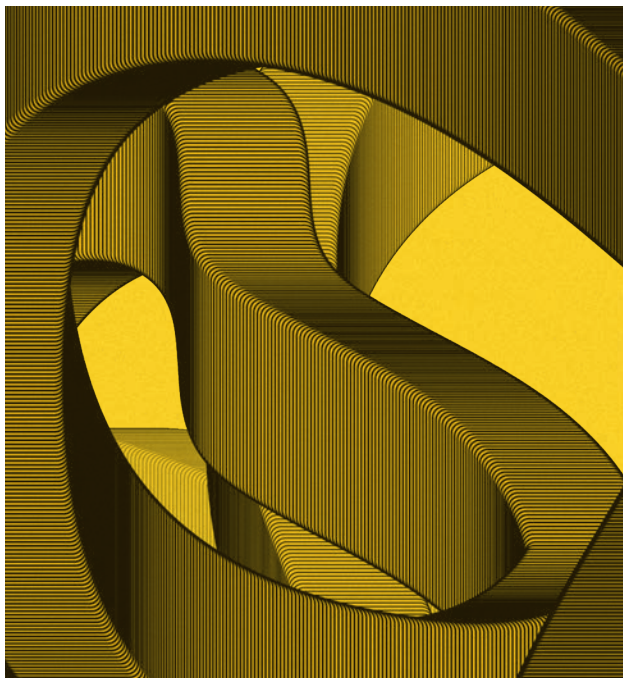


DESIGNABILITIES



Design Detours

DESIGNABILITIES

Design Research Journal

Design Detours

04/2025

Tom Bieling

Der Umweg ist das Ziel – Über die produktive Kraft der Desorientierung

Design und Umwege – zwei Begriffe, die auf den ersten Blick gegensätzlich erscheinen, sind in Wirklichkeit tief miteinander verwoben. Man könnte geneigt sein, anzunehmen, dass das vorrangige Ziel von Design darin besteht, Umwege zu vermeiden, den kürzesten Weg zu ebnen, Komplexität zu reduzieren und Klarheit zu schaffen. Doch dieses Bild greift zu kurz. Tatsächlich ist das Verhältnis von Design und Umwegen vielschichtiger, dialektischer. Denn Design bewegt sich nicht nur auf einer geradlinigen Bahn der Optimierung und Vereinfachung, sondern ist gleichzeitig selbst Ursprung und Katalysator für Umwege, Verwirrungen und ergebnisoffener, von Neugier und Ahnungslosigkeit getriebener Entfaltungen.

Design, so wurde bereits in der **DESIGNABILITIES** Ausgabe **Design Dis/order** deutlich, ist – und vielleicht macht genau das ja seine Kernkompetenz aus – häufig im Vermittlungsversuch zwischen Ordnung und Chaos gefangen. Unklar bleibt dabei bisweilen, ob es beim Design nun vorrangig darum geht,

Ordnung zu schaffen bzw. Un-Ordnung zu vermeiden, oder aber – und dies wäre die ungleich spannendere Perspektive – vielleicht gerade die Unordnung eine gewisse produktive Kraft entfalten kann, letztlich also das viel Aufregendere ist, als die manchmal ja doch etwas dröge Anmutung von Ordnung. Die eigentlichen Reize, die das Design setzen kann, so ließe sich daraus ableiten, gehen vom Umweg aus, der uns vor Herausforderungen stellt, keine Antworten für uns bereit hält, uns dazu antreibt, selber Lösungen zu finden, kurzum: es uns absichtlich nicht zu leicht macht.

Sicherlich, eine der grundlegendsten Aufgaben des Designs ist es, Umwege – verstanden als unnötige Hindernisse oder Umstände, die Effizienz mindern – aus dem Weg zu räumen, zu umgehen oder zu überbrücken. Das betrifft sowohl physische wie auch metaphorische Umwege. Ein gut gestalteter Stuhl verkörpert die Idee, den Umweg des Unkomforts zu vermeiden, er nimmt dem Körper die Last, die Schwere des Seins. Ein klar strukturiertes Interface zielt darauf ab, Nutzer:innen den mühsamen Prozess der Orientierung zu ersparen. Im besten Falle, so würde man annehmen, ist das Design hier unsichtbar, zumindest unaufdringlich und verhält sich im Hintergrund.

Der sich hier abzeichnende Effizienzglaube ist tief im Modernismus verankert. An die Überzeugung, dass die menschliche Erfahrung durch Vereinfachung und Rationalisierung verbessert werden könne. Form folgt Funktion. Der Mensch soll durch gutes Design von unnötigen Umwegen befreit werden.

Ironischerweise ist Design jedoch selbst oft die Ursache für (neue) Umwege – es ist *abwegig*. Dies zeigt sich besonders in Momenten, in denen die scheinbare Klarheit und Funktiona-

lität von Designlösungen auf neue Herausforderungen stößt. So mag zwar jedes neue digitale Tool, darauf abzielen, Dinge (Vorgehensweisen, Handhabungen) zu erleichtern, doch in der Praxis entstehen durch ihre Einführung oft neue Komplexitäten. Das Smartphone, das uns den Weg zu jedem Ziel zeigen kann, ist gleichzeitig auch ein Apparat, der uns ständig in andere, unerwartete Richtungen lenkt. Statt Zeit zu sparen, verlieren wir uns in einem Netz von Nachrichten, Updates, Katzenvideos, neuen Features und anderen Ablenkungen. Jedes Problem, so viel wissen wir längst, das durch Technologie gelöst wird, schafft unweigerlich neue, weitere Probleme und Herausforderungen. Horst Rittel lässt grüßen.

Bekannt ist dieses Paradoxon auch in der Architektur. Nicht selten führt(e) die scheinbar geradlinige Funktionalität moderner Gebäude dazu, dass Menschen sich emotional von den Räumen entfremden. Eine sterile Umgebung, die dem menschlichen Bedürfnis (zumindest einiger) nach Unordnung, nach einem gewissen Maß an Umweg, nicht gerecht wird. Hier zeigt sich, dass Design, wenn es vorgibt, Umwege zu verhindern, in Wirklichkeit den Menschen auf neue und unvorhergesehene Pfade zwingt.

Doch nicht jeder Umweg ist ein Fehler. Umwege können produktiv sein, sie haben das Potenzial, uns neue Perspektiven zu eröffnen, uns vor Herausforderungen zu stellen, die unser Denken und Handeln erweitern. Gilles Deleuzes und Félix Guattaris Konzept des **Rhizoms** versinnbildlicht genau dies: eine nicht-lineare, netzartige Struktur, die uns von der Idee des einen, klaren, unmissverständlichen und alternativlosen Weges wegführt. Ein Umweg ist in diesem Sinne keine Verirrung, sondern ein improvisatorisches und somit schöpferisches Moment, das uns neue

Verbindungen, neue Assoziationen und neue Wege des Weltverständnisses eröffnet.

In der Kunst und im Design kann dies durchaus als bewusste Strategie eingesetzt werden. Der Umweg als Methode, die uns dazu einlädt, innezuhalten, nachzudenken, sich mit dem Vorgefundenen auseinanderzusetzen; Raum nicht einfach zu durchqueren, sondern ihn zu erfahren, sich auf das Unerwartete einzulassen. Nicht selten sind es ebenjene Momente, in denen klare, lineare Struktur absichtlich unterbrochen wird, die uns in die tiefere Reflexion befördert.

Der produktive Umweg im Design – er ist ein Gegenentwurf zur allzu stringenten und dadurch unwirklichen, totalen Optimierung und Effizienz. Er ist eine Herausforderung, eine Anregung zum Nachdenken, zum selber Handeln. Er befördert uns zu handelnden Akteur:innen auf dem Spielfeld des Andersmöglichseins.

Das Verhältnis von Design und Umwegen lässt sich folglich als dialektische Spannung verstehen. Vielleicht ist es gerade diese Ambivalenz, die das Design so aufregend macht: Es ist sowohl Mittel der Vereinfachung als auch Motor der Komplexität, es führt uns auf den kürzesten Weg und lockt uns zugleich in unerwartete Richtungen. Richard Sennett etwa kritisiert die einschränkende und unflexible Art dahingehend, wie Technologie uns Anweisungen gibt. Als Beispiel führt er Mapping Technologien an, die uns zwar die kürzeste Entfernung zwischen zwei Punkten zeigen mögen, dabei aber nicht selten uninteressante oder wenig informative Routen wählen (Sennett 2015). Der kurze Weg des geringsten Widerstands ist häufig oberflächlich im Vergleich zu dem, was man auf alternativen, unbekanntem, vielleicht auch längeren Wegen erleben könnte.

Der Umweg – bewusst oder unbewusst provoziert – muss nicht nur als Hindernis, sondern darf auch als Chance begriffen werden, die nicht nur darin besteht, uns (beispielsweise) auf kürzestem Wege von A nach B zu bringen, sondern uns gleichzeitig zu ungekannten, vielleicht auch sperrigen, aber eben dennoch zu Wegen der Erkenntnis befördert.

Es sei den Leser:innen dieses **DESIGNABILITIES** Themenhefts **Design Detours** folglich sehr ans Herz gelegt, sich beim Lesen dieses Buches zu verlaufen. Lesen Sie um Himmels Willen nicht linear. Oder tun sie es wenigstens nicht an einem Stück, sondern lassen Sie sich zwischendurch von anderen Dingen ablenken. Haben Sie kein schlechtes Gewissen, wenn Sie das Gefühl haben, sich beim etwaigen Unverständnis einer Argumentation in eine gedankliche Sackgasse zu begeben. Diese Ausgabe ist ein lebendiges Gewebe aus Thesen, Positionen, mitunter auch Provokationen, das Ihnen die Freiheit gestattet, einen eigenen Pfad zu wählen. Blättern Sie nicht nur vorwärts. Vielleicht möchten Sie einen Abschnitt überspringen. Oder Sie beginnen in der Mitte, und arbeiten sich dann zurück zu den Anfängen. Nehmen Sie einen Stift zur Hand und machen sich Notizen, markieren Sie Stellen, streichen Sie Abwegiges durch oder markieren es mit Fragezeichen! Und vergessen Sie ja nicht, auch andere Dinge zu tun! Lesen Sie was anderes, gehen Sie raus, schreiben Sie selbst etwas! Manchmal ist es der Abstand, der uns die Klarheit bringt, die wir brauchen, um wirklich zu verstehen. Indem Sie sich auf Umwege begeben, schaffen Sie Raum für Einsichten. Man weiß nie, welche Schätze am Wegesrand warten. Der Umweg ist das Ziel.

Folgende Stationen laden Sie dazu ein, von Ihnen erkundet oder auch umgangen zu werden.

Stephan Kraus hat jüngst die Methode des *Souvenirings* in die ästhetische Forschung eingeführt (Kraus 2023), eine künstlerische Forschungsweise, die schöpferisch-gestaltende Prozesse mit analytischem Denken kombiniert, um neue Erkenntnisse zu gewinnen. Dabei werden künstlerische Werke als Mittel genutzt, um bestehende Wissensstrukturen zu hinterfragen und neu zu verknüpfen. Im Zentrum dieser Wissensproduktion steht die flexible und rhizomatische, netzwerkartige Herangehensweise, bei der verschiedene Wissensstränge miteinander verbunden werden, ohne eine feste Kernthese zu verfolgen. Souveniring ermöglicht es, persönliche und kulturelle Narrative in die Forschung einzubinden, um so neue Perspektiven auf komplexe gesellschaftliche und wissenschaftliche Themen zu eröffnen. In seinem Beitrag geht Kraus einen Schritt weiter und vollzieht die methodische Reflexion des Souveniring Prozesses. Die Einbindung vermeintlich trivialer Phänomene und okkultur Symbolik in diese epistemische Praxis begründet er unter anderem mit Verweisen auf Eugene Thacker (2011), Guy Debord (1977) und Roland Barthes (1957).

Markus Kreutzer befasst sich mit der menschlichen Gestaltungskraft und der damit korrespondierenden gestalterischen Reproduktion. Er legt dar, wie Menschen seit prähistorischen Zeiten ihre Umwelt und sich selbst durch die Vorstellung und Visualisierung möglicher Zukünfte beeinflussen. Gestaltung ist dabei ein bewusster Prozess, der soziale, technische und kulturelle Realitäten formt, aber auch bestehende Strukturen reproduziert und beschleunigt. Dieser Prozess wird durch soziale

Einflüsse und die Grenzen individueller Wahrnehmung geprägt, was sowohl Chancen als auch Herausforderungen Entwicklung möglicher Zukünfte darstellt.

In seinem Beitrag über *Open Design* beschreibt **Fabian Arnold** den Wandel des Designs in eine offene, partizipative Form. Open Design ermöglicht nicht nur die Nutzung fertiger Produkte, sondern auch den Zugang zu Prozessen und Werkzeugen, um sie selbst zu gestalten. Es wird so zu einem wichtigen Faktor für nachhaltige, kreislauforientierte und demokratische Gestaltung, die auf Diversität und Teilhabe setzt.

Franziska Wissel untersucht, wie das Konzept des Übersetzens im Design konzipiert werden kann, wobei Design als eine Art *Übersetzer* zwischen materiellen Objekten und menschlichen Bedürfnissen fungiert. Sie beleuchtet dabei die Herausforderung, Designkonzepte in unterschiedliche kulturelle Kontexte zu übertragen und diskutiert, wie *Designtransplantate* – also Designideen aus einer Kultur, die in eine andere übertragen werden – entweder erfolgreich integriert oder angepasst werden müssen, um kulturelle Relevanz und Funktionalität zu gewährleisten. *Multilinguales Design* begreift sie als die Fähigkeit von Design, sich in unterschiedlichen kulturellen Kontexten zu integrieren, indem es universelle und kulturspezifische Codes berücksichtigt. Wissel ebnet damit den Weg für *Allgemeine Vergleichende Designwissenschaften* als ein neues Forschungsfeld, das Design aus verschiedenen Kulturkreisen vergleicht, um Gemeinsamkeiten und Unterschiede in Designsprachen zu analysieren.

Ron Behringer beschäftigt sich mit *Design Devices*. Diese spielen eine zentrale Rolle im Designprozess, indem sie als Vermittlungsinstanzen zwischen Mensch und Objekt agieren und

verschiedene Aspekte des entstehenden Designobjekts repräsentieren. Skizzen, Modelle oder Prototypen, ermöglichen es den Beteiligten, aktiv am Entwurfsprozess teilzunehmen und das Design auf verschiedenen Ebenen zu beeinflussen. Design Devices fungieren dabei als *Boundary Objects* (Star/Griesemer 1989), die unterschiedliche Bedeutungen für verschiedene Gruppen tragen und dadurch Kommunikation und Zusammenarbeit befördern.

Der Beitrag von **Clara Schneider** diskutiert die Ambivalenz des Designs im Kontext postkolonialer und patriarchaler Strukturen. Schneider hebt hervor, dass Design tief in historischen Machtverhältnissen verwurzelt ist und sowohl bewusst als auch unbewusst bestimmte Weltbilder und Ungerechtigkeiten reproduzieren kann. Schneider macht deutlich, dass es entscheidend ist, Design als eine ethische Praxis zu verstehen, die aktiv gegen Ignoranz und Ungerechtigkeit arbeitet und durch kontinuierliche Reflexion alternative, gerechtere Realitäten zu schaffen versucht.

LITERATUR

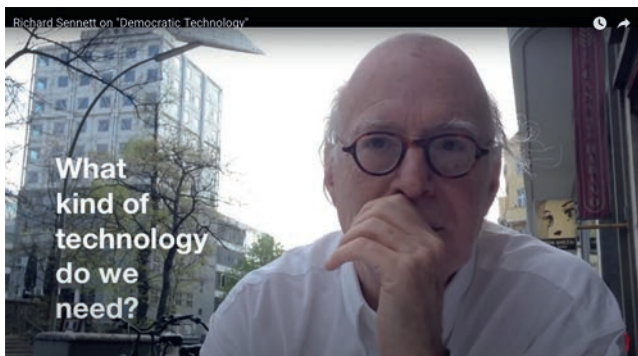
Debord, Guy (1977): *Die Gesellschaft des Spektakels*. Suhrkamp, Frankfurt a. M.

Kraus, Stephan (2023): *Souveniring*. In: Haarmann, A. / Lagaay, A. / Bieling, T. / Koerschkes, T. / Ivanova, P. / Bohamilitzky, F. / Scholz, B.: *Specology – Zu einer ästhetischen Forschung*. Adocs, Hamburg. S. 100–106.

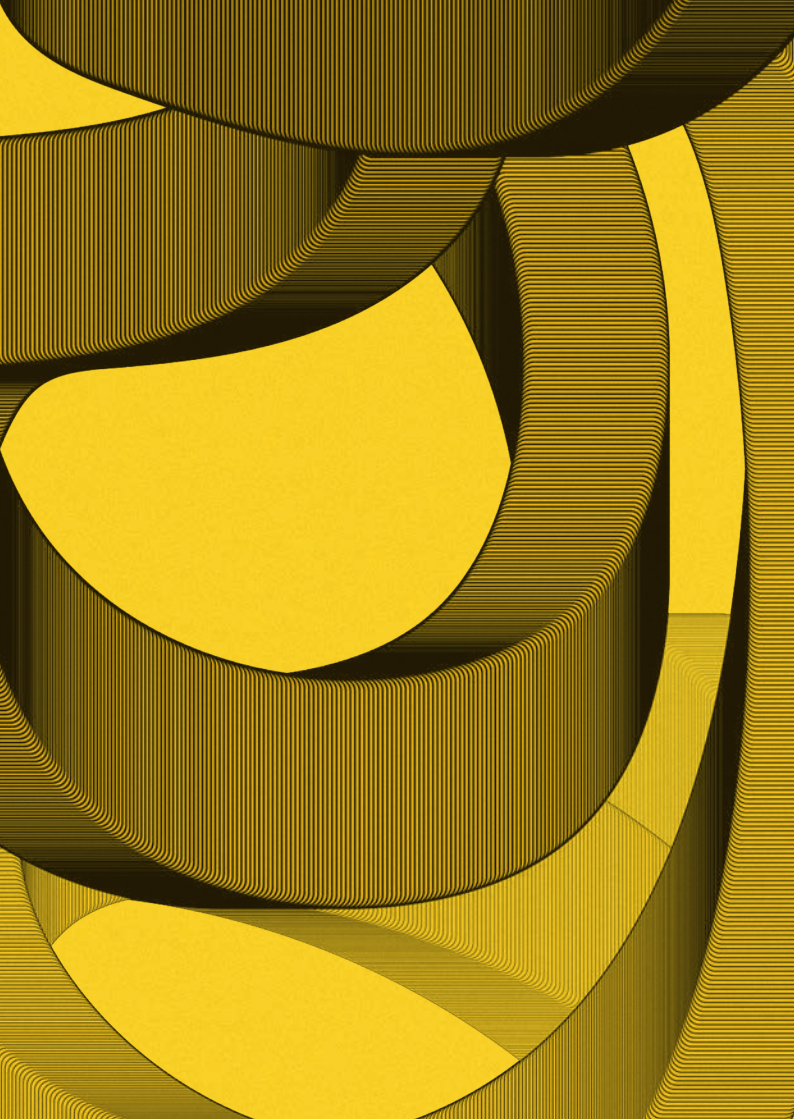
Sennett, Richard (2015): *On Democratic Technology* DESIGNABILITIES Video, Richard Sennett im Gespräch mit Tom Bieling, 4.8.2015. <https://www.designforschung.org/2015/08/04/richard-sennett-on-democratic-technology> [Zuletzt abgerufen: 14. September 2024]

Star, Susan Leigh & James R. Griesemer (1989): *Institutional Ecology, Translations and Boundary Objects: Amateurs and Professionals in Berkeley's Museum of Vertebrate Zoology*, 1907–39. *Social Studies of Science*, Vol. 19, no. 3, S. 387–420.

Thacker, Eugene (2011): *In the Dust of This Planet: Horror of Philosophy* Volume 1. Zero Books, 2011.



Richard Sennett über *Demokratische Technologie* im Gespräch mit Tom Bieling.
Video: <https://www.designforschung.org/2015/08/04/richard-sennett-on-democratic-technology>



Stephan Kraus

Souveniring: drei Denkverfahren

Eine Analyse erlernter kultureller Praktiken und hegemonialer Systeme erfordert einen Standpunkt, der sich außerhalb der inhärenten Gesetzmäßigkeiten dieser Gebilde befindet, da die Betrachtung sonst nur dem dort vorgegebenen Regelwerk und der institutionellen Logik folgen kann. Das Denken von Alternativen wird erst möglich, wenn man die routinierten, vorgegebenen Pfade verlässt, die das System (unter Berufung auf Effizienz oder Tradition) vorschlägt. Die Detour von diesen üblichen Wegen kann entweder gezwungenermaßen sein (Baustelle) oder ohne äußerliche Einwirkung (sich verfahren). Die *Abwegigkeit* die im Titel dieser Ausgabe implizit ist⁰¹, bildet die Grundlage einer spekulativen Forschungsmethode, die ich Souveniring genannt habe. Die Methode wurde im Rahmen meiner Masterarbeit entwickelt, um das zu untersuchen, was Roland Barthes als *Mythos*⁰² (Vgl. Barthes, 2020) einer bürgerlichen

01 Vgl. hierzu auch das Vorwort dieser Ausgabe (Bieling 2025, S. 04)

02 Barthes versteht darunter eine ideologische Konstruktion, die kulturelle Bedeutungen als natürliche und universelle Wahrheiten darstellt, um herrschende Machtverhältnisse zu verschleiern und zu legitimieren.

