenthaltserlaubnissen nachzuweisen, dass die Flüchtlinge keine Arbeitsplätze besetzen, die von bereits in Deutschland lebenden Arbeitskräften übernommen werden könnten.

1.4 Design ist politisch, weil es in die Welt interveniert. Dies erfordert eine politische Haltung des Designers.

Viele Designer verstehen ihre gestalterische Arbeit nicht als politisch. Aufgrund des Spannungsfelds von Entwerfen und Unterwerfen ist Design, im Gegensatz zur freien Kunst, aber immer politisch.¹⁶ Design gestaltet die Form, in der eine Gesellschaft ihr Zusammenleben organisiert. Design ist seinem Wesen nach interventionistisch, denn es greift konkret in Objektkonstellationen, Räume, Beziehungen ein. Mit dem Gestalteten positioniert sich daher jeder Designer – bewusst oder unbewusst – zur bestehenden gesellschaftlichen Ordnung. Sie wird bestätigt, unterstützt, kritisiert oder unterlaufen, was sich in der Geschichte des De-

16 Mit dem Begriff »Politik« meine ich hier nicht das Alltagsgeschäft des Politikbetriebes, sondern die grundsätzliche Frage nach der Verfasstheit einer Gesellschaft und der tatsächlichen Organisation ihres Zusammenlebens. Man könnte dieser Annäherung nun vorhalten, sie sei ein Rückfall in einen idealistischen Politikbegriff. Denn in einer Zeit, in der Politik – aus gutem Grund – nicht mehr für die Sinnstiftung, sondern nur noch für die Verwaltung des Alltags zuständig ist, differenziert sich die Suche nach Sinn in andere Lebensbereiche aus. Man könnte also so weit gehen, dass der Bedeutungszuwachs von Design umgekehrt proportional zum Bedeutungsverlust des Politischen ist. Design, verstanden als die Gestaltung unserer Lebenswelt, ist heute ein sinnstiftendes Element. Und genau in dem Moment, in dem das vermeintlich unpolitische Design in den Kontext grundsätzlicher gesellschaftspolitischer Fragen gestellt wird, in dem die Gestaltung der Lebenswelt also nicht individuell-hedonistisch, sondern kollektiv-verantwortungsvoll verstanden wird, findet eine »Rückeroberung« des Politischen statt.

signs ebenso aufzeigen lässt wie in seiner Gegenwart.¹⁷ Das politische Moment ist aber nicht nur in dieser spezifischen Spannung begründet, sondern auch in den Wirkmechanismen von Design. Design ist politisch, weil Design in die Beschaffenheit der Welt eingreift. Wer etwas gestaltet, möchte die Welt, in der er lebt, ändern. Deshalb spiegeln sich in den Gegenständen von Design die Bedingungen und die Bedingtheiten des menschlichen Zusammenlebens wider. Es wird vom Politischen bestimmt und bestimmt zugleich das Politische. Diese grundsätzliche Verbindung von Design und

17 Prominente Beispiele für die politische Blindheit – oder Flexibilität – vieler Gestalter sind die berühmten Architekten Ludwig Mies van der Rohe (1886-1969), Walter Gropius (1883-1969) und Le Corbusier (1887-1965). Sie haben mit erschreckend großer Anpassungsfähigkeit ihre Gestaltungskompetenz unterschiedlichen politischen Ideologien angedient. So entwarf Mies van der Rohe 1926 das Denkmal für Rosa Luxemburg und Karl Liebknecht auf dem Zentralfriedhof Berlin-Friedrichsfelde, suchte dann aber ab 1933 nach Wegen, um mit den Nationalsozialisten zusammenzuarbeiten. Nach seiner Emigration in die USA war er Miterfinder der amerikanischen Nachkriegsmoderne, die das Wesen der westlichen Demokratie ästhetisch zu repräsentieren beanspruchte. Einen ähnlichen Weg nahm Walter Gropius, der bis 1938 in Deutschland blieb und zunächst ebenfalls versuchte, mit dem NS-Regime zusammenzuarbeiten. Die wohl höchste politische »Flexibilität« wies Le Corbusier auf. Er beteiligte sich 1927 am Wettbewerb für den Völkerbundpalast in Genf, versuchte aber auch, Aufträge von Mussolini zu erhalten. 1932 beteiligte er sich am Wettbewerb für den Palast der Sowjets in Moskau. Und ab 1947 realisierte er den Hauptsitz der Vereinten Nationen in New York. Es gehört zu den traurigen Wahrheiten der Moderne, dass viele ihrer Avantgardisten sich politischen Systemen in die Arme warfen, die die unterschiedlichsten Modernisierungsphantasmen propagierten.

Politik ist Grundlage der politischen Wirksamkeit von Design.

