

CHRISTIAN BAUER

Schädliches Design

Demoralisierende Designtheorie?

Es gibt daher kein leereres Reden als das von solcher Möglichkeit und Unmöglichkeit. Insbesondere muß in der Philosophie von dem Aufzeigen, daß etwas möglich, oder daß auch noch etwas anderes möglich, oder daß etwas, wie man es auch ausdrückt, denkbar sei, nicht die Rede sein. (...) aber der Scharfsinn des leeren Verstandes gefällt sich am meisten in dem hohlen Ersinnen von Möglichkeiten und recht vielen Möglichkeiten.

[Hegel, G.W.F.: Enzyklopädie der philosophischen Wissenschaften [1830], § 143, Anmerkung]

Einleitung: Wie wollen wir leben? Wie müssen wir leben?

Gegenstand des folgenden Beitrags sind zwei Tendenzen des gegenwärtigen Designtheorie-Diskurses. Beide Tendenzen lassen sich durch ein typisch modernes Verhältnis gegenüber *der Zukunft* charakterisieren, das sich allgemeiner gesellschaftlicher Anerkennung erfreut und vor dem Hintergrund der theoretischen Ansprüche der Designtheorie diskutiert werden soll (Abschnitt 1): Die erste Position geht davon aus, dass Design vom *Entwerfen* handelt und damit das Verhältnis der zeitgenössischen »Design-Gesellschaft« (Mateo Kries) zur Zukunft prägt (Abschnitt 2). Die zweite Position versteht *Design als eine spekulative Praxis* (Abschnitt 3). Beide Positionen charakterisiert ein abstraktes Denken in Optionen (Optionalismus), das durchaus schädlich sein kann, weil es die konkreten Folgen menschlichen Handelns nicht ausreichend in Rechnung stellt. Dies hat, wie in diesem Beitrag gezeigt werden soll, Folgen für den politischen Gehalt designtheoretischer Überlegungen, weil diese so zumeist an den Anforderungen des Tages vorbeiziehen und sich bestenfalls durch Allgemeingültigkeiten bewähren. Die damit einhergehende Unbekümmertheit in Zukunftsfragen klingt etwa in der beliebten Frage »Wie wollen wir leben?« an, wobei es zur Beantwortung dieser Frage zu genügen scheint, Thesen, Entwürfe oder Prototypen vorzulegen. Demgegenüber wird in diesem Aufsatz dafür argumentiert, der Frage »Wie wollen wir leben?« einen *zukunftsethischen* Rahmen zu geben und den Fokus auf die Frage »Wie *müssen* wir leben?« zu verlegen. Dabei soll mit der Umstellung auf diese Frage deutlich werden, warum dem Motiv des »kleinstmöglichen Eingriffs« ein zentraler Stellenwert zukommen muss. Statt uferloser Optionalismen und abstrakter Spekulationen ist ein Rückgriff auf stichhaltiges und konkretes Handlungswissen geboten, nicht zuletzt, um Design als »Disziplin«¹ und insbesondere die »Designforschung« als wissenschaftlich anschlussfähig auszuweisen (Abschnitt 4).

1 Bürdek, Bernhard E.: Design ist (doch) eine Disziplin. In: Petra Eisele u. Bernhard E. Bürdek (Hg.), Design, Anfang des 21. Jh. Diskurse u. Perspektiven, Ludwigsburg 2011, S.10-21, hier: S.14 f.

1. Weltkommunalpolitik zwischen Entwurf und Unterwerfung

Moderne Zeitgenossen unterliegen der Begründungspflicht, davon möchte man Theoretiker nicht ausnehmen. Auch sie folgen damit in der Regel der Aufforderung, mit der Sokrates die Passanten auf dem Marktplatz von Athen im vierundzwanzigsten Jahrhundert vor Christus anrampelte: »logon didonai« herrschte der Rüpel die Marktfrauen ebenso an wie die Sophisten, die auf der Agora ihre Dienste anboten. Wozu Sokrates aufforderte, war das Rechenschaft-ablegen: Gib die Gründe oder Motive für dein Handeln an. Zeige dich als dem öffentlichen Leben gewachsen und als eine Person, die ihre jeweilige Profession soweit ernst nimmt, dass sie imstande ist, sich im Verhältnis zu den Aufgaben und Pflichten als belastbar zu erweisen – auch und gerade im sogenannten *Theoretischen*.