Gesellschaft, Mark Fisher als *kapitalistischen Realismus*⁰³ (Vgl. Fisher, 2009), Guy Debord als *Spektakel*⁰⁴ (Vgl. Debord, 2013) oder Fredric Jameson als *postmoderne Logik*⁰⁵ (Vgl. Jameson, 1989) bezeichnet: das im globalen Norden dominante, ideologisch-kulturelle System, welches die mit ihm verschränkte Wirtschaftsform des Kapitalismus als alternativlos postuliert, indem es sich als objektive Realität darstellt. Anlass dieser kritischen Auseinandersetzung ist die verspürte Dissonanz zwischen den zahlreichen Krisen der Gegenwart⁰⁶ und deren materieller Vermeidbarkeit, der kulturell vermittelten humanistischen Moral und dem Unwillen gesellschaftlich etablierter politischer Akteur:innen nach ihr zu handeln. In diese Gegenwart führte uns allerdings keine zentral orchestrierte Verschwörung, sondern ein „organisch“ gewachsenes Netzwerk an einzelnen abstrakten Logiken und Zusammenhängen. Dieses wird überhaupt erst zu einem adressierbaren Gegenstand, wenn man das herstellt, was Jameson als „kritische Distanz“⁰⁷ (Jameson 1989, 94) bezeichnet und Georg Lukács in „Geschichte und Klassenbewusstsein“ anhand des Beispiels der Landschaftsbetrachtung eines Künstlers im Gegensatz

-
- 03 Fisher beschreibt damit die weitverbreitete Überzeugung, dass es keine realistische Alternative zum Kapitalismus gibt und dieser als alternativlose, unveränderbare gesellschaftliche Ordnung wahrgenommen wird.
- 04 Als Spektakel versteht Debord jene soziale Beziehung, in der das direkte Leben durch eine inszenierte Darstellung von Bildern und Konsum ersetzt wird, wodurch die Menschen entfremdet und passiv gehalten werden.
- 05 Jameson bezeichnet hier die kulturelle Phase des Spätkapitalismus, in der historische Tiefe, individuelle Authentizität und ideologische Klarheit durch Oberflächenästhetik, Fragmentierung und das ständige Recycling von Stilen ersetzt werden.
- 06 „[T]he normalization of crisis produces a situation in which the repealing of measures brought in to deal with an emergency becomes unimaginable.“ (Fisher 2009, 1)
- 07 Jameson umschreibt damit die Möglichkeit, sich von ideologischen und kulturellen Strukturen zu lösen, um diese kritisch zu reflektieren, wobei er argumentiert, dass in der Postmoderne diese Distanz zunehmend verschwindet, da Menschen in die allgegenwärtigen Logiken des Kapitalismus eingebunden sind.

zum „In-der-Natur-Leben“ eines Bauern so beschreibt: „Der Betrachter steht außerhalb der Landschaft, sonst kann die Natur für ihn unmöglich zur Landschaft werden. Würde er, ohne über diese ästhetisch-kontemplative Unmittelbarkeit hinauszugehen, sich selbst und die ihn räumlich unmittelbar umgebende Natur ebenfalls in die *Natur als Landschaft* einzubeziehen versuchen, so würde es sofort klarwerden, daß die Landschaft erst in einer bestimmten, freilich jeweilig verschiedenen Distanz vom Betrachter Landschaft zu werden beginnt, daß er nur als räumlich getrennter Beobachter die Landschaftsbeziehung zur Natur haben kann.“ (Lukács 1971, 153)

Souveniring ist ein Vehikel, um das Territorium der Gegenwart (Abb. 1) zu durchqueren, um neue Positionen zu entdecken, von denen aus sich diese unmittelbare Natur als Landschaft zusammenfügt.

Souveniring ist ein Verfahren des Verfahrens.

Zuerst soll der methodische Aufbau kurz veranschaulicht werden⁰⁸, während in den nachfolgenden Abschnitten drei Einsichten aus der Reflexion der Methode ausgeführt werden, die potentiell in der Entwicklung anderer spekulativer Praktiken nützlich sein können.

08 Eine ausführlichere Besprechung der Methode findet sich in Kraus 2023, S. 100–106, Kapitel Gehweisen.



Abb. 01. Die Landschaft als Arbeitsraum. Installation in der Doppelausstellung *Schicht&&Gewebe* (2024) mit Yannic Heintzen in der Galerie *Raum linksrechts* in Hamburg. Fotografie: © Michaela Anderl

Souveniring

Im Souveniring werden spekulative künstlerische Objekte produziert, die als Prothese der Auseinandersetzung mit einem abstrakten Untersuchungsgegenstand wie einem gesellschaftlichen Zustand funktionieren sollen. Die Objekte werden dabei nicht als singuläre Repräsentanten oder Bedeutungsträger scharf abgegrenzter Sachverhalte verstanden, sondern werden in ein Verhältnis untereinander gesetzt und im Ganzen, wie im Einzelnen, immer wieder unter dem Einbezug neuer thematisch relevanter Quellen und Ideen evaluiert und zu Sinnkonstruktionen verknüpft.

Die Recherche beginnt typischerweise mit der Rezeption von Fachliteratur zu dem jeweiligen Themenfeld. Nachgelagert – und auch dabei befinden wir uns weiterhin auf allgemein bekanntem Terrain – werden die ersten Gedanken zu dem Gelesenen erfasst. Die Transkription findet in unterschiedlichen Speichermedien statt. So kommen unter anderem (hand)schriftliche Notizen, mündlich verfasste Gedanken in Form von Sprachaufnahmen und Skizzen, Zeichnungen und Diagramme zum Einsatz. Hier beginnt allerdings der Souveniring-Prozess von der normativen Verarbeitung einer Quelle abzuweichen, denn in den Aufzeichnungen werden bereits Entwürfe eines künstlerischen Objekts zu dem jeweiligen Untersuchungsgegenstand mitgedacht. So beginnt die künstlerische Konzeption bereits während des Vertrautmachens mit dem Untersuchungsmaterial und wirkt auf die Rezeption der Texte ein. Die Entwürfe sind nicht rein diagrammatisch zu verstehen, sie stellen keine möglichst akkurate Abbildung, kein Symbol des jeweiligen Inhaltes dar, sondern

sind eine Erfassung des Verhältnisses zwischen Text und Lesenden und zeichnen intuitive Verbindungen und Referenzen auf, die bereits zu diesem Zeitpunkt gezogen werden. (Abb. 2)

Im weiteren Prozess bis zur Fertigung der Objekte (und darüber hinaus) werden diese Entwürfe mit persönlichen Erfahrungen und popkulturellem Wissen assoziativ verknüpft. Diese Ressourcen werden auf ästhetischer wie auf inhaltlicher Ebene in das Denken mit aufgenommen und verbinden sich mit dem Untersuchungsgegenstand zu einem dynamisch mutierenden Gewebe. In einer Konstellation mit anderen Souvenirs ergeben sie sowohl eine Ikonografie, als auch ein Gebilde, in dem unverhofft Beziehungen zwischen Informationspunkten entdeckt werden können, die in keiner zuvor offenbaren Verbindung zueinander standen. Die wiederholte Reflexion dieser rhizomatischen Maschinen aus Eindrücken, kulturellen Narrativen und Symbolen führt mit jeder neuen Betrachtung zu weiteren Erkenntnissen. Indem man immer wieder an ihnen entlang denkt, werden die Souvenirs vom künstlerischen Werk zu Werk-Zeug. Die Objekte haben keine definitive Bedeutung. Weil sie Teil dieses metamorphischen Gedankengewebes sind und ständig neu verknüpft werden, deuten sie eben auf vieles zugleich. Die Bezeichnung als **Souvenirs** hat genau diesen Grund: Souvenirs im herkömmlichen Sinne sind auch immer Knotenpunkte verschiedener Narrative. So vereint beispielsweise ein Schlüsselanhänger, der die Akropolis abbildet, den weltgeschichtlichen Verweis auf die gesamte griechische Antike, die persönlich-emotionale Erinnerung an einen Urlaub, auf dem dieser erworben wurde, sowie Hinweise auf Markt und Massenindustrie, dessen Produkt er vermutlich ist.

Die aus dem Souveniring entstehenden Objekte folgen in ihrer medialen Beschaffenheit keinem festgelegten künstlerischen Programm, sondern werden entlang der assoziativen Gedankensprünge und -ketten vom Forschungsmaterial ausgehend entworfen. So hat die Methode bisher einen Schaukasten aus bekratzten Glasplatten mit Blumen- und Totentanzmotiven hervorgebracht, der sich mit Zeittheorie und Wirtschaftskrisen befasst (Abb. 3), historizistische Animationen und abstrakte Soundpieces aus dem Lied *Lambada* zum Thema von kulturellen Zyklen im Kapitalismus (Abb. 4), Styroporskulpturen über Machtstrukturen in Arbeitsverhältnissen mit „flachen Hierarchien“ (Abb. 5) oder nihilistische Meditationsübungen als Beitrag eines Buchkapitels über Dinge als Akteure. (Vgl. Haarmann *et al.*, 2023, Kapitel Dinggefüge)

Somit aber ist die spekulative Methode im doppelten Sinn einem Risiko ausgesetzt. Einerseits entkoppelt sich ein derartiges Vorgehen von den künstlerischen Fähigkeiten des Subjekts, was zwar manchmal zu unkonventionellen ästhetischen Innovationen führt, aber gleichzeitig wehmütig an den hohen Verschleiß von Material und Energie denken lässt, wenn eine vom Souvenir geforderte Realisierung einfach kein überzeugendes Objekt entstehen lassen will. Andererseits besteht ein Risiko im epistemischen Sinne, da sich eine solche Methode erst immer „nachträglich dann als konsistent, also funktional erweist“, wie Anke Haarmann über spekulative Forschung schreibt. Laut ihr werden „[d]ie Energie und Infrastruktur des Tuns [...] zu einer tatsächlich methodischen Maschine (erst) im Moment der Einsicht. Von daher konstituieren sich die Maschinen der spekulativen Einsicht mit jeder Erkenntnisfrage neu als

methodisch angemessen ... oder nicht.“ (Haarmann 2023, 86, Kapitel Gehweisen)

Wenn es aber funktioniert, löst die teilnehmende Beobachtung an den eigenen Interpretations- und Entwurfsprozessen ein Kontinuum an Auslegungen und Überlegungen auf bald nicht mehr differenzierbaren Metaebenen⁰⁹ aus, was im Sinne von Deleuze und Guattari dazu zwingt, „alle diese Vielheiten auf ein und denselben Konsistenz- oder Äußerlichkeitsplan flach-zudrücken“. (Deleuze und Guattari 1980, 15)

⁰⁹ Man betrachtet nie nur einen inhaltlichen Zusammenhang: die Methode wird immer mit befragt, das Selbstverständnis als künstlerisch-schaffende und als private Person verschiebt sich und damit auch die Wahrnehmung der vermittelten Welt, die wiederum in die Inhaltsebene zurückfließt ...



Abb. 02. Collage aus Skizzen, die während der Entwicklung von *Sound Souvenirs* begleitend zu jedem Kapitel der Publikation *Specology* (2023) entstanden sind.

Unmenschliches Denken

Eine epistemische Methode, die sich exzessiv auf popkulturelle Marker wie das Lied *Lambada* bezieht, die immer wieder Matisse's La Danse in Bildmotive einbaut und Meditationsübungen mit einem nihilistischen Materialismus verbindet, kann durchaus attestiert werden, ihren Gegenstand nicht ernst zu nehmen oder ihre Erkenntnisse nicht ernst zu meinen. Außer dem (durchaus erhofften) Unterhaltungswert, hat die Einbindung popkulturell-trivialer Phänomene und Referenzen aber einen ersten Grund. Sie sind in der gegenwärtigen Medienlandschaft nämlich eben genau auf der gleichen Ebene verteilt, auf dem gleichen Bildschirm vermittelt, wie die Nachrichten und Informationen, aus denen sich eine Vorstellung der Welt zusammensetzt. Die assoziativen Verkettungen, über die Trivialitäten in das Souveniring eintreten, entspringen vermutlich genau dieser Überlagerung von Information und Unterhaltung, die im Begriff *Content* schließlich komplett zusammenfällt. Die Situation ist, dass nur ein sehr geringer Teil der eigenen Weltkonzeption unmittelbar erlebt wird (und diese Erlebnisse keine größeren Zusammenhänge aufzeigen können), und der Rest sich aus medial Erfahrenem zusammensetzt. Zu einem Problem wird dies aufgrund der ideologischen Struktur, die alles Vermittelte (oft unbewusst) durchzieht, welche Roland Barthes als *Mythos* und Guy Debord als *Spektakel* beschreiben. Debord formuliert diese Verzerrung als „Bilder, die sich von jedem Aspekt des Lebens abgetrennt haben“, sie „verschmelzen in einem gemeinsamen Lauf, in dem die Einheit dieses Lebens nicht wiederhergestellt werden kann. Die teilweise betrachtete Realität entfaltet sich

in ihrer eigenen allgemeinen Einheit als abgesonderte Pseudowelt, Gegenstand der bloßen Kontemplation.“ (Debord 2013, 13) Für Barthes ist der bürgerliche Mythos ein sekundäres semiologisches System, welches sich über bereits bestehende Bedeutungen legt, ohne diese zu verdecken, denn „der Mythos verbirgt nichts. Seine Funktion ist es, zu deformieren, nicht verschwinden zu lassen.“ (Barthes 2020, 267) Aber indem in der Vermittlung nichts ausgelassen, nur verformt und in oft strenge Kategorien eingefügt wird, verschleiert sich eine Ideologie selbst, denn „jedes semiologische System ist ein System von Werten, doch der Mythenkonsument versteht die Bedeutung als ein System von Tatsachen. Der Mythos wird als Faktensystem gelesen, während er doch nur ein semiologisches System ist.“ (Barthes 2020, 280) Indem die Konstruiertheit (und damit Veränderbarkeit) fast aller menschlicher Strukturen und sich selbst verneint, verwandelt der Mythos „Geschichte in Natur.“ (Barthes 2020, 278) Die Ideologie ist allerdings nicht als reiner Schleier zu verstehen, der den wirklichen Verhältnissen einfach abgenommen werden kann, um diese wiederherzustellen. Denn die Deformierung betrifft nicht nur die Wahrnehmung, sondern sedimentiert sich auch in der materiellen Umgebung der Menschen. So schreibt Debord: „Das Spektakel, das das Wirkliche verkehrt, wird wirklich erzeugt. Zugleich wird die erlebte Wirklichkeit durch die Kontemplation des Spektakels materiell überschwemmt und nimmt in sich selbst die spektakuläre Ordnung wieder auf, indem sie ihr eine positive Zustimmung gibt.“ (Debord 2013, 16)

Neben dieser umfassenden Verschränkung ist ein weiteres Problem für Benennung und Kritik abstrakter Systeme

das Fehlen zentraler Organe. Weder der Kapitalismus, noch die ihn begleitende Ideologie wird von irgendwo her gesteuert. Obwohl alle Anteile der Gesamtheit menschengemacht sind, handelt es sich dabei im Wesentlichen um kein System, welches einem menschlichen Bewusstsein folgt. Gegenteilig schreibt Debord hierzu, dass das Spektakel „als konkrete Verkehrung des Lebens, die eigenständige Bewegung des Unlebendigen“ (Debord 2013, 13) ist.

Hier findet ein ästhetisches Motiv meiner bisherigen Souvenirs seine Grundlage, nämlich der symbolische Raum des Okkulten. Laut David Graeber haben Anthropologen „im Lauf der Zeit erkannt, dass jede Gesellschaft von speziellen Alpträumen heimgesucht wird.“ Somit spiegeln „Horrorgeschichten über Vampire, Ghule [...] oder Menschen fressende Zombies [...] immer einen Aspekt des gesellschaftlichen Lebens derjenigen wider, die sie erzählen.“ (Graeber 2014, 188) Die Entwicklung von alptraumhaften Figuren bietet also Potential für soziologische Untersuchungen der kollektiven Ängste einer Gesellschaft. Allerdings verändert sich deren allegorische Funktion im Lauf der Geschichte ständig. Eugene Thacker bemerkt beispielsweise in *Im Staub dieses Planeten* eine Überlagerung dieser Figuren mit Klassendynamiken: „Zombie: Arbeiterklasse, Vampir: Adel, Dämon: Bürgertum“ (Thacker 2020, 154). Thacker beschäftigt sich in diesem Buch eindringlich mit dem Horrorgenre. Für ihn liegt die primäre Qualität des Horrors nicht in seiner semiotisch-kulturellen Funktion, sondern in seinem epistemologischen Potential. Ihm geht es beim Horror um den „paradoxen Gedanken des Udenkbaren“ und er schlägt vor, dass Horror „einen nichtphilosophischen Versuch darstellt, philosophisch über die Welt-ohne-uns nachzudenken.“

(Thacker 2020, 16 – 17) Auf Basis der Tatsache, dass ein Großteil der Zellen, die den menschlichen Körper ausmachen, eigentlich nichtmenschliche Organismen sind, entwirft er die Idee, „dass das Denken nicht menschlich ist“ (Thacker 2020, 15) und benennt als Horizont der menschlichen Vorstellung und damit des philosophisch Artikulierbaren einen Planeten ohne menschliche Existenz. Horror bietet somit eine Möglichkeit, die Randbereiche des menschlich Erfahrbaren abzutasten, existenzielle Phänomene und Erlebnisse auszudrücken und zu diskutieren, zu denen sich in der argumentativen Philosophie kein Zugang findet. Zurückgeführt zu den Fragestellungen um Ideologie und abstrakte Logiken, kann das Denken eines *nichtmenschlichen Denkens* dabei helfen, diese Systeme greifbarer zu machen, die Debord passenderweise als „eigenständige Bewegung des Unlebendigen“ bezeichnet. So habe ich an mehreren Stellen im Souveniring-Prozess die Figur des Zombies verwendet, jedoch nicht als Stellvertreter einer bestimmten menschlichen Gruppe, sondern als Verbildlichung einer systematischen Funktion in einer kapitalistischen Kulturindustrie, als ständig wiederkehrender Körper ohne Geist oder Persönlichkeit.

Die Fähigkeit des Horrors einen spekulativen Entwurf des unmenschlichen Denkens zu entwickeln, gibt Anlass zu der Annahme, dass auch andere kulturelle Genre in der Lage sein könnten, neue epistemologische Portale zu eröffnen, die aus einer mythologisch verzerrten Ordnung hinausführen können. Daher werden im Souveniring popkulturelle Phänomene und auch fiktive Schauergestalten nicht abgewiesen, wenn sie in Assoziationsketten auftauchen: Sie bieten sich an, aber warum?



Abb. 03. Souvenir *Temporarium*. Modularer Schaukasten, in dem mit verschiedenen Glasplatten unterschiedliche Bedeutungsüberlagerungen und geschichtliche Sequenzierungen erprobt werden können. 2022

Denkende Räume

Während das Souveniring das Konzept des Rhizom von Gilles Deleuze und Félix Guattari als übergreifende Mechanik versteht, welche das verknüpfende Anordnen des eigenen Wissens überhaupt erst ermöglicht, ohne in kategorische Einordnungsprozesse zurückzufallen, eignet es sich nicht als Verbildlichung der konkreten Inhalte, die durch diese Mechanik in der eigenen Vorstellung eingefügt werden. Deleuze und Guattari nutzen selbst immer wieder andere metaphorische Beispiele (die selbst aber eigentlich auch wieder Teil des Rhizoms sind), um über das Rhizom sprechen zu können: das Verhältnis von Wespen und Orchideen (Vgl. Deleuze und Guattari 1980, 17), Ameisenkolonien (Vgl. Deleuze und Guattari 1980, 16) und, wohl am wichtigsten: die Karte. Auch Fredric Jameson bedient sich dieses Bildes, wenn er fordert, dass ein angemessenes Modell der politischen Kultur in der Postmoderne „die Frage des Raums zur wichtigsten Problemstellung mach[t]“ und die Ästhetik eines „Kartographierens der Wahrnehmung und der Erkenntnis (cognitive mapping)“ (Jameson 1989, 96) vorschlägt.

Jameson verwendet den städtischen Raum sowohl als Beobachtungsobjekt als auch als metaphorische Repräsentation für seine Analyse. Im Gegensatz dazu greife ich im Souveniring auf die an Lukács angelehnte Idee zurück, bei der das im Souveniring angeordnete Wissen als Landschaft betrachtet wird. Hier finden sich Referenzen zu einer kreativen Praxis – die Maler:in *macht* erst die Landschaft aus der Natur – und zugleich fügt sich darin die Vorstellung von Forschenden in der Postmoderne als Nomad:innen nahtlos ein. Die Frage nach dem

eigenen kognitiven Raum bietet den Gedanken in künstlerisch-forschenden Prozessen kein starres Gerüst, sondern ein metaphorisches Terrain, auf dem man sich frei bewegen kann, ohne in Abstraktheit zu verlieren.