1.4.1 Politik ist Gegenstand von Design.

Design ist nicht nur grundsätzlich politisch, sondern das Politische selbst kann ganz konkret Gegenstand von Design sein:

- Gegenstand von Design sind Politiker, weil sie ihr Erscheinungsbild und Auftreten nach den Vorgaben der Marktforschung gestalten.
- Gegenstand von Design sind politische Programme, deren Inhalte als Identifikationsangebote wie Konsumprodukte inszeniert werden. In der »marktkonformen Demokratie«¹⁸ ist das politische Programm warenförmig geworden.
- Gegenstand von Design sind die aus politischen Entscheidungen erwachsenden Gestaltungsaufgaben.
- Umgekehrt sind politische Prozesse Reaktionen auf fehlgeschlagene oder problemerzeugende Ergebnisse von Designprozessen.

Design und Politik sind nicht voneinander unabhängig, sondern bedingen einander. Diese wechselseitige Bedingtheit von Design und Politik erfordert eine politische Haltung des Designers.

¹⁸ Den Begriff »marktkonforme Demokratie« prägte Angela Merkel auf einer Pressekonferenz am 1. September 2011; vgl. dazu die unter {<https://www.bundesregierung.de/Content/Archiv/DE/Archiv17/Mitschrift/Pressekonferenzen/2011/09/2011-09-01-merkel-coelho.html>} verfügbare Mitschrift ihres Statements (Stand Juli 2016).

1.4.2 Eine politische Designtheorie bestimmt sich nach gesellschaftspolitischen Fragestellungen.

Wird Design als politisch verstanden, bedarf es neben der politischen Haltung, also der individuellen Positionierung des Gestalters zu seinem Gegenstand, auch einer politischen Designtheorie, um das gestalterische Handeln aus politischer Perspektive analysieren und in die unterschiedlichen politischen Kontexte einordnen zu können. Eine politische Designtheorie bestimmt ihre Struktur deshalb nicht anhand von designimmanenten Themen, sondern nach gesellschaftspolitischen Fragestellungen, an denen der Gegensatz von Entwerfen und Unterwerfen deutlich wird. Zur Strukturierung der Praxis von Design werden dafür im Folgenden vier Kategorien verwendet: Überlebensdesign, Sicherheitsdesign, Gesellschaftsdesign und Selbstdesign.¹⁹ Sie stehen gleichberechtigt neben-

¹⁹ Diese auf den ersten Blick reduktionistische Einteilung der Arbeitsanordnung ist von der maslowschen Bedürfnispyramide inspiriert. Der amerikanische Sozialpsychologe Abraham Maslow (1908-1970) gilt als einer der Begründer der humanistischen Psychologie. Das Modell der Bedürfnispyramide entwickelte er in den vierziger und fünfziger Jahren des 20. Jahrhunderts. Er ging davon aus, dass der Mensch an und für sich »gut« sei. Negativität – also Destruktivität, Zynismus, Gewalt etc. – seien keine menschlichen Grundeigenschaften, sondern Reaktionen auf die Nichtbefriedigung von Bedürfnissen. Diese Bedürfnisse stellte er als eine Pyramide dar. Den Sockel bilden die »physiologischen Grundbedürfnisse« (z. B. Wasser, Sauerstoff, Nahrung, aber auch Ausruhen, Schlafen, Schmerzen vermeiden und Sex), als nächste Stufen folgten das »Bedürfnis nach Schutz und Sicherheit«, das »Bedürfnis nach Liebe und Zuneigung«, das nach »Wertschätzung« und

einander, treten miteinander in Beziehung, bauen aufeinander auf, um sich schließlich ineinander aufzulösen.

1.5 Es gibt gutes und schlechtes Design.

Das Ziel einer politischen Designtheorie besteht darin, Orientierung in Bezug auf eine wesentliche Frage zu bieten, die sich jeder Designer stellt: Die Frage nämlich, ob das Ergebnis eines Designprozesses gut oder schlecht ist.

In der Geschichte des Designs gab es etliche Versuche, Kriterien für Qualitätsurteile über Design zu finden. Man wollte festlegen – und sich damit auch gegenüber anderen Strömungen innerhalb der jeweiligen Debatte über Bedeutung und Aufgabe von Gestaltung abgrenzen –, was eine »gute Form« sei. Dabei wurde Design entweder ästhetisch oder funktional (zum Beispiel nachhaltig oder kostengünstig) oder gar nach ökonomischem Erfolg bewertet. Politische und ethische Kriterien wurden lange abgelehnt. Ein Beispiel für eine solche unpo-

schließlich als Spitze die »Selbstverwirklichung« bzw. – je nach Fassung des von ihm stets verfeinerten Modells – das »Bedürfnis nach Transzendenz«. Heute gilt Maslows Ansatz als überholt. Die Bedürfnisse des Menschen sind komplexer, als es Maslow in seiner Pyramide darzustellen vermochte. Als heuristisches Instrument für den Versuch, die gegenwärtigen Tätigkeitsfelder von Design zu beschreiben, erscheint mir die Verwendung der Bedürfnispyramide dennoch sinnvoll – insbesondere, weil sie noch heute im Marketing angewendet wird. Für eine politische Designtheorie, die sich einem auf ökonomische Verwertung ausgerichteten Verständnis von Design entgegenstellen will, eine auf interessante Weise doppeldeutige Referenz.