Dieses Territorium kann unterschiedlich beschaffen sein, ein weiteres Beispiel aus der Praxis künstlerischer Forschung ist die Sternenkonstellation (Vgl. Orlow 2015, 201 – 204). Auch dieses Bild löst Assoziationen für die potentielle Funktionalität und Anordnung der Erkenntnisobjekte aus, die aus dem Bild wieder auf die Realität zurückübertragen, neue Einsichten und methodische Ansätze freilegen können. Der Vergleich zu der Mnemotechnik des Gedächtnispalasts, welche unter anderen von den fiktiven Genies Sherlock Holmes und Hannibal Lecter populär gemacht wurde, liegt nahe. Jedoch handelt es sich hierbei um eine Gedächtnismethode, in der es um das Festschreiben gelernter Informationen geht, wie sich direkt in der Metaphorik zeigt: Der Palast ist ein feststehendes Gebäude, die dort aufbewahrten komplexen Informationen können aufgerufen werden, indem man eine auswendig gelernte Route durch die Zimmer abläuft. In dieser Erstarrtheit bildet die Methode das Gegenteil einer Rhizomatik ab. Wissen wird in abgegrenzten Räumen abgelegt und durch das zentrale Motiv der festen Route wird buchstäblich die Bewegungsfreiheit eingeschränkt. Viel interessanter ist hingegen eine fiktionale Variation dieses Palastes namens *Mind Place*, welche die Protagonistin des Computerspiels *Alan Wake 2* anwendet. Die Ermittlerin erschafft sich dabei eine für jeden Kriminalfall individuelle Zentrale, in der sie nicht nur relevante Informationen anordnet, sondern auch Verhöre mit Zeug:innen imaginiert und daraus diskursiv-intuitive

Schlussfolgerungen zieht. Ein weiteres fiktives Beispiel derartiger Räume liefert Mark Z. Danielewski mit *House of Leaves*¹⁰, wobei es sich dabei um keine produktive Technik handelt, sondern eine negative Repräsentation der inneren Verhältnisse der Charaktere. Das Buch handelt in drei verwobenen Meta-Erzählsträngen von einem Haus, dessen Inneres größer als sein Äußeres ist. Die mittlere der drei Textebenen ist außerdem in Form eines Sachtextes gehalten, wodurch das Werk auch ein Beispiel künstlerisch-forschender Literatur darstellt. Das Haus im Buch verhält sich gegenüber den Charakteren, die es betreten, immer anders. Es bildet eine räumlich-architektonische Manifestation der psychologischen Konstitution der Menschen in ihm, folgt dabei aber keinem Regelwerk und offenbart keine Intentionalität. Das Haus ist im Grunde der Horror des Bildlichen selbst, eine Metapher für den leeren Abgrund, welchen die Metaphorik aufreißen könnte, wenn sie als konkretes Phänomen, statt als Manifestation einer abstrakten Funktion in die Welt tritt. Das Haus ist, um noch einmal auf Eugene Thacker zurückzugreifen, Metapher-als-Denken und damit unmenschliches Denken.¹¹

-
- 10 Danielewskis Roman *House of Leaves* (2000) ist ein nichtlinearer Kultroman, der zuerst in Fragmenten in Onlineforen veröffentlicht wurde. Das postmoderne Buch verbindet Elemente des Horrors, der Mystery und Metafiktion mit experimenteller Typografie und einer interaktiven Leseerfahrung.
- 11 Eugene Thacker beschreibt den (dem Haus durchaus ähnlichen) Horror in der Manga-Reihe Uzumaki folgendermaßen: „In Uzumaki dagegen ändert sich das Verhältnis zwischen dem Abstrakten und dem Konkreten, zwischen Symbol und Manifestation. [...] In Itos Manga ist die Spirale mehr als ein geometrisches Symbol und mehr als ein Muster in der Natur – sie ist letztlich gleichbedeutend mit dem Denken selbst. Unter *Denken* sind hier freilich nicht einfach die inneren, privaten Gedanken eines Individuums zu verstehen. Die Spirale-als-Denken ist vielmehr auch das *Denken* als etwas Unmenschliches, *Denken* als Entsprechung der Welt-ohne-uns.“ (Thacker 2020, 106)



Abb. 04. Souvenir *Schleifen*. Videoinstallation angelehnt an die frühe Animationstechnik des Phenakistiskop und Soundpiece aus bis zur Unkenntlichkeit verzerrten Coverversionen des Songs *Lambada*. Teil der Doppelausstellung *Schicht&&Gewebe* (2024) mit Yannic Heintzen in der Galerie *Raum linksrechts* in Hamburg. Fotografie: © Michaela Anderl

Denkende Dinge

Das 4E-Modell ist ein junges Konzept aus den Kognitionswissenschaften, das den Ansatz verfolgt, die dort gängige Vorstellung des Gehirns als Rechenmaschine abzulösen und durch ein Modell zu ersetzen, welches die Körperlichkeit von Wissen und das sozio-materielle Gefüge um miteinander agierende Akteur:innen als aktiven Teil der Kognition betrachtet. Die vier E stehen dabei für verkörpertes (embodied), eingebettetes (embedded), enaktives (enactive) und erweitertes (extended) Wissen. Das Modell bietet Ansätze für das kognitive Verständnis kreativer Prozesse und wird intensiv im musikalischen Kontext erforscht. (Vgl. van der Schyff *et al.* 2018)

So kann mit dem 4E-Modell beispielsweise argumentiert werden, dass das Wissen um das Spielen eines Instruments auch bei ausgebildeten Künstler:innen erst vollständig zutage tritt, wenn sie sich in Interaktion mit *ihrem* Instrument befinden. Auch soziale Situationen und Praktiken, die von einem Alltag rituell abgegrenzt sind, verändern grundlegend die kognitive Konstitution eines Individuums so weitgehend, dass nicht nur von einer erlernten oder antizipierten Verhaltensweise ausgegangen werden kann.

Die Auslegungen der vier E-Bereiche unterscheiden und überschneiden sich bei verschiedenen Forscher:innen, wobei die genaue Abgrenzung in spekulativen Kontexten wie diesem nicht sonderlich relevant ist.

Auch wenn das Modell innerhalb der Neurowissenschaften kritisch betrachtet wird (vgl. Carney 2020), wertet der Wissenschaftler James Carney die so entstehende Reduzierung

notwendiger Energieaufwendungen des Gehirns für die Durchführung von Berechnungen als evolutionär vorteilhaft und somit wahrscheinlich.¹² Unabhängig davon, wie sich das Modell in den Kanon der Kognitionswissenschaften einfügen wird, bietet es aber kreativ Schaffenden eine naturwissenschaftliche Perspektive auf ein Axiom der künstlerischen Arbeit: Das menschliche Denken ist hier größer als die physische Begrenzung des jeweiligen Gehirns, es perforiert die Grenzen des eigenen Kopfes und ist in der Lage, neben der Hirnmasse weitere Materie in seine kognitiven Prozesse mit einzubeziehen; also an die delezianische Denkmachine anzuschließen. Führt man diese Gedankenkette noch weiter, wird Eugene Thackers These des Denkens als nichtmenschlich auch hier relevant und lässt sich (in verkürzter Form) wieder produktiv an gestalterische Entwurfsprozesse anknüpfen.

Der konnektive Charakter des Denkens, wie er hier dargestellt wird, verneint auch die gängige Vorstellung des Aufschreibens als Kopiervorgang der eigenen Denkstrukturen.¹³ Egal ob die Performanz eines Gedankens mündlich erfolgt, schriftlich oder künstlerisch, sobald er *ausgedrückt* ist, hat er seine Qualität verändert. Wenn das Gedachte fixiert ist und die Fixierung dem Gehirn bewusst ist, kann es die umfassenden Informationen in dem eigenen, physisch-begrenzten Gedächtnisapparat auf eine Logik oder ein Verständnis reduzieren, wie,

12 „Cognition is physiologically expensive, so if a regularity in the environment can be depended on to perform computational or inferential work, any organism that exploits this regularity can divert more resources into successful reproduction.“ (Carney 2020, 2)

13 „Eine Karte hat viele Eingänge, im Gegensatz zu einer Kopie, die immer *auf das Gleiche* hinausläuft. Eine Karte hat mit der Performanz zu tun, während die Kopie immer auf eine vermeintliche *Kompetenz* verweist.“ (Deleuze und Guattari 1980, 21 – 22)



Abb. 05. Souvenir *Machtviskosität*. Skulptur, Videoarbeit und Soundpiece. 2022

im Zusammenwirken mit dem fixierten Speichermedium wieder an die relevanten Erkenntnisse gelangt werden kann. Der „erweiterte Geist“ (Vgl. Clark und Chalmers, 1998) beschränkt sich eben nicht auf die externe Umwelt als Werkzeug, sondern bildet mit ihr einzigartige kognitive Prozessoren; Geist, Körper und Umwelt denken zusammen als „Geist-Körper-Welt“ (Carney 2020, 2). Aus diesem Grund sind die Souvenirs für den epistemischen Erfolg der Methode so entscheidend. Sie verkörpern nicht nur eine Vielheit von Ideen und bilden Eingänge in die Wissenslandschaft, sondern konstituieren mit dem Gehirn eine Denkmaschine, die das Potential hat, Abwege aus der eigenen kognitiven Infrastruktur zu finden und sich immer wieder neu zu verfahren.

LITERATUR

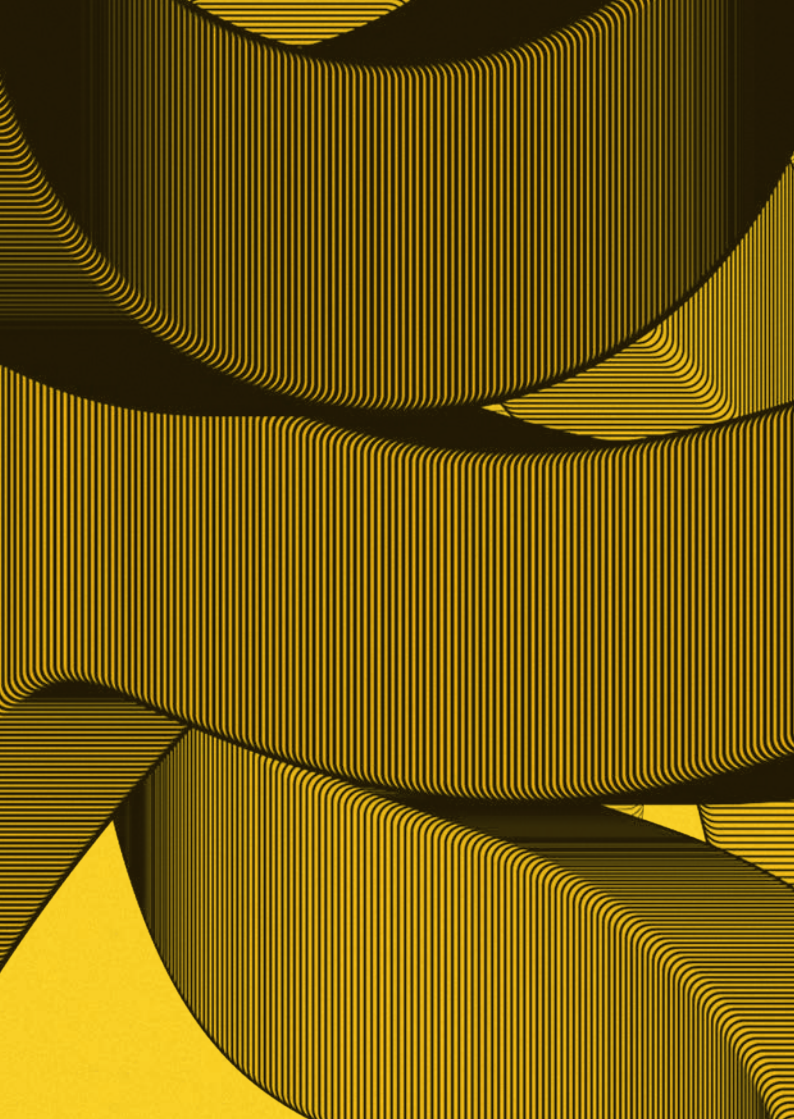
- Barthes, Roland (2020): *Mythen des Alltags*, 5. Auflage, Berlin, Suhrkamp.
- Carney, James (2020): *Thinking avant la lettre: A Review of 4E Cognition*, Evolutionary studies in imaginative culture, Band 4, Ausgabe 1, S. 77–90.
- Clark, Andy & Chalmers, David (1998): *The Extended Mind*, Analysis, Band 58, Ausgabe 1, S. 7–19.
- Danielewski, Mark Z. (2009): *House of Leaves*, 2. Auflage, New York, Pantheon Books.
- Debord, Guy (2013): *Die Gesellschaft des Spektakels*, 2. Auflage, Berlin, Edition TIAMAT.
- Deleuze, Gilles & Guattari, Félix (1980): *Rhizom*, Nachdr., Berlin, Merve.
- Fisher, Mark (2009): *Capitalist realism: is there no alternative?*, Winchester (UK), Washington (USA), Zero Books.
- Graeber, David (2014): *Schulden: die ersten 5.000 Jahre*, 1. Auflage, München, Goldmann.
- Haarmann, Anke (2023): *Extrapolieren und andere Wahrsagekünste*, in *Specology: zu einer ästhetischen Forschung*, Hamburg, adocs, S. 82–86 (Kapitel Gehweisen).
- Haarmann, Anke, Alice Lagaay & Tom Bieling et al. (Hrsg.) (2023): *Specology: zu einer ästhetischen Forschung*, Hamburg, adocs.
- Jameson, Fredric (1989): *Postmoderne – zur Logik der Kultur im Spätkapitalismus*, in Huysen, Andreas & Scherpe, Klaus R., *Postmoderne: Zeichen eines kulturellen Wandels*. Reinbek bei Hamburg, Rowohlt Taschenbuch, S. 45–102.
- Kraus, Stephan (2023): *Souveniring*, in *Specology: zu einer ästhetischen Forschung*. Hamburg: adocs, Gehweisen S. 100–106.
- Lukács, Georg (1971): *Geschichte und Klassenbewusstsein*, Neuwied, Luchterhand.
- Orlow, Uriel (2015): *Recherchieren*, in J. Badura et al. (Hrsg.) *Künstlerische Forschung: ein Handbuch*, Zürich, Berlin, Diaphanes, S. 201S. 204.

van der Schyff, Dylan et al. (2018): *Musical creativity and the embodied mind: Exploring the possibilities of 4E cognition and dynamical systems theory*, Music & Science, Band 1.

Thacker, Eugene (2020): *Im Staub dieses Planeten*, 1. Auflage, Berlin, Matthes & Seitz (Horror der Philosophie, Band 1).

Videospiele

Remedy Entertainment (2023): *Alan Wake 2*, Epic Games.



Markus Kreutzer

Gestalterische Reproduktion

Produktion

Seit Jahrtausenden drücken Menschen ihre Wahrnehmung der Welt und ihre Vorstellung von möglichen Welten visuell aus. Bereits prähistorische Höhlenmalereien aus der Altsteinzeit zeigen die menschliche Wahrnehmung von familiärer Organisation und Jagdszenen sowie die Vorstellung von möglichen Behausungsformen für rituelle und religiöse Praktiken (Wildgen 2004, 68 – 75). Seitdem wurden familiäre Organisationsformen, Jagdszenen und Behausungen immer wieder neu konzipiert und visualisiert (Michl 2002, 2 – 4; Jonas 2007, 1369 – 1373). Heute leben wir in einem Zeitalter der globalisierten Familienorganisation, der industrialisierten Jagdszenen, der intelligenten Behausungen, der mobilen Kommunikation sowie der automatisierten Mobilität. Ob prähistorisch oder modern, was all diese Phänomene gemeinsam haben, ist die Verwendung der gleichen Methodik. Die Wahrnehmung und Analyse des Bestehenden und die Vorstellung und Kommunikation des Möglichen ist das was wir Gestaltung nennen. In seiner allgemeinen Bedeutung

ist Gestaltung also die geplante, bewusste und zielgerichtete Vergegenwärtigung von menschlichen Wahrnehmungen und Vorstellungen.

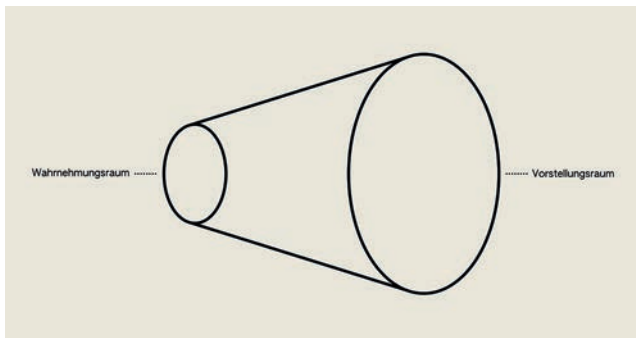
Ob es sich um eine Höhlenmalerei von möglichen Behausungsformen, ein Organigramm einer großen Kooperation, eine Systemabbildung zur Verteilung von Lebensmitteln, die architektonische Zeichnung eines Gebäudes oder den Bauplan einer Atombombe handelt, Gestaltung ist die geistige und visuelle Suche danach, wie etwas sein könnte. Eine Erkundung des Raums der vorstellbaren Möglichkeiten. Eine solche Erkundung ist eine Tätigkeit, die ein Ergebnis, einen Entwurf, hervorbringt. Die Tätigkeit des Entwerfens ist ein geistiger und sozialer Prozess, bei dem Menschen versuchen, dem Bestehenden, dem historisch Gewachsenen, einen Sinn zu geben und sich auf dieser Grundlage das Mögliche vorzustellen. Durch Visualisierung wird eine Vorstellung kommunizierbar und damit in verschiedenen sozialen Kontexten wie zwischen Interessengruppen oder Familienmitgliedern diskutierbar. Das Ergebnis von Gestaltung, ist die Visualisierung des Vorgestellten, zum Beispiel ein Bauplan oder Prototyp, und die Realität, die aus einem Entwurf hervorgeht, zum Beispiel das tatsächliche Gebäude. Daher werden die meisten Menschen, prähistorisch wie modern, in eine von anderen Menschen gestaltete Realität hineingeboren und haben aufgrund ihrer Vorstellungskraft die Fähigkeit diese zu gestalten.

Was sich jemand beim Gestalten vorstellt, existiert allerdings nicht in der Gegenwart, sondern lediglich in der Vorstellung von möglichen Zukünften (Tonkinwise 2015). Es gehört zur Erfahrung von Freiheit, dass die Zukunft als offen, als Zukünfte, wahrgenommen wird und durch gegenwärtiges Handeln und

Entscheiden gestaltbar ist (Bieri 2003, 73). Aber eine solche Erfahrung ist nur durch die Fähigkeit der Vorstellungskraft möglich. Ohne sie könnte man nicht gestalten und das Leben wäre viel stärker von Instinkten bestimmt. Gestalten kann daher als die Tätigkeit angesehen werden, die Primaten zu Menschen machte und immer noch macht (Jonas 2007, 1363). Es ist also nicht nur die Fähigkeit der Vorstellungskraft, die den Menschen von anderen Tieren unterscheidet, es ist die Fähigkeit, mit der der Mensch begann, seine Umwelt nach seinen Bedürfnissen zu gestalten (Arendt 2012, 29). Aufgrund fehlender oder weniger entwickelter Vorstellungskraft gestalten viele andere Tiere nicht oder zumindest in geringerem Ausmaß. Soweit wir wissen, ist nur der Mensch in der Lage, sich mögliche Realitäten bewusst vorzustellen und zu produzieren. Bestimmte Vögel, wie zum Beispiel Papageien, sind jedoch in der Lage, sozial zu interagieren und durch diese Interaktionen neue Melodien zu erzeugen (Maturana & Varela 2009, 211-214). Diese einzigartigen Schöpfungen sind Realitäten, die es vorher nicht gab und könnten daher als eine Form von tierischer Gestaltung betrachtet werden.

Die Tätigkeit des Vorstellens und Visualisierens möglicher Zukünfte kann nur in der menschlichen Gestaltungstätigkeit beobachtet werden. Es ist der Akt, etwas Vorgestelltes in die gegenwärtige Realität zu bringen, indem man ihm eine wahrnehmbare und diskutierbare Form vor seiner möglichen Entwicklung gibt, was den Menschen von anderen Tieren unterscheidet. Diese Fähigkeit macht Entwicklung möglich. Das Ergebnis einer solchen Gestaltung sind die gestalteten Realitäten, die der Mensch bewohnt, Realitäten, in denen Kommunikation mobil und Behausungen intelligent sind. Je nach dem System,

auf das sich Gestaltung bezieht, ist die Welt, die es beeinflussen kann, unterschiedlich groß. Ob sich Gestaltung an planetarische Maßstäbe, Gesellschaften, politische oder wirtschaftliche Systeme, Organisationen oder Individuen richtet, seine Ergebnisse haben sehr unterschiedliche Auswirkungen auf die Schaffung zukünftiger Realitäten. Die meisten komplexen Systeme sind zwar nicht als solche gestaltbar und ihre Entstehung beruht auf vielen kleinen gestalteten Eingriffen, aber was auch immer ein Entwurf adressiert, Menschen und andere lebende Systeme müssen mit diesen gestalteten Realitäten und ihren Auswirkungen leben. So sind alle Menschen eingebettet in ein Produkt das aus der Vorstellungswelt ihrer eigenen Spezies entstanden ist. Menschen sind keine passiven Akteure, sondern jeder gestaltet seine beeinflussbare Welt nach individuellen und kollektiven Überzeugungen und aus der Perspektive früherer Gestaltungen (Simon 1990, 132). Infolgedessen entwirft und unterwirft Gestaltung den Möglichkeitsraum (Von Borries 2016, 9-37; Braun-Feldweg 1954, 65). Es entwirft Möglichkeiten in die Zukunft und unterwirft das Entwerfen von Möglichkeiten durch die gestalteten Bedingungen, die ein Mensch erlebt. Das ist es, was die Fähigkeit der Gestaltung so mächtig und gleichzeitig problematisch und gefährlich macht. Sie ermöglicht dem Menschen, bewusst in die strukturelle Bestimmtheit lebender Systeme, in die instinktiven Formen des Verhaltens, einzugreifen. Allerdings bestimmen solche Eingriffe auch ungewollt die denkbaren Möglichkeiten nachfolgender Eingriffe. Dies hat weitreichende Auswirkungen auf den Menschen selbst und seine Umwelt, da langfristige und komplexe kausale Wirkungszusammenhänge von gestalteten Eingriffen oft unvorhersehbar bleiben.



Reproduktion

Von Jagdszenen zu industrialisierten Jagdszenen, von Behausungen zu intelligenten Behausungen, von Kommunikation zu mobiler Kommunikation. Wie haben Menschen sich selbst und ihre Umwelt von prähistorischen zu modernen Bedingungen entwickelt? Was geschah in der Entwicklung von Pferdekutschen über Fahrzeuge mit Verbrennungsmotor zu Elektroautos bis hin zu selbstfahrenden Taxis? Die Vorstellungskraft von möglichen Zukünften ist nicht frei von Einflüssen und wird vielmehr von der Umgebung, in der jemand lebt, bestimmt. Es überrascht nicht, dass Menschen mit Zukunftsvorstellungen von selbstfahrenden Elektrofahrzeugen höchstwahrscheinlich in ein Umfeld eingebettet sind, in dem Fahrzeuge mit Verbrennungsmotor ebenso existieren wie Elektrotechnik, wirtschaftliche Zwänge, künstliche Intelligenz oder ökologische Probleme. Selbst die radikalsten Visionäre sind in ihrer Vorstellungskraft

der Einbettung in ein Umfeld unterworfen. Doch was genau unterwirft die Vorstellungskraft des Menschen?

Von ihrer Geburt an sind Menschen in ein soziales Umfeld eingebettet, von Eltern über das Schulpersonal bis hin zu Sportvereinsmitgliedern. Menschen existieren nur in einem strukturell gekoppelten Netzwerk mit anderen Menschen (Maturana & Varela 2009, 253). Durch ein solches soziales Umfeld lernt man sich in der Welt zurechtzufinden. Das soziale Umfeld versucht den Menschen vor der Welt und die Welt vor dem Menschen zu schützen (Arendt 2012, 267). Das bedeutet, dass jeder, der einen Menschen vom Tag seiner Geburt an umgibt, die Erfahrungen, die der Mensch in der Welt macht, und die Wahrnehmung, die sich aus diesen Erfahrungen ergibt, beeinflusst (Gergen 2015, 7-22). Ein Mensch lernt durch sein soziales Umfeld wie er jagen, sich bewegen, sich schützen oder kommunizieren kann. Aus solchen Erfahrungen entsteht die Wahrnehmung der Realität, aus der Vorstellungen von möglichen Realitäten entstehen. Viele Menschen lernen, dass die Erde kugelförmig ist, können sich aber vorstellen, dass sie auch quadratisch sein könnte. Das ist aber nur aufgrund der Vorstellungskraft möglich, die sich aus dem Erlernen von quadratischen und kugelförmigen Formen und deren Unterscheidung ergibt. Was sich jemand vorstellen kann, ergibt sich also aus dem Prozess der Sozialisation. Ohne sozialisiert zu werden hätte ein Mensch keine sinnvollen Erfahrungen aus denen sich Vorstellungen entwickeln könnten. Man würde in einer sinnlosen Welt leben und versuchen durch instinktives Verhalten zu überleben. Die erlernte Bedeutung ist es was Visionen ermöglicht, was sie radikal oder langweilig macht. Die Vorstellungskraft von möglichen

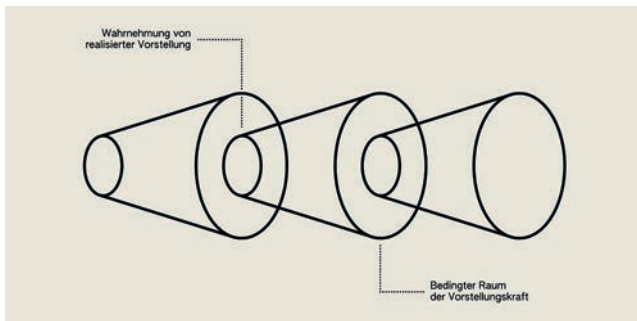
Zukünften wird also durch vergangene soziale Interaktionen in familiären, kulturellen, pädagogischen oder institutionellen Kontexten diszipliniert. Aus diesem Grund würde eine Ingenieurin eine andere Lösung für dasselbe Problem vorschlagen als ein Sozialwissenschaftler, eine Architektin oder ein Förster. Denn die Vorstellungskraft jedes einzelnen Menschen ist durch die Disziplinierung der Sozialisation beschränkt. Das bedeutet, dass die Fähigkeit sich mögliche Zukünfte vorzustellen, auf früheren Generationen und deren Wahrnehmungen, Vorstellungen und Entwürfen aufbaut und von diesen bestimmt wird.

Die Erfahrungen, die jemand im Laufe seines Lebens macht, bilden einen Raum des Vorstellbaren. Die Erfahrungen mit bestehenden Normen, Überzeugungen, Annahmen und Kenntnissen bestimmen die Vorkonfiguration dieses Raums. Ein Mensch, der diverse Realitäten, beispielsweise durch unterschiedliche Normen und Annahmen, erlebt hat, verfügt daher über einen erweiterten Vorstellungsräum. Solange ein Mensch jedoch kognitiv und physisch nicht in der Lage ist, alles weltlich Erfahrbare wahrzunehmen und zu verarbeiten, ist die individuelle Vorstellungskraft durch die Beschränkungen des Erfahrbaren begrenzt. Der Prozess der Sozialisation vorkonfiguriert also den Raum dessen, was sich ein Mensch vorstellen kann und was nicht. Im Rahmen einer solchen Vorkonfiguration gestalten Menschen ihre Umgebung und sich selbst. Und diese Entwürfe werden Teil der Welt. Viele Menschen essen industriell hergestellte Lebensmittel oder bewegen sich in automatisierten Fahrzeugen. Diese Entwürfe bestimmen, wie sich Menschen verhalten, wie sie leben, essen und sich fortbewegen, und sind daher Teil der sozialen Interaktionen. Durch diese Interaktionen

erhält das Gestaltete eine Bedeutung die seine Rolle definiert. Es wird also nicht nur zu einem bestehenden Teil der Realität, sondern auch zu einem bedeutungsvollen Teil der Realität und prägt damit die Wahrnehmung. Ein Kind, das in einem religiösen Umfeld aufwächst, nimmt nicht nur die physische Architektur religiöser Symbole, wie zum Beispiel von Kirchen, wahr, sondern ist auch in der Lage, ihre Bedeutungen und die damit verbundenen Überzeugungen, Annahmen und Normen wahrzunehmen (Belsey 2013, 8 – 12). Aber nur, weil jemand diese Bedeutungen bereits an sie weitergegeben hat. In diesem Zusammenhang unterscheiden sich Kirchen nicht von Autos, Palästen, Regierungsgebäuden oder Höhlen. Die Gestaltung dieser materiellen Objekte und Umgebungen, und ihre Bedeutungen, prägen Wahrnehmungen von der Welt und vorkonfigurieren den Raum des Vorstellbaren. Aus diesem Grund ist die Vorstellungskraft von Ingenieuren oft mehr der Bedeutung von Normen unterworfen als der des technisch Machbaren oder von Ökonominen der Bedeutung von Wachstum als der des wirtschaftlich Möglichen (Braun-Feldweg 1954, 62 – 63). Das bedeutet, dass etwas Gestaltetes die Vorkonfiguration vorstellbarer Zukünfte prägt indem es Teil des sozialen Umfelds wird.

Beim Entwerfen wird also die Vorstellung von möglichen Zukünften immer von gestalteten und zufällig entstandenen Umgebungen geprägt, die jemand erlebt hat. Das Gehirn verarbeitet diese Erfahrungen, kombiniert sie mit anderen und projiziert sie in mögliche Zukünfte. Durch die Einflüsse der Vergangenheit reproduziert Gestaltung bestehende Vorkonfigurationen. Unter sich ständig verändernden Bedingungen wird das Bestehende zum Neuen umgestaltet. So werden Behausungen

intelligent und Jagdszenen industrialisiert. Aber auch Machtstrukturen oder ökologisch zerstörerische Verhaltensweisen werden immer wieder reproduziert. Deshalb bringen Menschen eine Idee von nachhaltiger Politik durch grünes Wachstum hervor, denn sie machen Erfahrungen in einem bestehenden Wirtschaftssystem, das mit aufkommenden ökologischen Herausforderungen konfrontiert ist



Beschleunigung

Da alle Menschen zu einem gewissen Grad gestalterisch tätig sind, könnte man Gestaltung in disziplinäre und nicht-disziplinäre Gestaltung einteilen. Wer nicht-disziplinär gestaltet, wäre dann jeder Mensch, der die Fähigkeit hat, sich mögliche Zukünfte vorzustellen und dem Vorgestellten eine visuelle Form zu geben. Das Verschieben von Möbelstücken in einem Wohnzimmer, um die praktischste und schönste Anordnung zu finden, könnte daher als nicht-disziplinäre Gestaltung betrachtet werden. Denn

jemand hat eine Vorstellung, wie das Wohnzimmer aussehen könnte, und visualisiert diese Vorstellung durch das Verschieben der vorhandenen Möbelstücke. Es handelt sich um eine Tätigkeit, die in das Bestehende eingreift, um ein vorgestelltes Ergebnis zu erzielen - eine entworfene zukünftige Realität. Auf diese Weise haben Menschen der Altsteinzeit in die bestehende Nahrungsversorgung eingegriffen, genau wie heute Elektroingenieurinnen in die bestehende Techniknutzung, Vorschullehrer in die Aktivitäten der Kinder, Ärztinnen in die menschliche Gesundheit oder Eisverkäufer in bestehende Konsumverhalten eingreifen. All dies sind Gestaltungsaktivitäten, aber die Menschen, die sie ausüben, sind in der Regel nicht in Gestaltung diszipliniert worden, sondern eher in ihrer Disziplin wie Elektrotechnik oder Eisherstellung. Die disziplinäre Gestaltung ergänzt solche Aktivitäten, indem es die Vorstellung von möglichen Zukünften an der Schnittstelle zwischen Menschen und ihrer Welt ermöglicht und vergegenwärtigt. Disziplinäre Gestaltung ermöglicht somit die Kommunikation und Zusammenarbeit zwischen Menschen mit unterschiedlichen Wahrnehmungen der Realität. Eine Produktgestalterin könnte mit einem Elektroingenieur zusammenarbeiten, um mögliche Eingriffe in die Art und Weise zu entwerfen, wie Menschen Technologie nutzen, oder ein Spielgestalter könnte mit Vorschullehrerinnen zusammenarbeiten, um mögliche Eingriffe in die Aktivitäten von Kindern zu entwerfen. Ebenso entwirft disziplinäre Gestaltung mögliche Schnittstellen zwischen Eisverkäuferinnen und Eisverbrauchern, Ärzten und Patientinnen oder Politikerinnen und Bürgern. Jemand der in Gestaltung diszipliniert wird muss also das Erforschen, Konstruieren, Visualisieren und Produzieren

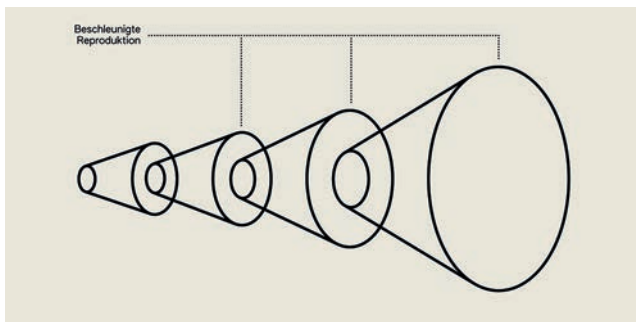
von Vorstellungen möglicher Zukünfte an der Schnittstelle zwischen Menschen und ihrer Umwelt erlernen. Sowohl nicht-disziplinäre als auch disziplinäre Gestaltung ist das, was gestaltete Zukünfte hervorbringt. Etwas Gestaltetes ist also alles, was vom Menschen gemacht ist, alles, was als künstlich und nicht als natürlich angesehen wird.

Beide Formen der Gestaltung haben jedoch gemeinsam, dass die Aktivität des Gestaltens bestehende Annahmen und Umstände reproduziert. Beim Entwerfen produzieren Menschen meist vorstellbare Zukünfte, weil sie aus ihrer wahrnehmbaren Realität heraus entwerfen. Dies führt dazu, dass viele Möglichkeiten übersehen werden. Denn die wahrnehmbare Realität ist nur ein kleiner Ausschnitt aus ihrer Gesamtheit. Alles, was darüber hinausgeht, bleibt so lange unvorstellbar, bis ein Mensch Erfahrungen macht, die diesen Ausschnitt erweitern. Da solche Erfahrungen aber auf der Grundlage von Handlungen gemacht werden, die von bereits bestehenden Vorstellungen angetrieben werden, erweitert der Mensch seine Vorstellungskraft meistens in vorkonfigurierte Richtungen. Das heißt aber nicht, dass das, was für den einen Menschen unvorstellbar ist, auch für den anderen unvorstellbar ist. Es bedeutet nur, dass der Einzelne Grenzen des Wahrnehmbaren und damit des Vorstellbaren hat. Wenn wir uns individuell vor Augen führen, wie viel nicht wahrgenommene Welt es da draußen noch gibt, wird deutlich, wie begrenzt wir in unserer gestalterischen Tätigkeit sind. Menschen haben einfach nicht die Mittel, um sich systematisch mit diesen Grenzen auseinanderzusetzen. So bleiben viele Möglichkeiten unvorstellbar und daher nicht gestaltbar und auch nicht entwickelbar.

Zunehmend reproduzieren Menschen durch Gestaltung nicht nur das Bestehende, sondern beschleunigen diese Reproduktion, indem das Gestaltete und seine reproduktiven Wirkungen exponentiell gesteigert werden (Rosa 2005, 112 – 124). Wenn jemand im Rahmen seiner Karrieregestaltung die hierarchische Leiter einer Organisation hinaufklettert, reproduziert eine solche Gestaltung hierarchische Machtstrukturen, die das wirtschaftliche Funktionieren der Organisation und damit auch des Wirtschaftssystems, in das der Mensch und die Organisation eingebettet sind, gewährleisten (Foucault 1977, 251 – 292). Eine solche Gestaltung hat zwei Auswirkungen. Einerseits reproduziert es die Annahme, dass es wünschenswert ist, die hierarchische Leiter hinaufzuklettern. Andererseits reproduziert es das wirtschaftliche Funktionieren der Organisation und damit auch den Vertrieb ihrer Produkte und Dienstleistungen. Wenn die Tätigkeiten des Mitarbeitenden dynamisch expandierende Auswirkungen auf das wirtschaftliche Funktionieren der Organisation sowie unvorhersehbare Auswirkungen auf das umgebende System haben, verstärkt diese Karrieregestaltung die Reproduktion. Eine einzige Produktoptimierung kann weitreichende und dynamische Auswirkungen auf die Menge der vertriebenen Produkte und damit auf die Rentabilität und den Ressourcenverbrauch der Organisation haben. Gestaltung ist also nicht nur reproduktiv, sondern verstärkt oft auch die Reproduktion bestehender Annahmen und Umstände.

Wenn man bedenkt, dass eine solche Verstärkung auf globaler wirtschaftlicher Ebene auch den Verbrauch, die Nutzung und die Ausbeutung der sogenannten Ressourcen der Erde beschleunigt, von denen das menschliche Leben abhängt, dann

ist eine solche Gestaltung in vielen Fällen keine vernünftige Option mehr (Will et al. 2015). Wenn es planetarische Grenzen gibt, kann sich die gestaltungsgetriebene Beschleunigung nicht unendlich fortsetzen, ohne den sicheren Raum der Menschheit zu zerstören, der das Florieren von kommenden Generationen garantieren würde (Rockström et al. 2009). Da aber die beschleunigte Reproduktion auf einem Menschheitsmaßstab kein übergreifend gestalteter Prozess ist, sondern aus vielen kleinen, ineinandergreifenden und begrenzten Gestaltungsaktivitäten besteht, ist die Menschheit mit ihrer eigenen, nicht gestaltbaren und komplexen Entwicklung konfrontiert (Jonas 2007, 1369). So bleiben Behausungen, Jagdszenen, Konsumverhalten oder Annahmen ein Gegenstand der Beschleunigung. Und solange so viele Menschen nur Beschleunigung erfahren, wird sie der einzig denkbare und somit produktive Weg bleiben. Sich dieser Problematik anzunähern und Menschen dabei zu unterstützen, ihre Entwicklungsrichtungen grundlegend zu ändern, könnte eine Aufgabe für disziplinäre Gestaltung im 21. Jahrhundert sein.

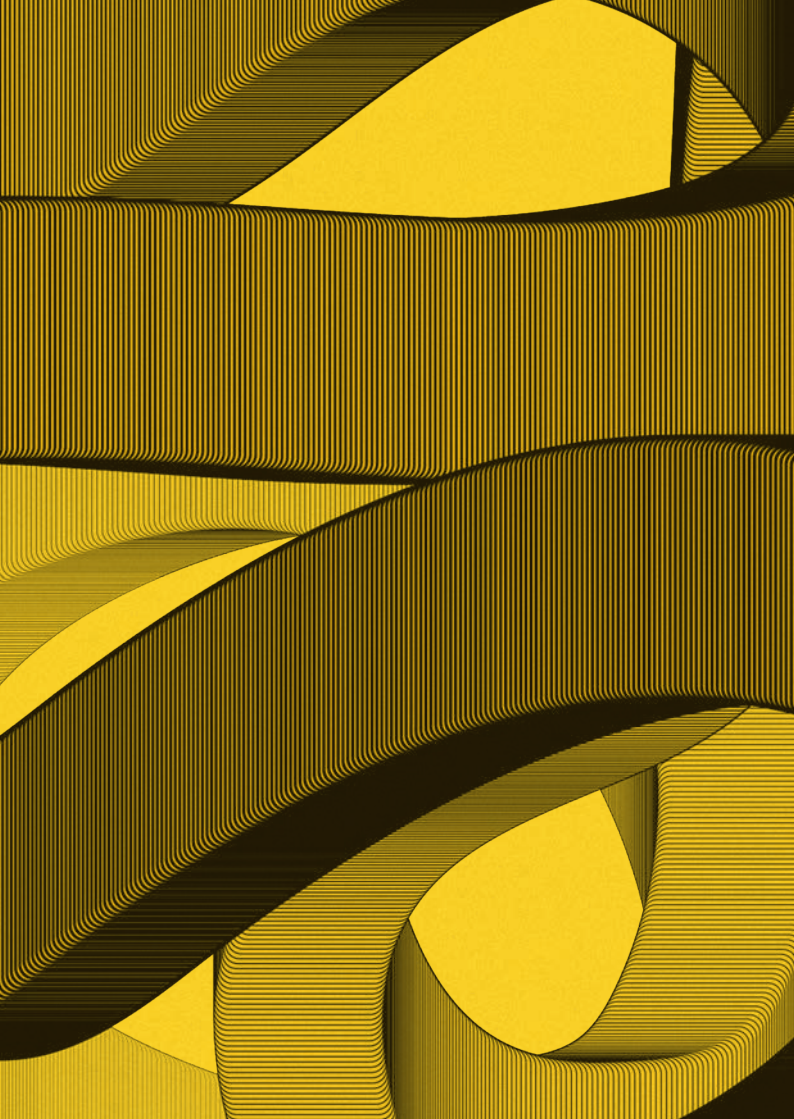


LITERATUR

- Arendt, Hannah (2012): *Zwischen Vergangenheit und Zukunft: Übungen im politischen Denken I*. München: Piper Verlag.
- Belsey, Catherine (2013): *Poststrukturalismus*. Ditzingen: Reclam Verlag.
- Bieri, Peter (2003): *Das Handwerk der Freiheit: Über die Entdeckung des eigenen Willens*. Frankfurt am Main: Fischer Verlag.
- Braun-Feldweg, Wilhelm (1954): *Normen und Formen industrieller Produktion*, in Breuer, Gerda & Eisele, Petra: *Design: Texte zur Geschichte und Theorie*. Ditzingen: Reclam Verlag.
- Foucault, Michel (1977): *Überwachen und Strafen: Die Geburt des Gefängnisses*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Gergen, Kenneth J. 2015. *An Invitation to Social Construction*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Jonas, Wolfgang (2007): *Research through DESIGN through research: A cybernetic model of designing design foundations*. *Kybernetes* 36 (9/10), 1362–1380.
- Maturana, Humberto R. & Varela, Francisco J. (2009): *Der Baum der Erkenntnis: Die biologischen Wurzeln menschlichen Erkennens*. Frankfurt am Main: Fischer Verlag.
- Michl, Jan (2002): *On Seeing Design as Redesign: An Exploration of a Neglected Problem in Design Education*. *Scandinavian Journal of Design History* 12, 7–23.
- Rockström, Johan, et al. (2009): *Planetary Boundaries: Exploring the Safe Operating Space for Humanity*. *Ecology and Society* 14(2), 32.
- Rosa, Hartmut (2005): *Beschleunigung: Die Veränderung der Zeitstrukturen in der Moderne*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Simon, Herbert A. (1990): *Die Wissenschaften vom Künstlichen*. Berlin: Kammerer & Unverzagt Verlag.
- Tonkinwise, Cameron (2015): *Just Design: Being Dogmatic about Defining Speculative Critical Design Fiction Futures*.
- Von Borries, Friedrich (2016): *Weltentwerfen: Eine politische Designtheorie*. Berlin: Suhrkamp Verlag.

Wildgen, Wolfgang (2004): *The Evolution of Human Language: Scenarios, principles, and cultural dynamics*. Amsterdam: John Benjamins Publishing.

Will, Steffen, et al. (2015): *The trajectory of the Anthropocene: The Great Acceleration*. *The Anthropocene Review* 2(1), 81 – 98.