litische Perspektive auf Design sind die von dem Designer Dieter Rams (*1932) ab den achtziger Jahren des 20. Jahrhunderts aufgestellten »Zehn Thesen zum Design«. ²⁰ Sie reißen gesellschaftspo-

20 Die »Zehn Thesen zum Design« lauten: »Gutes Design ist innovativ. [...] Gutes Design macht ein Produkt brauchbar. [...] Gutes Design ist ästhetisch. [...] Gutes Design macht ein Produkt verständlich. [...] Gutes Design ist unaufdringlich. [...] Gutes Design ist ehrlich. [...] Gutes Design ist langlebig. [...] Gutes Design ist konsequent bis ins letzte Detail. [...] Gutes Design ist umweltfreundlich. [...] Gutes Design ist so wenig Design wie möglich.« (2009 [ca. 1987], S. 584 ff.) Die in den zehn Thesen wiederkehrende Aussage »Gutes Design ist ...« stand Pate für die Formulierung der Schlusssätze der folgenden Kapitel.

Unabhängig von den eher gegen Ende seiner beruflichen Laufbahn aufgestellten Thesen gilt Dieter Rams als einer der wichtigsten deutschen Designer der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts. Dieser Ruf gründet auf seiner von 1961 bis 1995 währenden Tätigkeit als Chefdesigner der Firma Braun, in der er das minimalistische Erscheinungsbild ihrer Produkte entscheidend mit prägte. Viele der Geräte gelten heute als Designklassiker. Für mich waren sie Ausgangspunkt meiner Beschäftigung mit Design – und hätten mich beinahe zum Studium an die HFBK Hamburg geführt, der Hochschule, an der ich heute unterrichte. Trotz meiner frühen Begeisterung sind mir die Arbeiten von Rams inzwischen fremd geworden – der Grund dafür wird im abschließenden Kapitel noch zu diskutieren sein. Die Fremdheit, mit der mir die Arbeiten von Rams gegenüberstehen, hängt mit ihrer Kälte zusammen, einer Kälte, die möglicherweise Grund für die Renaissance seiner Formensprache ist. Erneute Aufmerksamkeit erhielt das Design von Dieter Rams nämlich vor wenigen Jahren, als Jonathan Ive (*1967), Chefdesigner von Apple, ihn zu seinem Vorbild erklärte und in Designblogs Vergleiche von historischen Entwürfen von Rams und aktuellen Produkten von Apple auftauchten, die große formale Ähnlichkeiten aufzeigten. Die Produkte von Apple entsprechen aber in keiner Weise den »Zehn Thesen zum Design« von Rams. Statt »ehrlich« zu sein, verschleiert die Gestaltung

litische Fragen an, ohne in die Tiefe zu gehen und das Gestaltete in einen politischen Kontext zu stellen.

Der Soziologie Bruno Latour (*1947) widersetzt sich einer das politische Moment von Design ausblendenden oder gar negierenden Haltung. In seinem Essay »Ein vorsichtiger Prometheus?« legt er dar, dass der Begriff Design »notwendig eine ethische Dimension beinhaltet, die verbunden ist mit der offensichtlichen Frage nach gutem versus schlechtem Design. [...] Es ist, als würden Materialität und Moralität schließlich verschmelzen. Dies ist sehr wichtig, denn sobald man beginnt, nicht nur Städte, Landschaften, Naturparks und Gesellschaft zu designen, sondern auch Gene, Gehirne und Chips, darf man keinem Designer mehr erlauben, sich hinter dem alten Schutzschild der Tatsachen zu verstecken. Kein Designer wird beanspruchen dürfen: »Ich stelle nur fest, was existiert« oder »Ich ziehe bloß die Konsequenzen aus den Naturgesetzen« oder »Ich errechne bloß die Summe«. Wenn Design derart ausgeweitet wird, dass es überall relevant ist, ziehen sich Designer ebenfalls den Mantel der Moral an.« (Latour 2010, S. 24)

die Komplexität ihres Entstehungs- und Nutzungszusammenhangs – und wirft so ein neues Licht auf die Braun-Produkte der Nachkriegszeit. Vielleicht war ja gerade die neutrale Ruhe, die Reduktion und Sinnentleerung, die die minimalistischen Geräte von Braun prägt, ihrerseits unbewusstes Instrument einer Verschleierrungsstrategie, ein ästhetischer Ausdruck des Mythos der »Stunde null«. Der unpolitische Charakter der »Zehn Thesen zum Design« würde somit doch wieder eine politische Haltung repräsentieren.

Eine politische Designtheorie bietet deshalb Kriterien für ein anderes Bewertungsraster an. Sie setzt als Maßstäbe für gut und schlecht auf ethische und politische, nicht auf ästhetische, funktionalistische oder ökonomische Kategorien. Als gut wird entwerfendes, als schlecht unterwerfendes Design angesehen.

1.6 Gutes Design ist nicht unterwerfend, sondern entwerfend.