Fabian Arnold

Open Design – Offene Infrastrukturen für partizipative Gestaltung

Nachdem Design verschiedene Bedeutungen durchlaufen hat, wie *make-up für Maschinen* oder *form follows function*, befindet es sich nun – wie viele andere Aspekte des menschlichen Lebens derzeit – in einer Phase des Umbruchs. Digitalisierung, künstliche Intelligenz, menschengemachte Katastrophen und die Klimakrise stellen vieles in Frage. Angetrieben von diesen neuen Herausforderungen und Möglichkeiten kann Gestaltung in Form von Open Design⁰¹ als offene Infrastruktur dienen. Nicht nur die Ergebnisse, sondern auch die zugrundeliegenden Prozesse und Werkzeuge werden zugänglich gemacht. Menschen werden dadurch befähigt, ihr eigenes Lebensumfeld aktiv zu gestalten. So entsteht die Möglichkeit einer partizipativen Gestaltung (Vgl. Björgvinsson *et al.* 2010). Dadurch verändert sich auch der Status von Objekten, die sonst als fertige Dinge in

01 Open Design bezieht sich auf einen kollaborativen Ansatz, der Transparenz und Zugänglichkeit im Designprozess fördert und Innovationen und Verbesserungen in verschiedenen Bereichen ermöglicht (Vgl. Martilla *et al.* 2014, 90).

unser Leben treten. Die Produktion, Verwendung und Nachnutzungsphase können als Prozess – idealerweise als Kreislaufprozess – wahrgenommen werden und die Grenzen zwischen Produzent:in, Nutzer:in und Verwerter:in verschwimmen.

Der Begriff Open Design suggeriert zunächst eine barrierefreie Zugänglichkeit des Designs für die breite Masse der Gesellschaft. Bei näherer Betrachtung wird jedoch schnell deutlich, dass *offen* eine Frage der Perspektive ist. Die tatsächliche Offenheit und Zugänglichkeit hängt davon ab, wer gestaltet hat und für welche Zielgruppe (Vgl. Kreuzer 2024, 98).

Auch kann Open Design nicht ohne weiteres die volle Kraft der Freiheit der Aneignungskompatibilität und Transformation entfalten (Vgl. Bieling 2024, 24). Die Herausforderung besteht zum einen in der Schaffung eines offenen Gestaltungsprozesses, der den Zugang erleichtert und Barrieren abbaut, und zum anderen in der Befähigung, diesen Zugang zu nutzen. Denn der Umgang mit den Freiheiten, die Open Design bietet, muss erlernt werden. Die Symbiose aus dieser offenen Gestaltung und der Partizipation einer diversen Gruppe an Stakeholder:innen ergibt das zukunftsweisende Open Design.

Es stellen sich die Fragen, wodurch sich Open Design auszeichnet, weshalb es in Anbetracht aktueller Entwicklungen von besonderer Notwendigkeit ist, wie ein angemessener Umgang damit aussehen kann und wie die Gestaltung selbst dadurch beeinflusst wird.

Anforderungen an Open Design

In der Vergangenheit war der Zugang zu Wissen und Prozessen oft erheblich eingeschränkt. Dies war bedingt durch geschützte Patente, exklusive Fachkenntnisse sowie institutionelle Barrieren. Etwa durch Gilden und Zünfte wurde der Ablauf handwerklicher Prozesse kontrolliert und die Weitergabe von Erkenntnissen an Außenstehende verhindert bzw. sanktioniert. Bis heute bestehen vielerorts noch ähnliche Hürden, die den offenen Austausch und die Partizipation erschweren oder gar verhindern. Grund dafür sind häufig wirtschaftliche und machtpolitische Interessen.

Gleichzeitig zeichnen sich in der Geschichte der Menschen auch immer wieder Vorstöße ab, Wissen zugänglich zu machen, sei es durch ((semi-) öffentliche) Bibliotheken oder eine verpflichtende grundlegende Schulbildung. Gänzlich neu war die Idee eines komplett offenen Systems mit der Erfindung des Internets deshalb zwar nicht – auch weil es im Internet Räume gibt, die keinesfalls offen sind – jedoch müssen wir feststellen, dass es der Verbreitung von Ansätzen, die sich als *open* bezeichnen, einen großen Vorschub gebracht hat.

Um etwas als *open* oder offen zu definieren, sollte es keine einschränkenden Barrieren geben und es sollte von allen oder fast allen Seiten zugänglich sein, ohne Einschränkungen für eine bestimmte Gruppe von Menschen (Vgl. Kreuzer 2024, 104). Dabei bleibt die Frage offen, was die genaue Definition von Offenheit ist. Ist eine Tür offen, wenn sie offen steht? Wie groß muss die Öffnung sein? Reicht es aus, wenn die Türe nicht verschlossen ist? Was ist mit Menschen, die nicht in der Lage sind,

eine unverschlossene Türe zu öffnen, ist sie für diese Menschen verschlossen?

Die Bandbreite der Definitionen für den Begriff Offenheit ist groß, wenn wir versuchen eine Gesellschaft, eine Person oder ein System als offen zu definieren. Meist ist es eine Frage der Perspektive. Auch spiegeln sich die Interessen und Ziele der Gestalter:innen im Grad der Offenheit wider (Vgl. Kreuzer 2024, 104).

Den Grundstein für die heutigen offenen Gestaltungspraktiken stellt das Free Software Movement dar, dessen Grundprinzipien „die Freiheit das Programm auszuführen“, „die Freiheit zu studieren, wie das Programm funktioniert, und es zu ändern“, „die Freiheit, Kopien weiterzugeben“, und „die Freiheit, Kopien der eigenen modifizierten Version an andere weiterzugeben“ sind (Free Software Foundation 2019). Später entschied man sich in der Free Software Community den Begriff *Open* zu nutzen, um Software zu entpolitisieren und den Fokus auf die Effektivität der Entwicklungsmethode gegenüber der klassischen Herangehensweise zu lenken (Vgl. Benkler 2006). Dabei wird für die Nutzer:innen Transparenz geschaffen und die Möglichkeit der Partizipation.

Open Design ist ein Konzept, bei dem der Prozess des Entwerfens und Entwickelns von Produkten, Dienstleistungen, Systemen oder Infrastrukturen offen und zugänglich gestaltet wird. Das bedeutet, dass die Designs, Baupläne, Spezifikationen und manchmal auch die (Produktions-) Prozesse frei verfügbar sind, sodass jede:r sie nutzen, verändern und weiterentwickeln kann. Ähnlich wie beim Open-Source-Prinzip in der Softwareentwicklung basiert Open Design auf den Grundsätzen der offenen Zugänglichkeit, der Transparenz, Partizipation einer breiten

Gemeinschaft, Kollaboration sowie der Wiederverwendbarkeit und Anpassungsfähigkeit. Dadurch werden bisher als starr angenommene „Randbedingungen“ hinterfragt, wie sie Lucius Burckhardt anhand des beispielhaften Dosen-Öffner-Dilemmas aufzeigt: Im Rahmen der Gestaltung von Dosenöffnern wird „die Beschaffenheit von Dosen“ als „äußere Randbedingung [...]“ angenommen, während „[d]er Designer von Dosen geht wiederum davon aus, wie die Dosenöffner beschaffen sind; dies ist seine Randbedingung“ (Burckhardt 1980). Eine ganzheitliche Betrachtung solcher Barrieren und Abhängigkeiten ist erforderlich, um deren Aufweichung bzw. deren Verschwimmen im Rahmen von Open Design zu erreichen.

Notwendigkeit von Open Design

Flusser schreibt, dass Gegenstände heute mit einer Aufmerksamkeit gestaltet sind, die nicht über den Gegenstand hinaus blickt (Vgl. Flusser 1993, 42). Aufgrund der benannten aktuellen Herausforderungen ist eine solche Art der Gestaltung jedoch zu kurz gedacht und nicht nachhaltig. Produkte müssen heute in ihrer Vernetzung und als Teile von Kreisläufen angesehen werden. Open Design, und damit die offene Gestaltung des Gesamtprozesses, ist daher ein wichtiger Faktor für die Zukunftsfähigkeit unserer Gesellschaft.

Um die unterschiedlichen Aspekte des Kreislaufs vollumfänglich in die Gestaltung zu integrieren, ist die von Flusser benannte „Koinzidenz von großartigen Ideen“ entscheidend. Wenn die Impulse „aus Wissenschaft, Kunst und Wirtschaft [...]“,

sich gegenseitig befruchte[n] und schöpferisch [überschneiden]“ (ebd., 12) entsteht Design und in der offenen Zusammenarbeit der Disziplinen Open Design.

Als Architekt des Nationalkongress in Brasília ist Oscar Niemeyer nicht nur für die fließenden Linien bekannt, sondern auch für seine Ambition, Architektur für das Volk zugänglich zu machen. Er verstand Architektur mit ihrer Auswirkung auf die Gesellschaft – und das gilt wohl für alle Arten der Gestaltung – „als politische Tat“ (Niemeyer 2013, 15). Denn bei der Gestaltung von Produkten und Prozessen „steht Verantwortung (und daher Freiheit) infrage. Dass Freiheit in Frage steht, versteht sich. Wer Gebrauchsgegenstände entwirft (wer Kultur macht), wirft anderen Hindernisse in den Weg“ (Flusser 1993, 41).

Um dieser großen Verantwortung gerecht zu werden, reicht es nicht aus, wenn Design immer nur von einem kleinen Kreis aus Gestalter:innen entworfen wird. So kann es auch nicht zugänglich für alle sein. Da Designer:innen nur ein Berufsstand sind, nicht aus sich selbst heraus können und auch nicht für Situationen entwerfen können, die ihnen unbekannt sind, muss der Entwurfsprozess durch eine Vielfalt an Perspektiven angereichert werden. Durch diese Diversität der Gestaltenden gelingt es, dass die von Flusser angesprochenen Hindernisse und auch die Barrieren zur Teilhabe an Nutzung und Gestaltung möglichst gering ausfallen. Eine solche Vielfalt an persönlichen Hintergründen stellt eine Form des Empowerments dar, für die das Open Design ebenfalls steht. Um diese Vision in eine reale Umsetzung zu bringen, braucht es noch einen gewissen Weg, aber wie der Regisseur Ken Loach schreibt, „[wir] dürfen die Hoffnung auf ein besseres kollektives Zusammenleben nicht

aufgeben“ und müssen weiter gemeinsam – partizipativ – daran arbeiten (Vgl. Loach 2024, 73). Denn die Bedrohung des „Imperialismus des Stärkeren“ besteht nach wie vor, wie Oscar Niemeyer schreibt (Vgl. Niemeyer 2013, 35). Deshalb müssen wir zusammen, statt gegeneinander arbeiten (Vgl. ebd., 43).

Eine Offenheit der Prozesse und Gestaltungswerkzeuge ermöglicht darüber hinaus eine Anpassung an lokale Umstände. Als Niemeyer mit Le Corbusier die Freitreppe zum Congresso Nacional do Brasil (ein Entwurf Niemeyers) hinauf ging, sagte Le Corbusier: „Hier ist etwas Neues verwirklicht worden, hier herrscht Freiheit.“ (ebd., 56). Die Freiheit, die mit Open Design gemeint ist, beschränkt sich aber nicht nur auf die Schaffung von Neuem. Im Gegenteil: Open Design ist die Freiheit zur Transformation. In einer Welt der Ressourcenknappheit muss Gestaltung mit Vorhandenem arbeiten, es stetig überprüfen und in die Gestaltung inkorporieren. Die Transparenz, Kooperation und Partizipation des Open Designs ermöglichen dies.

Der Umgang mit Open Design will gelernt sein

Theoretisch begründet klingt Open Design vernünftig. Um ein Umdenken und eine Veränderung umzusetzen, braucht es aber das Mitwirken der Menschen. Die partizipativen Gestaltungsmöglichkeiten ergeben sich nur daraus, dass Menschen den Umgang und Zugang zum Open Design schaffen und erlernen sowie angeleitet werden, mit dieser Freiheit verantwortungsvoll umzugehen. Ein fundiertes Verständnis von Open Design umfasst nicht nur die Vielfalt und die Möglichkeiten, sondern

bezieht auch den Wert dieser Freiheit ein. Die Vermittlung von Open Design erklärt auch, warum diese Freiheit wichtig ist und warum es manchmal besser ist, sich nicht in starren, vorgegebenen Strukturen zu bewegen. Kooperation als wesentlicher Bestandteil des Open Designs bedeutet, den Umgang mit Kritik zu erlernen. Es geht darum, für eigene Standpunkte einzustehen und gleichzeitig offen für die Ideen anderer zu sein. Veränderung und Neuinterpretation müssen zugelassen werden und das Überarbeiten von Entwürfen sowie der konstruktive Umgang mit Kritik sind essenzielle Bestandteile dieses Prozesses. Die Herausforderung liegt in der Transparenz und der Abstimmung innerhalb einer Gruppe, sodass nicht einzelne Personen alles entscheiden und ohne Rücksprache handeln.

All dies basiert auf einer stetigen Reflexion des Bestehenden. Es erfordert Flexibilität im Denken, um neue Möglichkeiten zu erkennen und zu nutzen, wie etwa einen Pflasterstein als Symbol politischen Protests einzusetzen. Diese Flexibilität muss, ähnlich wie die Muskulatur beim Sport, durch kontinuierliches Training geschult und erhalten werden. Im Folgenden wird dargelegt, wie dies in der Praxis umgesetzt werden kann.

interdisciplinary
art+design
festival

HfG Offenbach
State University
of Art and Design

After School Club

Savaria intelligence is a natural state, the evolution of a finite social species. It explains why some "colonize" their surroundings and others do not. It explains why some "collaborate" and others "compete". It explains why some "innovate" and others "conform". It explains why some "lead" and others "follow". It explains why some "grow" and others "shrink". It explains why some "succeed" and others "fail". It explains why some "live" and others "die". It explains why some "are" and others "are not". It explains why some "do" and others "do not". It explains why some "are good" and others "are bad". It explains why some "are fast" and others "are slow". It explains why some "are strong" and others "are weak". It explains why some "are smart" and others "are dumb". It explains why some "are kind" and others "are cruel". It explains why some "are brave" and others "are cowardly". It explains why some "are honest" and others "are dishonest". It explains why some "are loyal" and others "are disloyal". It explains why some "are faithful" and others "are unfaithful". It explains why some "are true" and others "are false". It explains why some "are right" and others "are wrong". It explains why some "are good" and others "are evil". It explains why some "are just" and others "are unjust". It explains why some "are fair" and others "are unfair". It explains why some "are honest" and others "are dishonest". It explains why some "are loyal" and others "are disloyal". It explains why some "are faithful" and others "are unfaithful". It explains why some "are true" and others "are false". It explains why some "are right" and others "are wrong". It explains why some "are good" and others "are evil". It explains why some "are just" and others "are unjust". It explains why some "are fair" and others "are unfair".

Schloßstraße 31
63065 Offenbach a. M.

2.—6. September
2024

Workshops / Lectures / Parties

hfg_{OF_MAIN}



Kollektives Arbeiten im ASC. Fotos: Vlada Shcholkina, @vlshc

Offene Gestaltung umsetzen

Der *After School Club* (kurz ASC)⁰² ist eine studentisch-organisierte Summerschool an der HfG Offenbach und wird im Folgenden als Exempel für ein solches Training der Transparenz, des Arbeitens in der Gemeinschaft, der Kollaboration und der Anpassungsfähigkeit herangezogen. Open Design schafft nicht nur Zugänge zu Gestaltungsprozessen und baut Barrieren ab. Open Design – nach der hier formulierten Lesart – ist auch die Gestaltung und Schaffung von Räumen für das Praktizieren von Open Design. Deshalb wurde die Organisation des ASC so gestaltet, dass alle Teammitglieder bei Entscheidungen abstimmen und sich einbringen konnten. Das hat auch Herausforderungen mit sich gebracht. So scheint es manchmal zunächst zeitaufwendiger zu sein, Aufgaben in einer Gruppe zu erledigen als alleine. Aber auch das gemeinsame Erledigen, sowie die Aufteilung von Aufgaben und das Übertragen von Verantwortung ist ein Teil dieses Prozesses, der gelernt werden muss und der gestaltet werden kann.

Die Schaffung solcher Möglichkeiten und Verhandlungsstätten entspricht der Beschreibung der Thingstätten von Latour (2005 a), der sie als einen Ort bezeichnet, an dem die Menschen „zusammengeführt worden sind, um zu [...] [einer] (Nicht)Übereinkunft zu gelangen“ (Latour 2005 b, 258). Gerade weil die Diversität der Ideengeber:innen so wichtig ist, wird nicht jeder Zugang zu Open Design für alle offen oder geeignet sein. Es braucht die unterschiedlichen Zugänge bzw. Gruppen,

02 <https://afterschoolclub-festival.com/program/>

in denen bestimmte Aufgaben von Teilen übernommen werden, weil es ihren Fähigkeiten entspricht.

Neben Lernräumen wie dem ASC braucht es für die Gestaltung auch Plattformen, die eine solche Vielfalt der Zugänge bieten. Ein Beispiel könnte ein Developer Tool für das Erstellen von Websites sein, das sowohl eine grafische Programmieroberfläche bietet als auch textbasierte Programmierung für diejenigen, die damit umgehen können. Um dies zu realisieren, werden Standardisierungen im Hintergrund benötigt. Auch dies ist eine Gestaltungsaufgabe. Open Design schafft hier die Anknüpfungspunkte und den Zugang für unterschiedliche Menschen mit unterschiedlichen Kenntnissen und Voraussetzungen. Idealerweise animiert dies auch dazu, neue Zugänge wie textbasiertes Programmieren zu erlernen.

Bekannt für eine solche Standardisierung ist das Open-Source-Framework Universal Scene Description (USD), das es ermöglicht, über mehrere 3D-Programme hinweg an großen Projekten gemeinsam 3D-Szenen zu gestalten (Vgl. Pixar Animation Studios 2024). Eine solche Erhöhung der Freiheitsgrade, durch die offene Wahl des genutzten Programms, ist ein Multiplikator für die offene Gestaltung.

Alte Kirchen und Paläste, die heute anders genutzt werden, sind ein Beispiel aus der physischen Welt. Laut Oscar Niemeyer haben sie aufgrund ihrer Schönheit überlebt (Vgl. Niemeyer 2013, 32). Eine Schönheit, die gerade im Sinne von Open Design als eine Qualität gesehen werden kann, die weit über den ästhetischen Faktor hinausgeht. Vielmehr handelt es sich um eine Güte, die sich durch eine gewisse Beständigkeit bei gleichzeitiger Anpassbarkeit bzw. Wandlungsfähigkeit im Laufe der Zeit auszeichnet.

Fazit

Open Design wird benötigt, um die traditionellen Grenzen des Designs zu durchbrechen und eine inklusive, kollaborative und nachhaltige Designpraxis zu fördern. Es schafft Möglichkeiten für eine breitere Teilhabe und bringt die Entwicklung innovativer Lösungen für komplexe Herausforderungen deutlich voran. Dabei stehen die Bedürfnisse der Nutzer:innen und Gemeinschaften im Zentrum, da auch sie an der Gestaltung teilhaben sollen. Open Design trägt somit nicht nur zur Demokratisierung von Wissen und Technologie bei, sondern ist die Schaffung einer offenen Infrastruktur, die die Möglichkeit partizipativen Gestaltens schafft. Oder um es mit den Worten von Flusser zu sagen: „Mag sein, dass dieses Bewusstwerden der Vergänglichkeit alles Gestaltens (auch jenes von immateriellen Entwürfen) dazu beitragen wird, in Zukunft etwas verantwortungsvoller zu gestalten, um einer Kultur Platz zu bieten, in welcher die Gebrauchsgegenstände immer weniger Hindernisse und immer mehr zwischenmenschliche Verbindungen sein werden. Einer Kultur mit etwas mehr Freiheit“ (Flusser 1993, 43).

LITERATUR

Benkler, Yochai (2006): *The Wealth of Networks*, Yale University Press, New Haven, CT.

Bieling, Tom (2024): *Von Untersuchungsobjekten zu Verhandlungsdingen – Mit Latour unterwegs zwischen Realpolitik und Dingpolitik*. Seminar dokumation „Die Dinge zur Sprache bringen“, Sommersemester 2024, HfG Offenbach, S. 23–24 [unveröffentlicht]

Burckhardt, Lucius (1980): *Design ist unsichtbar*. In Schmitz, M. und Fezer, J. (Hrsg.) (2004): *Wer plant die Planung?: Architektur, Politik und Mensch*, Schmitz, Berlin.

Björgvinsson, Erling; Ehn, P. und Hillgren, P. (2010): *Participatory design and democratizing innovation*. In Proceedings der 11. Biennial Participatory Design Conference (PDC '10). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 41–50.
<https://doi.org/10.1145/1900441.1900448>

Flusser, Vilém (1993): *Vom Stand der Dinge. Eine kleine Philosophie des Design*. Wurm, F. (Hrsg.), Steidl, Göttingen.

Free Software Foundation (2019): *The Free Software Definition*, gnu.org (<https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html>), zuletzt abgerufen am 10.08.2024.

Kreutzer, Markus (2024): *Visions of Openness*. In *DESIGNABILITIES Design Research Journal* (04/2024): Design Dis/order, Offenbach, S. 95–107.

Latour, Bruno (2005 a): *Von der Realpolitik zur Dingpolitik oder wie man Dinge öffentlich macht*, Zentrum für Kunst- und Medientechnologie Karlsruhe, Berlin, S. 29–37.

Latour, Bruno (2005 b): *Von Objekten zu Dingen*. In: Edlmann/Terstiege: *Gestaltung denken. Grundlagen zu Design und Architektur*. BIRD Board of International Research in Design. Birkhäuser. (Aus: Bruno Latour: *Von der Realpolitik zur Dingpolitik oder wie man Dinge öffentlich macht*. Englische Originalfassung: *From Realpolitik to Dingpolitik*, in: *Making Things public*, Cambridge, Mass. 2005). S. 257–262.

Loach, Ken (2023). In Louis, É. und Loach, K. (2023): *Gespräch über Kunst und Politik*, Fischer, Frankfurt am Main.

Martilla, S. et al. (2014): *Opening Production: Design and Commons*. In Ehn, P. et al. (Hrsg.) (2014): *Making Futures*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, S. 87–97.

Niemeyer, Oscar (2013): *Wir müssen die Welt verändern*, Kunstmann, München.

Pixar Animation Studios (2024): *Universal Scene Description*, openusd.org (<https://openusd.org/docs/index.html>), zuletzt abgerufen am 20.08.2024.



Franziska Wissel

Designtransplantate und Multilinguales Design – Ein Ansatz für Allgemeine Vergleichende Design- wissenschaften

Da sich dieser Essay mit dem Zusammenhang zwischen Design und Übersetzen auseinandersetzen will, soll im Folgenden zunächst festgehalten werden, wie Übersetzen hier gemeint ist. Im Allgemeinen kann Übersetzen im sprachlichen Kontext als der möglichst (bedeutungs-) verlustfreie Transfer von Informationen zwischen zwei Sprachen verstanden werden. Der Duden definiert den Vorgang des Übersetzens als eine wortgetreue, schriftliche oder mündliche Wiedergabe in einer anderen Sprache. (Vgl. Duden).

Im Bezug auf Design geht es beim Übersetzen allerdings nicht um zwei konkrete Sprachen. Nigel Cross stellt in seiner Abhandlung über die *designerly way of knowing* fünf zentrale Aspekte heraus, wovon sich zwei konkret auf das Übersetzen

beziehen. Designer:innen, so Cross, verwenden Codes „um abstrakte Anforderungen und konkrete Objekte zu übersetzen“. Diese Codes, so Cross weiter, werden von Designer:innen dazu genutzt, „um sowohl in Objektsprachen zu *sprechen* als auch zu *schreiben*“. (Cross 2007, 12)

Er stellt heraus, dass diese „nonverbalen Codes in der materiellen Kultur eingebettet“ sind und dass diese „Codes *Nachrichten* in beide Richtungen zwischen konkreten Objekten und abstrakten Anforderungen übersetzen.“ (Ebd., 10) Es gibt, so Cross, eine „wechselseitige Kommunikation zwischen Menschen und der *Welt der Waren*“. (Ebd., 9)

In diesem Sinne sind Designer:innen also Übersetzer zwischen zwei nonverbalen Bereichen – sie übersetzen zwischen der Sprache der Dinge und der Sprache menschlicher Bedürfnisse und lebensalltäglicher Ansprüche.

Multilinguales Design

Wenn man den Gedanken des Übersetzens wieder auf das Übersetzen zwischen Sprachen zurückbringt, drängt sich der Gedanke auf, dass Sprachen in der Regel zu spezifischen Kulturkreisen gehören. So wie verschiedene Kulturkreise verschiedene Sprachen haben, haben sie auch verschiedene kulturspezifische Bedürfnisse und alltägliche Ansprüche. Es ließe sich daher argumentieren, dass Designer:innen immer nur Übersetzer innerhalb ihres eigenen Kulturkreises sind. Denn, wie Nigel Cross erklärt: „Ein besonderer Bereich des designerhaften Wissens ist das Wissen, welches Objekten innewohnt. Designer:innen

sind so in die materielle Kultur vertieft, dass sie diese als die Hauptquelle ihres Denkens nutzen.“ (Ebd.)

Wenn Cross von der materiellen Kultur spricht, verallgemeinert er diese zu einer gesamten Kultur der Dinge. Bei genauerem Hinsehen kann man aber feststellen, dass es eine Vielzahl an dinglichen Kulturen gibt. Denn wenn, wie er erklärt, Designer:innen ihr designsprachliches Wissen aus den Objekten ziehen, ist dieses Wissen immer auf ein kulturspezifisches Cluster an Objekten beschränkt.

Sophia Prinz stellt in ihrem Text *Formen des Gebrauchs. Über die Alltägliche Ordnung der Dinge*, heraus, dass es im Alltag so gut wie keine Tätigkeit gibt, die nicht auf eine Vielzahl von Objekten angewiesen ist und es kaum Orte gibt, die nicht im Sinne einer dinglichen Gliederung strukturiert werden. Durch diese Omnipräsenz bestimmter Objekte in unserem Alltag entsteht, so Prinz, eine „unhinterfragte Vertrautheit“ eben jener Dinge, deren Gestaltung dadurch für ihre Nutzer quasi unsichtbar wird. (Vgl. Prinz 2013, 33) Zudem führt Prinz aus, dass „[d]er Benutzer, der sich das verfügbare *Zeug* zu eigen macht, gar nicht umhin [kommt], sich auch die soziale und kulturelle Ordnung einzuverleiben, die sich in und durch sie hindurch realisiert.“ (Ebd., 34)

Auch Designer:innen können sich dieser unhinterfragten Vertrautheit nicht entziehen und lernen also immer einen ihrer spezifischen Alltagskultur innewohnenden Code der Objekte zu übersetzen. Speziell in Bezug auf Dinge, die sich nahtlos oder quasi unsichtbar in den Alltag eines Kulturkreises einfügen sollen, ist es also wichtig, dass Designer:innen des Codes dieser Alltagskultur mächtig sind.

Es gibt jedoch in diesem Zusammenhang auch Stimmen wie Markus Makropoulos, die in Bezug auf Massenkultur als Designkultur argumentieren, dass Design der „Inbegriff einer Universal-sprache“ sei. Laut ihm schafft Design „nicht nur ein Universum verlässlicher und funktionierender Orientierungen [...], sondern [ermöglicht] die ästhetische Selbstbegründung einer Gesellschaft, die universalisierte Kommunikationspraktiken zu ihrem allgemeinen Organisationsprinzip gemacht hat.“ (Makropoulos 2013, 185) Hier spricht er zum Beispiel über Piktogramme, die universell verständlich sein sollen. Mit Makropoulos ließe sich dementsprechend argumentieren, dass es eine Art *Ursprache* des Designs gäbe, derer alle Menschen intuitiv mächtig seien.

Ebenso wie es aber eine Vielzahl an unterschiedlichen Sprachen gibt, die sich lediglich auf eine (auch in den Sprachwissenschaften angenommene) Ursprache zurückbeziehen, gibt es auch Aspekte des Designs und der Sprache der Dinge, die sich dieser Universalität entziehen. Es lassen sich hier etwa Piktogramme nennen, die sich auf einen bestimmten kulturellen Inhalt beziehen und daher nicht universell (in anderen Kulturen) verständlich sind.

Die obige Argumentation zeigt also ein Spannungsfeld zwischen Universalität und Spezifität von Designsprachen auf. Dieser Betrachtungsweise folgend ließen sich etwa *Sprachfamilien* des Designs annehmen, welche Gesellschaften verbinden, die sich kulturell nahe stehen. Des Weiteren können Designer:innen hierbei wie Dolmetscher zwischen Alltagskulturen fungieren. Designs, die sich in verschiedensten Kulturkreisen universell einbinden lassen, können schließlich als multilinguales Design betrachtet werden.

Die obige Darlegung zu universellen Designcodes auf der einen und kulturell geformten Dingsprachen auf der anderen Seite, lassen Parallelen zu anderen Wissenschaftszweigen wie etwa der *allgemeinen vergleichenden Sprachwissenschaft* oder der *vergleichenden Rechtswissenschaft* erkennen. Beide Wissenschaften untersuchen mit ihrem jeweiligen Fokus auf Sprachen und Rechtssysteme die Unterschiede und Gemeinsamkeiten eben jener. In Anlehnung daran bietet sich der Begriff der *allgemeinen vergleichenden Designwissenschaft* als neues Forschungsfeld an, aus welchem heraus Design aus verschiedenen Kulturkreisen betrachtet, analysiert und verglichen werden kann. Mit Hilfe dessen können Gemeinsamkeiten und Differenzen verschiedener Designsprachen effektiv beleuchtet werden.

Designtransplantate

Um einen weiteren Aspekt des (Nicht-) Übersetzens im Design zu betrachten, kann ein weiterer Begriff unterbreitet werden: das Designtransplantat – in Anlehnung an das Rechtstransplantat (Legal Transplant) das seinen Ursprung in der vergleichenden Rechtswissenschaft (Comparative Law) hat. Der Begriff des Rechtstransplantats wurde in den 1970er Jahren von Alan Watson geprägt, der das Übertragen von Gesetzestexten oder eines Rechtssystems eines Landes in ein anderes Land beschreibt. (Vgl. Watson 1993, 107ff.) So wie es Rechtstransplantate gibt, die sich problemlos und ohne Beachtung von und Übersetzung für gesellschaftsspezifische Gegebenheiten einfügen lassen, gibt es auch solche die in ihrer Zielgesellschaft

völlig anders funktionieren als in der Ausgangsgesellschaft, so dass diese von der Zielgesellschaft abgestoßen werden und entsprechende Anpassungen bzw. Übersetzungen benötigen.

Gleiches passiert auch mit Designtransplantaten: So finden sich in einer globalisierten, durch Konsum getriebenen Massenkultur, immer wieder Dinge, die sich unabhängig von ihrer Ausgangsgesellschaft in den weltweiten Konsum eingliedern und Teil der jeweiligen Alltagskulturen werden. Es gibt aber genauso Designtransplantate die selbst in einer globalisierten Welt in ihren Zielgesellschaften nicht, schlecht oder erst nach signifikanten Anpassungs- bzw. Übersetzungsarbeiten angenommen werden.

Um den Begriff des Designtransplantats und seine soziokulturellen Aspekte konkreter zu betrachten, sollen an dieser Stelle beispielhaft zwei Designtransplantate besprochen werden, die einer euro- bzw. amerikazentristischen Gesellschaft entstammen und in der japanischen Gesellschaft mehr oder weniger erfolgreich implementiert wurden.

Das erste Beispiel findet sich detailreich in Anke Haarmanns *Public Blue in Japan: Besetzer Urbaner Räume Gestalten die Städte* beschrieben. Haarmann bespricht in ihrer Abhandlung das Sichtbarwerden öffentlicher, urbaner Plätze und Parks (entsprechend öffentlicher Marktplätze und Stadtparks in westlichen Gesellschaften) durch deren Besetzung durch wohnungslose Menschen in Japan. (Vgl. Haarmann 2013, 57ff.) Haarmann argumentiert, dass diese Art von Orten öffentlichen Zusammenkommens in japanischer Stadtplanung vor dem 19. Jahrhundert nicht vorhanden waren und erst nach der Landesöffnung und dem Zusammenbruch des Tokugawa Shogunats

Mitte des 19. Jahrhunderts Einzug gefunden haben. (Ebd., 58f.) Haarmann geht in ihren Ausführungen nicht darauf ein, warum öffentliche Plätze in dieser Zeit in die japanische Stadtplanung aufgenommen wurden, jedoch spielt dies eine wichtige Rolle, möchte man verstehen, warum Orte des öffentlichen Zusammenkommens als Designtransplantat bis heute wenig Einbindung in den japanischen Alltag finden.

Der Zusammenbruch des Tokugawa Shogunats geht mit US-amerikanischen Kolonialisierungsbestreben unter Commodore Perry einher, die im Abschluss der sog. Ungleichen Verträge zwischen Japan und den Vereinigten Staaten mündeten. Um die eigene Zollhoheit zurückzugewinnen und sich vor weiteren Kolonialisierungsbestrebungen zu schützen, setzten die Eliten Japans in der Folgezeit alles daran, als ebenbürtiger Partner nach westlichem Vorbild zu erscheinen und entsandten daher die sog. Iwakura-Mission nach Westeuropa und Amerika, um zu erörtern welche politischen, rechtlichen, sozialen Wandlungen des Westens zu diesem Zwecke kopiert werden können. (Vgl. Mayo 1973, 3; Mackie 1997, 24)

Das Erscheinungsbild westlichen Städtebaus wurde unter Anderem zu einem dieser „Verteidigungsmechanismen“. Öffentliche Plätze und Parks wurden also lediglich in die japanische Stadtplanung integriert, um als dem Westen ebenbürtige Gesellschaft zu erscheinen, ohne je den Impetus zu haben auch als westliche Gesellschaft zu agieren. In Hinblick auf diesen Fremdheitscharakter und Beigeschmack des Vortäuschens, hat sich dieses Designtransplantat nie in den Lebensalltag der japanischen Gesellschaft integriert und verweilt lediglich als Durchgangsort im Stadtbild. Immer noch werden diese Orte

selten als öffentliche Begegnungsstätten wahrgenommen und es gilt bis heute, den offenen Stadtraum „zügig zu durchheilen“. (Haarmann 2013, 60) Hätten öffentliche Marktplätze und andere öffentliche Begegnungsstätten unter anderen Umständen in die japanische Gesellschaft Einzug gehalten, wäre es dagegen denkbar, dass sie heute stärker im japanischen Lebensalltag integriert wären.

Das zweite Beispiel eines Designtransplantats steht in Verbindung mit der Einführung des iPhones in Japan. Als das iPhone 2008 auf den Markt gebracht wurde, liefen die Verkaufszahlen dort – anders als auf anderen Märkten – mehr als schleppend an, was in Anbetracht des großen Marktanteils von iPhones heutzutage in Japan kaum vorstellbar ist. Aber anders als andere Märkte weltweit, verfügte Japan zu der Zeit über einen einzigartigen, äußerst fortschrittlichen Handymarkt. Wie der japanansässige Journalist Byford in einem Erfahrungsbericht für die online Plattform *The Verge* schreibt, erschien ihm „der Wechsel zum iPhone nach den Erfahrungen mit dem eng integrierten japanischen mobilen Ökosystem [...], als würde [er] ein Produkt benutzen, das einfach nicht für die Welt, in der [er] lebte, konzipiert war.“ (Byford 2017).

Wie er beschreibt, konnte das iPhone viele der in Japan als selbstverständlich und unverzichtbar betrachteten Funktionen nicht bedienen: So gab es etwa keine Infrarotschnittstelle, um schnell Kontaktdaten oder Fotos auszutauschen. Es unterstützte keine Push-Mobile-E-Mail, was bedeutete, dass die Nutzer keine mobilen Nachrichten empfangen konnten (da es in Japan unüblich war und ist SMS zu nutzen). Außerdem unterstützte der Browser des iPhones keine, im mobilen Japan

der frühen 2000er Jahre üblichen, C-HTML-basierten Websites – ein ebenfalls wichtiges Kriterium, denn zu dieser Zeit gab es in Japan eine rege über Mobiltelefone navigierte Web-Blog-Kultur. Die Kamera des iPhones konnte nicht mit QR-Codes interagieren, auch unterstützte das Gerät kein Felica NFC, um mobil in Convenience Stores, in den in Japan omnipräsenten Getränke- & Snackautomaten oder im ÖPNV zu zahlen. Ebenso konnte das iPhone nicht als mobiles TV-Gerät genutzt werden (auf japanischen Mobiltelefonen war es dagegen möglich Live-TV mobil zu empfangen). Letztlich fehlte dem iPhone auch, so banal es klingen mag, der eingebaute Haken um die persönliche Memorabilia daran zu befestigen, welches ein fester Bestandteil der japanischen Kultur der damaligen Zeit war – geprägt von dem Bedürfnis sich über das Schmücken des Mobiltelefons auszudrücken um die Uniformität von Schuluniformen und Bürokleidung auszugleichen. (Vgl. Ebd.)

Apple gelang es nicht, einen Vertriebsvertrag mit Japans führenden Mobilfunkanbieter NTT Docomo abzuschließen und sah sich daher gezwungen, auf einen damals vergleichsweise kleinen Mobilfunkanbieter zu setzen. Es bedurfte vieler Anpassungen der Funktionalität des iPhones an die Bedürfnisse japanischer Nutzer, um den Markt Schritt für Schritt zu erobern – NTT Docomo nahm Apple erst 2014 mit der Einführung des iPhone 6 in sein Portfolio auf. Zu dieser Zeit war das iPhone – aber auch andere Smartphones – schon ein integraler Bestandteil der Mobilfunk-Landschaft Europas und der USA. (Vgl. Ebd.) Lediglich mit Hilfe umfangreicher Anpassungen an die, als selbstverständlich wahrgenommenen, Funktionen japanischer Mobilfunk-Endgeräte und einer umfassenden Inbetrachtung des

Ökosystems mobiler Kommunikation in Japan ließen sich letztlich japanische Endverbraucher von Smartphones überzeugen.

Das iPhone scheiterte zunächst als Designtransplantat in Japan, aber Apple erfreute sich umso größeren Erfolges, als es die kulturspezifischen Ansprüche zu bedienen lernte. Im Rückschluss sind diese Anpassungen auch Industriestandard im Rest der Welt geworden und der internationale Markt mobiler Endgeräte hat sich dem Japans angenähert. Dieses Beispiel zeigt, dass Designtransplantate eine wechselseitige Wirkung zwischen Ausgangsgesellschaft und Empfängergesellschaften aufweisen können. Inwiefern dies allerdings allgemeingültig ist, benötigt einer weitreichenden Untersuchung einer Vielzahl von Designtransplantaten.

Fazit

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass das Spannungsfeld Design und Übersetzen verschiedene Bedeutungsebenen umfasst. Zum einen agieren Designer:innen wie Dolmetscher zwischen menschlichen Bedürfnissen und einer kodifizierten Sprache der Dinge. Sie sind, wie auch die Dingwelt, in der sie sich bewegen, in ihrer Alltagskultur verwurzelt. Sie können diese sowohl beeinflussen, als auch selbst durch diese beeinflusst werden. Zum anderen gibt es aber auch gesellschaftsspezifische Codes, die Designer:innen beachten und übersetzen lernen müssen, um international agieren zu können. In einer globalisierten Welt ist es notwendig, sich über die eigenen kulturellen Gegebenheiten hinaus zu bewegen, um dadurch multilinguales Design zu

ermöglichen oder Designtransplantate zu schaffen, welche – mit oder ohne Anpassungen – in anderen Kulturkreisen eingebunden werden können.

Ausblick

Zur Begrifflichkeit sowie möglichen Erscheinungsformen und Wirkungsweisen von Designtransplantaten, bieten sich weitere, tierergehende Forschungsaktivitäten an. Zu fragen wäre beispielsweise, ob es unterschiedliche Arten von *Designtransplantaten* gibt, deren Verständnis nicht nur innerhalb der Designdisziplinen, sondern auch darüber hinaus hilfreich wären. Diesbezügliche Klassifizierungen könnten sich beispielsweise auf mögliche, wechselseitige Wirkungen beziehen (die es bei den *legal transplants* hingegen nicht gibt). Zu fragen wäre dabei auch, inwieweit sich eine solche Wechselseitigkeit auch in Abhängigkeit zu bestimmten Parametern wie Marktgröße oder Nicht-/Kommerzialität bestimmter Produkte verhält.

LITERATUR

Byford, Sam (2017): *How the iPhone won over Japan and gave the world emoji*. The Verge, Jun 29, 2017. <https://www.theverge.com/2017/6/29/15892640/iphone-anniversary-japan-success-emoji-history> [letzter Zugriff: 25.08.2024]

Cross, Nigel (2006): *Designerly Ways of Knowing*, Springer, London.

Duden: *übersetzen*. https://www.duden.de/rechtschreibung/uebersetzen_uebersetzt [letzter Zugriff: 25.08.2024]

Haarmann, Anke (2013): *Public Blue in Japan: Besetzer Urbaner Räume Gestalten die Städte*. In: Milev, Yana (Hg.): *Design Kulturen*, München.

Mackie, Vera (1997): *Creating Socialist Women in Japan. Gender Labour and Activism, 1900-1937*. Cambridge.

Makropoulos, Markus (2013): *Formen Kommunikativer Normalisierung*. In: Milev, Yana (Hg.): *Design Kulturen*, München.

Mayo, Marlene J. (1973): *The Western Education of Kume Kunitake: 1871-6*. In: *Monumenta Nipponica* 28, 1.

Prinz, Sophia (2013): *Formen des Gebrauchs. Über die Alltägliche Ordnung der Dinge*. In: Milev, Yana (Hg.): *Design Kulturen*, München.

Watson, Alan (1993): *Legal Transplants: An Approach to Comparative Law*, 2nd Edition. University of Georgia Press, Athens Georgia.



Ron Behringer

Design Devices im Entwurfsprozess

Eine Besonderheit des Designprozesses besteht in dem Fokus auf ein Objekt, das noch nicht existiert (Vgl. A. Telier 2011, 51). Ziel von *Designprojekten* ist die Erzeugung eines *Designobjekts*. Wir wollen unseren Blick aber nicht nur auf das Ergebnis, das *Designobjekt*, richten, denn schon im Laufe dieser Projekte entstehen diverse Dinge: Pläne, Zeichnungen, Materialstudien, Renderings, CAD-Daten, Modelle, Prototypen – also Repräsentationen, Verkörperungen und Bedeutungsträger, die uns einen partiellen Zugang, mit unterschiedlichen Interaktionsmöglichkeiten, zum Designobjekt geben.

Erst in Verbindung zwischen Mensch und Ding kann überhaupt entworfen werden. Ein *Designprojekt* ist somit ein sozio-materieller Prozess. Gerade im Kontext von partizipativen Designprozessen wird besonders deutlich: Dinge sind immer auch Medien mit denen und über die wir in Diskurs treten, damit Verhandlungssache und dabei auch eine Verkörperung von Erfahrung und Bedeutung.

Es stellt sich die Frage, welche Funktion diese Dinge übernehmen und welchen Einfluss sie auf den Entwurfsprozess im

Allgemeinen und auf partizipative Entwurfsprozesse im Besonderen haben. Pelle Ehn⁰¹ bietet hierzu einige hilfreiche Konzepte an. Für diese ist insbesondere das Begriffspaar **Object – Thing** zentral. Ehn bezieht sich hierbei unter anderem auf die theoretischen Überlegungen Bruno Latours und Martin Heideggers.

Thing–Object bei Ehn

In seiner Herleitung des Begriffs *Thing* bezieht sich Ehn unter anderem auf die Überlegungen Bruno Latours und Martin Heideggers hierzu. Ursprünglich bezeichne der Begriff eine Form der Volksversammlung in germanischen Gesellschaften der Antike. Ehn beschreibt dies folgendermaßen: Bei ebendiesen *Things* seien politische Entscheidungen getroffen und Dispute geklärt worden. Austragungsort dieser Treffen seien rituelle oder öffentliche Räume gewesen. Thingen beschreibe nach Heidegger die Tätigkeit – die Zusammenkunft von Menschen – während das *Thing* ein Ereignis im Leben der Gemeinschaft bezeichne. (Vgl. ebd., 52)

Auch beim Begriff des *Objects* beruft sich Ehn weiter auf Latour und Heidegger: „[...] an object is any physical or virtual entity from the *present at hand* viewpoint, decorated with a specific sense with respect to human existence, whereas a thing is the very same entity per se, whose life unfolds far beyond any human perception and understanding of it.“ (Ebd., 52)

01 Das Buch *Design Things* (2011) ist das Ergebnis einer kollektiven Zusammenarbeit zwischen Thomas Binder, Giorgio De Michelis, Pelle Ehn, Giulio Jacucci, Per Linde und Ina Wagner. Als Teil des Kollektivs A. Telier hat Pelle Ehn dieses Buch mitveröffentlicht. Insofern ist davon auszugehen, dass er, als Co-Autor die darin formulierten Thesen und Definitionen teilt, weswegen mich im Folgenden auf ihn beziehe.

Objekte werden also aus dieser Perspektive auf eine spezifische Bedeutung reduziert und stabilisiert, während *things* nie auf eine einzelne Bedeutung reduzierbar sind und hierdurch zum Diskussionsgegenstand werden.

Things sind öffentliche Angelegenheiten, Dinge die uns etwas angehen und nicht reduzierbar auf eine spezifische Rolle (Vgl. ebd., 52). Ehn zeigt sich an dieser Stelle allerdings nicht überzeugt von dieser Unterscheidung. Vielmehr sei ihm zufolge für das Design die Unterscheidung zwischen dem „new thing design creates and the object through which the latter is created“ zentral. (Ebd., 52). Mit Blick auf Diskussionen um die phänomenologischen Ansätze in Kunst und Literatur, sieht Ehn *things* als die Dinge um uns herum, die die Grundlage für unsere alltägliche Erfahrung bilden (Vgl. ebd., 53).

Ein *Object*, wie Ehn es versteht, setzt sich aus *things* zusammen, die dadurch, dass wir sie erfahren durch Begriffe, Zeichen und Gefühle bereichert werden. Diese Begriffe und Zeichen seien auch in anderen *things* verkörpert und tragen damit zur Beschaffenheit des *Objects* bei. Das *Object* ist damit eine Pluralität, ein ephemeres Phänomen, denn seine konstituierenden Teile können wieder in Erscheinung treten. (Vgl. ebd., 53–54)

Geht beispielsweise eine Waschmaschine kaputt, benötigen wir vielleicht die Bedienungsanleitung mit Plänen der Waschmaschine und Hinweisen, um Fehler zu identifizieren. Die Waschmaschine erscheint uns nun als bestehend aus Einzelteilen, die wir wechseln müssen, um den Zustand der Waschmaschine wiederherstellen zu können. Funktioniert sie wieder reibungslos, bettet sie sich wieder als Ganzes in unsere Alltagserfahrung ein.

Ehn ist mit seinem Objektbegriff somit doch in einer Sache recht nah an Heidegger und Latour: *Objects* sind immer im unmittelbaren Bezug zum Menschen zu verstehen.

Design Devices

Im Entwurfsprozess werden Materialien verschiedenster Art genutzt, Designer:innen drücken Ideen und Ziele in unterschiedlichen Modalitäten, Repräsentationen und Verkörperungen aus, um Konzepte einzugrenzen (Ebd., 54).

Von Plänen, Skizzen, Modellen bis zu Materialsammlungen und Prototypen entstehen in Entwurfsprozessen diverse *Things*, die wir im weiteren Verlauf als **Design Devices** bezeichnen wollen, und die ihrerseits einen Zugang zum *Designobjekt* bieten. Während des Entwurfs erscheinen *Design Devices* als Kippbild. Einerseits haben wir vielleicht einen Plan eines Stockwerkes vor uns. Zeichnen wir diesen Plan, planen wir nicht den Plan, sondern genau dieses Stockwerk. Dieses Stockwerk wird vielleicht auch noch durch Modelle und CAD-Daten genauer definiert. So haben wir eine Vielzahl von *Design Devices*, die alle mit unterschiedlichen Interaktionsmöglichkeiten das *Design Object* erscheinen lassen.

Das *Designobjekt*, während des Entwurfsprozesses, ist demnach ein ephemeres Emergenzphänomen, eine Bricolage aus unterschiedlichen *Design Devices*, die in ihm aufgehen und wieder zum Vorschein kommen können, wenn wir aufhören am *Design Object* zu arbeiten. (Vgl. Ebd., 54)

Design Devices sind nicht bloß reine Repräsentationen des *Design Objects*. Alle diese *Design Devices* geben einen Einblick in unterschiedliche Aspekte des *Design Objects* mit unterschiedlichen Interaktionsmöglichkeiten.

Ganz konsequent ist Ehn mit seiner Verwendung des Begriffs *Thing* aber nicht und verwendet ihn an anderer Stelle im Sinne Latours .

Die *Things*, die im Designprozess entstehen, sollen im Folgenden als *Design Devices* bezeichnet werden, so wie Ehn sie in *Participation in Design Things* nennt, um Verwirrungen vorzubeugen. Da ein Device neben seiner Bedeutung als Gerät auch Mittel bezeichnet, die ein bestimmtes Ziel erreichen sollen, scheint der Begriff passend.

Partizipatives Design

Bei einem partizipativen Designprozess werden Nutzende unmittelbar in den Entwurfsprozess eingebunden. Partizipatives Design ist ein Versuch die Nutzung eines Objekts zu antizipieren bevor dieses Objekt in der Lebenswelt der Nutzenden in seinem realen Gebrauch steht. (Vgl. Ehn 2008, 92) Partizipatives Design, wie es in den 1970er Jahren in Skandinavien entstanden ist, als ein Kollektiv von menschlichen und nicht-menschlichen Akteuren, kann in Anlehnung an Latour als zeitgenössische Version des *Things* oder Heideggers *Thingen* verstanden werden. (Vgl. Ehn 2008, 92)

Ein *Designprojekt*, als ein eben solches sozio-materielles Thing, bündelt Ressourcen, Abläufe, Partizipierende und Design Devices mit dem Ziel, ein Design Objekt zu erzeugen.

Das *Design Object* ist aber nicht nur im Kontext des Projekts zu verstehen, sondern steht, wenn es fertig ist, im Rahmen seiner Nutzung in einer Ökologie anderer *Design Objects*. (Vgl. ebd., 93)

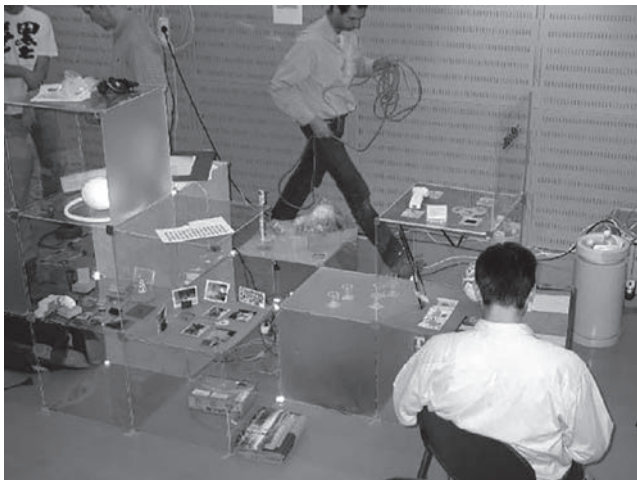
In partizipativen Designprozessen kann die Arbeit mit *Design Devices* rein sprachliche, deskriptive Designprozesse ablösen, sind so mehr *hands-on* und ermöglichen kreative Teilnahme an ebendiesem Prozess. Sie sind also ein Mittel, das Personen Teilnahme ermöglicht und sie zur Mitgestaltung befähigt. Der Entwurf bekommt so einen explorativen Charakter, der den Nutzenden einen Einblick in die Dinge gibt, die im Prozess entwickelt werden und den weiteren Verlauf informieren. (Vgl. ebd., 94) Dabei verkörpern die *Design Devices* auch die Erfahrung der Nutzer:innen. So kann in solchen Prozessen direkt auf die Vorerfahrung der Nutzenden zurückgegriffen werden. Wird beispielsweise eine Arbeitsstätte gemeinsam mit den Arbeitenden entworfen, kennen sie ihre Arbeitsabläufe und Prioritäten am besten. Diese Erfahrungen können so in den Entwurfsprozess einfließen und werden in den *Design Devices* verkörpert. Gleichzeitig ist es möglich Entwürfe unmittelbar zu evaluieren. Die folgenden Iterationen werden durch die gewonnen Erkenntnisse und gemachten Erfahrungen informiert.

Mit seinem Fokus auf *Design Devices* möchte Pelle Ehn aber die Rolle von sprachlichen Ansätzen gar nicht abwerten. *Design Devices* haben, laut Pelle Ehn, durchaus einen narrativen Aspekt. Die Herausforderung bestünde darin, ein Narrativ zu erzeugen, das Sinn für alle Teilnehmenden ergibt. (Vgl. Ehn 1992, 54)

Sprachliche und dingliche Designprozesse stehen dabei auch in wechselseitiger Beziehung. Durch die Erfahrungen, die an und durch *Design Devices* gemacht werden können,

entstehen Austausch und Diskussion. Diese Erfahrungen informieren also sprachliche Prozesse, die auf die dinglichen Designprozesse wirken. (Vgl. ebd., 56)

Als Repräsentationen des *Design Objects* ermöglichen Design Devices durch ihre Nutzung eine Kritik an seiner Konzeption und sind so Teilnehmende der fortlaufenden Diskussion über das *Design Object*. Es entstehen neue Möglichkeitsräume durch die Prüfung der vorläufigen Realisierung des *Design Objects* im Kontext seiner vorläufigen Nutzung in einem vorläufigen Umfeld.



Das *Tangible Archive* von A. Telier ist eine physische Datenbank in der sich eine Material- und Objektsammlung befindet. Sie dient dem explorativen Arbeiten und dem gemeinsamen Austausch.

Bildquelle: A. Telier 2011: 74 Figure 4:17⁹

Design Devices sind wie das *Design Object* sind somit Verhandlungssache im Designprozess und fördern Kommunikation und Diskussion über die Konzeption des Design Objects selbst. *Design Devices* sind also Medien durch und über die wir in Verhandlung treten.

Boundary Objects

Neben seinen materiellen und interaktiven Eigenschaften haben *Design Devices* aber auch eine soziale Komponente. Pelle Ehn borgt sich in seinem Text *Participation in Design Things* das Konzept der **Boundary Objects**⁰² von der amerikanischen Soziologin Susan Leigh Star (Vgl. Star & Griesemer 1989). *Boundary Objects* können Repräsentationen durch Theorien oder Objekte sein, die Communities miteinander teilen, wobei *Boundary Objects* durch die jeweiligen Communities unterschiedliche Bedeutungen zuteil werden können (Vgl. MIT Press 2016). Im Kontext von partizipativen Gestaltungsprozessen schreibt Pelle Ehn *Design Devices* auch die Rolle von *Boundary Objects* und damit von Bedeutungsträgern zu – Bedeutungen, die nicht zwingend von Nutzenden und Designer:innen geteilt werden müssen. (Vgl. Ehn 2008, 96)

02 Star und Griesemer beschreiben *Boundary Objects* als Objekte, die von verschiedenen sozialen Gruppen genutzt und verstanden werden können, um ihre Zusammenarbeit zu erleichtern, selbst und gerade dann, wenn sie über unterschiedliche Interpretationen verfügen und andere Ziele haben

Design Devices werden damit zu einer temporären Verdinglichung von Bedeutungen für die jeweiligen teilnehmenden Gruppen, die in fortlaufenden, gemeinschaftlichen Verhandlungsprozessen verändert werden können.

So entsteht eine Kommunikationsgrundlage in der sich die jeweiligen Teilnehmer:innen über ihre unterschiedlichen Bedeutungsperspektiven austauschen können. *Design Devices* – das wird hier umso deutlicher – sind also sozio-materielle Objekte.

Schluss

Design Devices übernehmen also vielschichtige Rollen in Designprojekten. Sie verkörpern Aspekte des *Design Objects* und ermöglichen unterschiedliche Interaktionen und Erkenntnisse. Sie stehen in einem dialektischen Verhältnis zu sprachlichen Prozessen, bieten aber im Gegensatz zu rein deskriptiven Designansätzen einen *hands-on* Zugang der zur Partizipation befähigt und direkt auf die Erfahrung der Nutzer:innen-Gruppe zugreifen kann. Gleichzeitig können sie dabei helfen, ein gemeinsames Narrativ zu entwickeln und Gemeinsamkeiten und Unterschiede der Teilnehmenden aufzuzeigen.

Als *Boundary Objects* verbinden sie die unterschiedlichen Beteiligten am Designprojekt und fungieren als Bedeutungsträger. Hieran verdeutlicht sich, dass erst in der Kombination zwischen Mensch und *Design Device* überhaupt entworfen werden kann. Ein Entwurf ist damit immer auch ein sozio-materieller Prozess, in dem Menschen und *Design Devices* sich miteinander verbinden, um die Welt in der wir leben zu gestalten.

LITERATUR

A. Telier (Thomas Binder, Giorgio De Michelis, Pelle Ehn, Giulio Jacucci, Per Linde, Ina Wagner) (2011): *Design Things*, Cambridge, USA: MIT Press

Ehn, Pelle (2008): *Participation in Design Things*, in: *Proceedings Participatory Design Conference 2008*, S. 92–101

Ehn, Pelle (1992): *Setting the Stage for Design as Action – artifacts for participatory design in theory and practice*, in: *Nordic Journal of Architectural Research*, Bd.: 4, S.49–59

MIT Press (2016): *Boundary Objects and Beyond: Working with Leigh Star*, [online]
<https://direct.mit.edu/books/edited-volume/4041/Boundary-Objects-and-BeyondWorking-with-Leigh-Star> zuletzt Abgerufen am: 24.08.24

Star, Susan Leigh & Griesemer, James R. (1989): *Institutional Ecology, Translations and Boundary Objects: Amateurs and Professionals in Berkeley's Museum of Vertebrate Zoology*, 1907–39. *Social Studies of Science*, 19 (3), 387–420.



Clara Schneider

Design Ambivalenz – Die Rolle des Designs im Schatten des Postkolonialismus

Gut oder schlecht? – Disclaimer

Was und wen die Begriffe **gut** und **schlecht** beschreiben, ist eingebettet in eine kontextbildende Realität. Internalisierte Werte, Sozialisierung, Normen, Erfahrungen und Bedürfnisse fließen in die Wahrnehmung unserer Umwelt ein. Wie und von wem über sie diskutiert und geurteilt wird, ist nicht selten eine Frage von Machtverhältnissen. Aktuell insbesondere gekoppelt an das Erbe von patriarchalen, kapitalistischen und postkolonialen Strukturen der letzten Jahrhunderte, welches uns nun mit den Folgen einer Klimakatastrophe, humanitäre Krisen und klaffender sozialer Ungerechtigkeit konfrontiert. Dieser Ausgangspunkt muss benannt werden, um Stellung beziehen zu können und außerhalb der westlichen, cis-normenativen Blickrichtung von **gut und schlecht** auf Sachverhalte schauen zu können.

Design und Verantwortung

Die Ignoranz menschlichen Handelns begleitet die Entstehung und Aufrechterhaltung unserer (heutigen) technischen, kulturellen, sozialen und ökologischen Systeme, welche durch ihre Artefakte, Normen und Regelwerke tagtäglich die Logiken eines eurozentristischen Weltbildes replizieren. Innerhalb dieser Strukturen fungieren Designer:innen mitunter als Initiator:innen und Gestalter:innen jener Systeme, indem wissenschaftliche Expertise im Zusammenspiel mit tradiertem Wissen (mündl. Überlieferungen, Gewohnheiten, Generationen Wissen), in alltägliche Anwendungen übertragen wird. Demnach sind Designer:innen nicht nur als reine Formgeber:innen zu verstehen (Myers 2016). Durch die Gestaltung von Artefakten und Systemen kann Design, aktiv oder passiv, bestimmte Verhaltensweisen motivieren oder unterdrücken. Aus diesem Sachverhalt heraus resultiert eine unbedingte Verantwortung, welche den gesamten Gestaltungsprozess (beg-)leiten muss. Nicht zuletzt vor dem Hintergrund, dass sich Design, als eigenständige Disziplin, aus dem Profitstreben des Privatsektors als Dienstleister der industriellen Revolution entwickelt hat. Auch heute bleiben den Artefakten die politisch-wirtschaftlichen Logiken, Ideologien und Weltanschauungen ihrer Zeit inhärent. Diesen Zeugnissen mit einem kritischen Blick zu begegnen ist notwendig, denn der Status quo unserer Realität sieht so aus, dass insbesondere die Menschen, die am meisten von Designentscheidungen betroffen sind – über die visuelle Kultur, neue Technologien, die Planungsprozesse unserer Gemeinschaften oder die Struktur von politischen und wirtschaftlichen Systemen – in der Regel

den geringsten Einfluss auf diese Entscheidungen und die Art, wie sie getroffen werden, haben (Constanza-Chock 2020). Hier kommt der Begriff der Design Ignoranz zum Tragen und mit ihm die Ambivalenz, die diesen stetig begleitet.⁰¹ Durch die Entwicklung von Smartphones und Social Media ist es heute zum einen möglich, Millionen von Menschen zu vernetzen, Zugang zu Wissen zu teilen, Minderheiten Gehör zu verschaffen und Freundschaften zu schließen. Es ist außerdem möglich Menschen von Apps abhängig zu machen, diskriminierende Algorithmen über die Zukunft von Menschenleben entscheiden zu lassen, populistischen Gruppen eine Bühne zu geben, gesamte Wahlergebnisse von Ländern zu manipulieren (Vgl. Heuer 2019) und alle Menschen ohne Zugang zum Internet aus einer Realität auszuschließen.

Smartphones, Computer, Algorithmen, User Interfaces und Anwendungen hierfür wurden und werden designt. Sie tragen folglich die Facetten unserer Realität und Weltbilder ihrer Entwickler:innen in sich und je nach Anwendung auch die ihrer Nutzer:innen. Anhand der Betrachtung von Algorithmen, DIY und Algen sollen im Folgenden beispielhaft die Facetten der Ignoranz und ihrer *Gegenspieler:innen* aufgezeigt werden, welche der Ignoranz, wissend, handelnd und mit Fürsorge begegnen.

01 So ließe sich etwa zwischen einer *bewussten* und der *unbewussten* Ignoranz unterscheiden. (Seminar *Ignorantes Design*, Prof. Dr. Tom Bieling, HfG Hochschule für Gestaltung Offenbach, Wintersemester 2023/24, <https://ignorantdesign.de/>).

Algorithmen und Ignoranz – Ein Beispiel postkolonialer Wirkungsstrukturen

Mit dem Zeitalter des Internets werden Designer:innen zu direkten Gestalter:innen von neuen Realitäten und Möglichkeiten. Intersektionalität und ein inklusives Verständnis von Realität sind bei der Gestaltung von Algorithmen und KI folglich von besonderer Bedeutung. Um dies zu veranschaulichen, hat Sasha Constanza-Chock Ph. D. (she/her or they/them) als Forscherin und Designerin, eine der vielen einschneidenden Erfahrungen von ihrem eigenen Alltag als nonbinary, trans*,undefined fem-presenting person in einer cis-normativ gestalteten Welt, eindrücklich beschrieben. In der Sicherheitskontrolle am Flughafen wird ihr nicht binärer Körper von den Millimeter wave Scannern als abnormal deklariert. Die sozio-technologische Konfiguration und das UI Design der Geräte gibt der Security die Möglichkeit aus männlich – blau, und weiblich – rosa auszuwählen. Alles was nicht eindeutig weiblich oder männlich zu lesen ist, wird an den aus der Norm abweichenden Bereichen entsprechend markiert und ruft eine Sicherheitswarnung auf. Wer führt nun die Sicherheitskontrolle fort? Eine männlich gelesene Security oder eine weiblich gelesene? Eine nicht binäre Security ist nicht vor Ort.

Kommt zusätzlich der Faktor Hautfarbe bei der Sicherheitswarnung hinzu, kann es für die betroffene Person nicht nur extrem unangenehm sondern auch gefährlich werden, wenn rassistische Vorurteile die Handlungen des Sicherheitspersonals beeinflussen (Constanza-Chock 2020). Anhand dieses Beispiels werden die resultierenden Auswirkungen von Design-

Entscheidungen mit seinen Annahmen über die Realität auf all jene Personen deutlich, die von diesen Annahmen abweichen.

Fehler wie diese würden sich vermeiden lassen, umso wichtiger ist es also, sie einer breiten Masse zu verdeutlichen, die sich von deren Auswirkungen sonst nicht betroffen fühlt. Es ist also wichtig, dass Design nicht ausschließlich durch ein zielgruppenorientiertes Gestalten innerhalb eines diskriminierenden Systems geleitet wird. Es sollte möglichst adaptiv, innerhalb eines inklusiven Gesellschaftsbildes handeln. Nichtsdestotrotz sind alle Artefakte, Systeme und Prozesse anfällig für Fehlfunktionen, Scheitern und schlechtes Design, sei es auf der Mikro- oder der Makroebene (Martin 2022, 98). Manchmal muss dies erst erfahrbar gemacht werden, am besten bereits in der Prototypenphase, um daraus mögliche Alternativen ableiten und entwickeln zu können. Das Scheitern in den Gestaltungsprozess mit einzubeziehen und mitzudenken, kann der Ignoranz effektiv entgegenwirken.

Ignoranz des Alltäglichen

Jeden Tag treffen wir abertausende von micro (und macro) Entscheidungen. Um hierbei Energie und Kapazität zu sparen, passiert vieles davon unterbewusst oder wird bewusst ausgeblendet/verdrängt. Vielem gegenüber stumpft man ab, sobald man sich selbst davon nicht direkt betroffen sieht (oder sehen will). Die tagtäglichen, auf kleiner Ebene ignoranten Entscheidungen eines jeden innerhalb eines Systems, führen auf Dauer zur Replikation eines Status Quo, zu dessen Benachteiligten vor allem Personen aus Minderheitengruppen sowie nichtmenschliche

Akteure zählen. Ignoranz muss man sich, wortwörtlich, leisten können. Sie scheint jedoch auf kurze Sicht häufig günstiger als zeit- und energieintensive Partizipation, um strukturelle Veränderungen anzustoßen und somit oft als die attraktivere Option im Alltag. Design kann hier eine wichtige Rolle spielen, indem Artefakte Bewusstsein und alternative Verhaltensmuster motivieren können (Bieling 2021, 74). Somit können durch niederschwellige Angebote weite Teile der Gesellschaft an Veränderungen mitwirken.

Ignorantes Design⁰² kann als eine Kaskade von Versäumnissen, unterlassener Hilfeleistung oder aber auch aktiver Ignoranz stattfinden. Ist die fehlende Barrierefreiheit also „nur“ Resultat eines Versäumnisses durch Nichtwissen, Naivität, unreflektierten Handelns, Kurzsichtigkeit oder bewusstem Ignorieren? Sind wir ignorant, wenn wir ohne Differenzierung hierfür Kategorien verteilen? Eine kitschige Fassade mit einer menschenverachtenden Lager Architektur, etwa Geflüchtetenlager, innerhalb einer Kategorie des ignoranten Design zu verorten erscheint gefährlich, und doch stehen die beiden Pole in einem Kontext. Es muss unterschieden werden, wann ein unüberlegtes Design vorliegt und wann ein bewusst ignorantes Handeln. Es ist also festzustellen, dass Design Ignoranz auf einem Spektrum zu verstehen ist. Fry und Nocek setzen die Spanne der Design Ignoranz/ „Designorance“ zwischen den Begriffen der „positiven Designorance“ – was das Design nicht weiß – sowie der „negativen Designorance“ – was das Design nicht wissen will – (Fry/Nocek 2020).

02 Der Begriff geht zurück auf das Seminar: *Ignorantes Design*, Prof. Dr. Tom Bieling, HfG Offenbach, Wintersemester 2023/24.

Die Frage, ob ignorant Design per se positiv oder negativ zu bewerten ist, lässt sich am besten anhand eines bekannten Beispiels diskutieren. Einer der Vordenker des sozial orientierten Designs war der amerikanische Designer Victor Papanek. Seine Arbeiten, insbesondere *Design for the Real world* (1970) oder Arbeiten über ihn, wie *the Politics of Design* (Kries et. al. 2018) werden besonders heute im Kontext des Social Design wieder viel zitiert. Und doch sind seine Gestaltungsansätze umstritten. Mit dem *Tin Can Radio* sollte mit einfachsten Ressourcen das Improvisierte, Selbstgemachte und ausschließlich Funktionale auf die Spitze getrieben werden. Es funktionierte, aber das Konstrukt aus einer alten Dose, Draht und einem verrosteten Nagel hinterließ im historischen Kontext des Kolonialismus einen bitteren Beigeschmack. Das Radio war Teil eines studentischen Design Projekts *Design For The Third World* – in diesem Falle Indonesien – unter der Leitung von Papanek. Imam Buchori, ein ehemaliger Schüler von Papanek und selbst aus Indonesien, beurteilt das Projekt kritisch. „(...) wenn es um dieses Design für die balinesische Bevölkerung geht ... nun ja, die Balinesen sind wirklich kreativ und clever, sie verstehen wirklich mehr davon, Dinge herzustellen, als das!“ (Buchori 2017). Papanek selbst argumentierte sein ambivalentes Verhältnis zur Ästhetik daraus, dass er sich ethisch nicht berechtigt sähe, ästhetische Entscheidungen zu treffen oder Fragen des „guten Geschmacks“ zu lösen, da die Auswirkungen auf die Indonesische Bevölkerung, aus einem anderen Kulturkreis nicht klar seien (Papanek 2009, 228) Papanek hat hier versäumt sich kritisch gegenüber seiner westlichen, ja – Ignoranz, zu positionieren. Jamer Hunt kommentiert dieses Verhalten folgendermaßen:

„Durch eine (...) unkritische Blindheit gegenüber den Bedingungen, durch die das Gestaltungsproblem überhaupt erst in die Welt gekommen ist, besteht die Gefahr einer erneuten Kolonisation des Design.“ (Hunt 2020)⁰³ Ein schlecht umgesetztes Design kann als Negativbeispiel für kommende Projekte dienen, um Fehler nicht zu wiederholen. Andererseits kann ein gut umgesetztes Design eines ignoranten Konzepts, ein Um/-Wegdenken von alt Bekanntem erschweren (Beispiel Auto, Social Media, etc.)

Craig Martin findet mit seiner Perspektive auf Design einen differenzierten Blickwinkel auf das improvisierte, legale und illegale, und wie durch eine „falsche“ Benutzung von etwas, neue Werte geschaffen werden können. (Martin 2022, 100) Auch hier spielt eine westliche Wertung von europäischen Technologien als formell und wissenschaftlich eine wichtige Rolle, in der Bewertung eines Objekts hinsichtlich seiner Formalität. (Ebd., 97)

Daraus lässt sich schließen, dass sich die Ambivalenz des (Ignoranten) Design aus einer Beziehung zwischen Ethik und Ästhetik, eingebettet in vielschichtige Kontexte, erklärt. Sich für eines von beiden zu entscheiden, läuft wohl zwangsläufig auf ein verbesserungswürdiges Design hinaus.

03 An dieser Stelle ist anzumerken, dass Designerinnen wie Louise Brigham schon Jahrzehnte früher komplexe Design Systeme und wichtige Arbeiten zum heutigen Social Design geleistet haben (Vgl. Brigham, 1909), jedoch durch ihre Rolle als Frau in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts in Vergessenheit gerieten.

Knowing, Acting, Caring

Design kann, und sollte auch nicht, alleine die Welt verändern wollen. Das Gegenteil anzunehmen entspräche der wörtlichen Definition von Ignoranz. Seine Artefakte jedoch können alternative Realitäten aufzeigen, nicht-menschlichen Akteuren eine Form der Mitteilung/ Mitgestaltung ermöglichen, Minderheiten emanzipieren und Bewusstsein durch erlebbares Wissen schaffen. In seinem Buch *Designs for the Pluriverse* (2018) sieht der Anthropologe Arturo Escobar Design als eine „ethische Praxis der Weltgestaltung“ (Escobar 2018). Er fordert uns auf, die Art und Weise zu betrachten, wie Design Praktiken heute allzu oft die totalisierende Epistemologie der Moderne reproduzieren und dabei indigene Weltanschauungen, Wissensformen und Seinsweisen auslöschen (Ebd.).

Wie eine ethische Praxis der Weltgestaltung, die auch die Ästhetik nicht aus den Augen verliert, aussehen könnte, lässt Julia Lohmann mit ihrem Department of Seaweed erfahrbar werden. Die deutsche Designerin, Künstlerin und Lehrende (an der Aalto University Helsinki) sieht sich selbst als Botschafterin der Algen. Auf explorative und kollaborative Weise zeigt sie, wie abstrakt und vielversprechend die Welt der Algen ist und schafft so neue Horizonte der Gestaltung. Sie hinterfragt ihr eigenes Schaffen und steht für eine Haltung, bei der der cartesianische Dualismus (Descartes) überwunden und zwischen Menschen und nicht menschlichen Lebewesen das Verbindende gesehen wird. Der Blick liegt hier auf dem Verständnis komplexer wechselseitiger Beziehungen von Lebewesen, die alle Teil eines voneinander abhängigen Gesamtsystems sind. (Lohmann 2023)

Lohmann formuliert hierzu: „Wir haben alle verschiedene Wertesysteme in uns. Meine Arbeiten lösen oft einen Konflikt zwischen ihnen aus“ (Recklies 2016). Ihr gestalterisches Vorgehen ist hierbei motiviert durch Faktoren des Wissens, Handelns und Fürsorgens. Diese klassifiziert Lohman folgendermaßen:

Knowing–Wissen: schafft Bewusstsein, doch wird dieses nicht richtig vermittelt, bleibt es wirkungslos.

Acting–Handeln: ohne aber ein fundiertes Wissen als Grundlage, kann unüberlegtes Handeln negative Auswirkungen haben.

Caring–Wissen: Wurde Wissen erfolgreich in die Gesellschaft übermittelt, es jedoch nicht aktualisiert und adaptiert, so dass sich die Menschen um einen Sachverhalt kümmern möchten, verliert es an Kraft.

Durchläuft ein Gestaltungsprozess diesen Kreislauf, könnte jede Facette des Ignoranten erkannt und wieder und wieder angepasst werden. Wie von Lohmann verdeutlicht, sind es die verschiedenen Wertesysteme in uns, welche auf diese Weise aufgerüttelt und hinterfragt werden können. Es ist gut, aus Fehlern zu lernen und schlecht, sie nicht einsehen zu wollen. Vielleicht lässt sich die Ausgangsfrage so noch einmal zusammenfassen. Mit diesen ermutigenden Ansätzen ließe sich abermals darauf verweisen, dass Ignoranz eine Entscheidung ist, und sie zu vermeiden Arbeit erfordert. Wir können uns jeden Tag entscheiden, ihr durch Reflexion, Empathie und kollektivem Handeln zu begegnen.

LITERATUR

- Bieling, Tom (2021): *Design and the Politics of the Everyday*. In: Michael Erlhoff & Maziar Rezaei (Eds.) (2021): *Design and Democracy – Activist Thoughts and Practical Examples for Socio-political Empowerment*. BIRD Board of International Research in Design, Birkhäuser, Basel., S. 74
- Brigham, Louise. *Box Furniture: How to Make a Hundred Useful Articles for the Home*. 1909.
- Buchori, Pak Imam, Interview, verschriftlicht in Kries et al. *The Politics of Design*, *Vitra Design Museum*, Victor J. Papanek Foundation, Universität für angewandte Kunst Wien, Weil am Rhein, S. 177
- Costanza-Chock, Susanna, Introduction: *#TravelingWhileTrans, Design Justice, and Escape from the Matrix of Domination*, <https://designjustice.mitpress.mit.edu/pub/ap8rgw5e/release/1>, Published on Feb 27, 2020, [07.12.2023]
- Descartes, René, *Meditationen über die Erste Philosophie*. Reclam 1986.
- Escobar, Arturo, *Combined Academic Publ.*; Illustrated Edition, United States, 2018, S.21
- Fry, Tony & Adam Nocek (Eds.) (2020): *Design in Crisis New Worlds, Philosophies and Practices*. Routledge.
- Heuer, Christine, *Cambridge Analytica Innenansichten eines Manipulateurs*, 04.11.2019, <https://www.deutschlandfunk.de/cambridge-analytica-innenansichten-eines-manipulateurs-100.html> [07.12.2023]
- Hunt, Jamer, *Äußerst seltsame Dinge: Victor Papanek und die Angst vor der Ästhetik*, Victor Papanek, The politics of design, Vitra Design Museum, Victor J. Papanek Foundation, Universität für angewandte Kunst Wien, Weil am Rhein, S. 190
- Kries, Mateo / Amelie Klein / Alison J. Clarke (Hgs.), *Victor Papanek: The Politics of Design*, Vitra, 2018.
- Lohmann, Julia, <https://www.fkv.de/julia-lohmann/> [07.12.23]
- Martin, Craig, *Deviant Design*, Bloomsbury Visual Arts, Great Britain, 2022.

Myers, William: *Komplexitätsreduktion in der Designforschung, Designthinking und Methodik*, On Display 03, Wolfsburg: Autostadt GmbH StadtBrücke, 2016, S. 35–36.

Papanek, Victor, *Design für die reale Welt. Anleitungen für eine humane Ökologie und sozialen Wandel*, hrsg. Von Florian Pumhösel, Thomas Geisler, Martina FINDER und Gerald Bast. Wien/New York: Springer, 2009.

Recklies, Mara, *im Interview mit Julia Lohmann*, On Display 03, Wolfsburg: Autostadt GmbH StadtBrücke, 2016, S. 38

KURZBIOGRAFIEN



FABIAN ARNOLD studiert Design an der HfG Offenbach mit dem Schwerpunkt auf der gestalterischen Umsetzung von Inklusion und Nachhaltigkeit im Industriedesign. Zuvor schloss er sein Ingenieurstudium mit einer Forschungsarbeit über die Effizienz von Wärmepumpen und Kältemaschinen mittels optischer Messtechnik ab. Für seine akademischen und ehrenamtlichen Leistungen wurde er kürzlich mit einem Deutschlandstipendium ausgezeichnet. Zudem wurde eine Arbeit, die sich durch die Kombination von Design und Technik kennzeichnet, beim Hessischen Staatspreis Universelles Design 2024 gewürdigt. Gemeinsam mit Victor Gorelik gewann er den Wettbewerb für das Design der Fackel für die FISU Summer Games 2025. Weiterhin ist er für die Industrie tätig.



RON BEHRINGER studiert im Hauptstudium Design an der HfG Offenbach. Dort arbeitet er in der Digitalwerkstatt und unterstützt Studierende bei der Entwicklung und Programmierung von Prototypen. Außerdem ist er Tutor im Lehrgebiet Digital Design.



Prof. Dr. TOM BIELING ist Professor für Designtheorie und Vorsitzender des Promotionsausschusses an der HfG Offenbach. Zuvor Vertretungsprofessor für Designtheorie und -forschung an der HAW Hamburg sowie Gastprofessuren an der Universität zu Trient (Design Science) und der GUC Cairo. Lehraufträge u. a. an der HAWK Hildesheim (Designwissenschaft) und der NDU St. Pölten (Transformation Design). Herausgeber des *DESIGNABILITIES – Design Research Journals* | designforschung.org, Miterausgeber der *BIRD* Reihe (Birkhäuser) des *Board of International Research in Design*, und der Buchreihe *Design Meanings* (Mimesis), Mitbegründer des *Design Research Networks*, sowie Co-Host der Konferenzreihe *NERD – New Experimental Research in Design*.
Bücher (Auswahl): *NERD III* (2024), *Specology – Zu einer ästhetischen Forschung* (2023), *Gender (&) Design* (2020), *Inklusion als Entwurf* (2019), *Design (&) Activism* (2019).

Foto: Kai Hattermann



STEPHAN KRAUS wurde 1995 im Allgäu geboren, studierte Kommunikationsdesign in Augsburg, Jerusalem und später an der HAW Hamburg, wo er auch seinen Master of Arts im Jahr 2022 abschloss. Er ist als freiberuflicher Grafikdesigner tätig, komponiert elektronische Musik, Videoarbeiten, malt, schreibt, kratzt, schneidet, beginnt, vergisst. Er erforscht soziopolitische Themenfelder durch Konzeptionsprozesse in diversen künstlerischen Medien und Kontexten, wie 2024 in der Doppelausstellung *Schicht&&Gewebe* mit Yannic Heintzen in der Galerie *Raum linksrechts* in Hamburg, dem Mitwirken an der Publikation *Specology* (2023) des Zentrums für Designforschung an der HAW Hamburg in Form von Textbeiträgen und einer musikalischen Interpretation der Buchkapitel, oder jüngst in einem experimentellen Dialog aus theoretischer Astrochemie und Sounddesign an der Universität Leiden.



MARKUS KREUTZER ist Designer und entwirft Möglichkeiten für systemische Transformation. Er ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Urban Complexity Lab der FH Potsdam und Dozent im Masterstudiengang Strategische Gestaltung an der HfG Schwäbisch Gmünd. Die meisten seiner Arbeiten befassen sich mit der Schnittstelle zwischen sozialer, technologischer und ökologischer Transformation. Durch das Erforschen von alternativen Entwicklungspfaden möchte er Diskurse anregen, Vereinbarungen ermöglichen und konkrete Handlungen fördern. Markus interessiert sich besonders für die Rolle der menschlichen Vorstellungskraft für individuelle und kollektive Verhaltensweisen. Zu den Organisationen mit denen Markus zusammengearbeitet hat, gehören das Stockholm Resilience Centre, moovel lab, Bertelsmann Stiftung, Domestic Data Streamers, Emerging City Lab Addis Abeba und die Universität Autònoma de Barcelona. Er hat einen Masterabschluss in Zukunftsforschung von der Freien Universität Berlin und einen Bachelorabschluss in Kommunikationsdesign von der HTW Berlin.



CLARA SCHNEIDER studiert Design an der HfG Offenbach. Neben dem Hochschulstudium versucht sie so viel wie möglich zu reisen und neue Einblicke in verschiedene Lebensrealitäten zu erhalten. „Man lernt zu beobachten und mit einem kleinen Sammelsurium an Dingen zurechtzukommen. Jedes Objekt enthält seine Geschichten und diese Geschichten möchte ich als Gestalterin übersetzen und an die Oberfläche bringen.“



FRANZISKA WISSEL studierte Japanologie und Germanistik im Bachelor mit anschließendem Masterstudium in Modern East Asian Studies im Fachbereich Wirtschaftswissenschaften der Goethe-Universität in Frankfurt am Main. In ihrer Grundlagenforschung konzentrierte sie sich dabei auf die sozio-ökonomischen Lebensumstände alleinerziehender Mütter und die Gleichstellung der Frau in der japanischen Gesellschaft. Nach einigen Jahren des Arbeitens in der freien Wirtschaft entschloss sie sich, in den universitären Kontext zurückzukehren und absolviert ein Bachelorstudium am Fachbereich Design der HfG Offenbach. Hier nutzt sie ihre mehrjährigen Auslandserfahrungen in Japan und Russland, um eurozentristische Designnormen kritisch zu hinterfragen.

IMPRESSUM

DESIGNABILITIES is the name under which we publish special issues or curated compilations of texts from designforschung.org as open access PDF files or printed publications. As an internationally peer assessed journal we invite papers that enrich the discourse on design (research, theory, practice) and welcome submissions from designers, researchers, artists, non-/academics, curators and critics which seek to engage with all areas of research for, about or through design. The journal is concerned with the epistemic potentials of design research, as well as with the question of which ways and practices of knowledge production we can develop and apply in and beyond the design disciplines. This also involves a critical examination concerning the role of design(ers) in relation to societal conditions and hegemonies, and the search for ways to make these visible and transformable. The journal is international in nature but is mindful of cultural differences and encourages diverse local practices. Use of language besides English or German and form of discourse besides academic are welcome.

© 2025: DESIGNABILITIES Design Research Journal. Authors retain the rights to their articles, which are published with their permission. Any use of these materials provide proper citation to the author and DESIGNABILITIES, ISSN 2700-5992 (online)/ISSN 2940-0090 (print).

The German National Library lists this publication in the German National Bibliography; detailed bibliographic data is available online via <http://dnb.dnb.de>

ISSN 2511-6274 (Online)
www.designforschung.org

ISSN 2700-5992 (Journal web)
ISSN 2940-0090 (Journal print)
www.designabilities.org

Mit freundlicher Unterstützung der

hfg_{OF_MAIN}

DESIGNABILITIES

Design Research Journal
Issue 08: Design Detours
04/2025

Editor

Tom Bieling

Editorial Board

Torben Körschkes
Emine Yorgancı
Lisa Lenkersdorf

Editorial Advisory Board

Gui Bonsiepe
Uta Brandes
Arturo Escobar
Klaus Krippendorff (+)
Maria C. Loschiavo dos Santos
Juliette MacDonald
Lesley-Ann Noel
Herrman Pi'ikea Clark
Ravi Poovaiah

Layout

Lisa Lenkersdorf

Font

Sprat by Ethan Nakache,
Collettivo, 2020
National by Kris Sowersby,
Klim Type, 2007

DESIGNABILITIES

HfG | Tom Bieling
Schlossstraße 31
63065 Offenbach am Main

twitter|facebook: @dsgnblts
instagram: @designforschung

| | | |
|------------------|--|------|
| Tom Bieling | Der Umweg ist das Ziel | → 3 |
| Stephan Kraus | Souveniring: drei Denkverfahren | → 13 |
| Markus Kreutzer | Gestalterische Reproduktion | → 37 |
| Fabian Arnold | Offene Infrastrukturen | → 53 |
| Franziska Wissel | Designtransplantate | → 69 |
| Ron Behringer | Design Devices im Entwurfsprozess | → 83 |
| Clara Schneider | Design Ambivalenz | → 95 |