Für die Bürger Athens ist das Theoretische an das öffentliche Leben gebunden. Sie verstehen die jährlich stattfindenden Tragödien-Spiele als eine Möglichkeit, ihren derzeitigen politischen Zustand zu reflektieren. Sie sitzen versammelt im Amphitheater und sehen zum Beispiel Sophokles' *Antigone*. Im Theater erfahren sie, was geschieht, wenn unterschiedliche Rechtskonzeptionen miteinander im Widerstreit liegen. So *entwirft* Sophokles einen Konflikt zwischen dem Sakralrecht, verkörpert durch Antigone, die in Widerstreit mit dem weltlichen Recht, repräsentiert durch König Kreon, gerät. Im Anschluss an die Darstellung streiten die Bürger Athens darüber, welche Gründe Antigone gehabt haben mag, sich dem weltlichen Recht *nicht zu unterwerfen*. Die Tragödie ist politisch, weil sie die Konflikte zwischen konkurrierenden Gesetzmäßigkeiten sprachhandelnd in Konstellation bringt; im Hintergrund stehen die Gegebenheiten einer Welt.²

Man könnte sagen, dass wir heute in der Designtheorie nicht bedeutend weiter sind als die antiken Griechen. Sie gingen ins Theater, um dort etwas über die Standards des politischen Zusammenlebens zu erfahren. Durch Betrachtung der Tragödien haben sie erlebt, was passieren kann, wenn man dem individuellen Belieben verfällt und die Regeln missachtet, die für eine politische Körperschaft gelten. Dass es sich aber um ein Spiel handelte, war allen Beteiligten klar: Hier gibt es keine Fakten, nur Interpretationen. Bei einer noch so ernstesten Fiktion gibt es Handlungs- und Interpretationsspielraum. Diesen Raum durch Fiktionen (Rechtsfiktionen, politischen Ideen etc.) zu öffnen, ist das Verdienst der darstellenden Praxis wie einer reflexiven Praxis, die die Entdeckung der Griechen ist – *die Theorie*.³

2 Die Welt ist eine Gegebenheit, die bis in das Zeitalter der Renaissance hinein nicht infrage gestellt wurde, erst dann setzen die Versuche ein, Welt als solches mit Hilfe von Kunst und Wissenschaft zu entwerfen. Wer dagegen Welt von vornherein als Entwurf des Menschen konzipiert, arbeitet entweder ahistorisch-anthropologischer – wie

etwa Vilém Flusser (in *Stand der Dinge*, 1993) oder designtheoretisch simplifizierend – wie Otl Aicher (*Welt als Entwurf*, 1991).

3 Vgl. Snell, Bruno: *Theorie und Praxis*. In: ders., *Die Entdeckung des Geistes. Studien zur Entstehung des europäischen Denkens bei den Griechen*, Göttingen 2000, S.275-282.

Gegenwärtig erfreuen sich im Designtheorieunterricht an einschlägigen Hochschulen einige theoretische Werke besonderer Beliebtheit, darunter der Band *Weltentwerfen. Eine politische Designtheorie* des Designtheoretikers Friedrich von Borries sowie die Publikation *Speculative Everything. Design, Fiction, and Social Dreaming* von Anthony Dunne und Fiona Raby. Beide Werke werden seit ihrem Erscheinen unter Designpraktikern wie -theoretikern stark rezipiert. Sie werden im weiteren Gang der Darstellung als repräsentativ angesehen für eine Tendenz, der man – so soll im Folgenden gezeigt werden – nicht unwidersprochen begegnen darf. Zumindest dann nicht, wenn man Design für eine begründenswerte und -pflichtige Praxis erachtet. Unterlässt man es dagegen, die eigenen Annahmen zu begründen, bekommt Designtheorie anmaßende und sogar schädigende Züge: Sie verfehlt sogar ihren Sinn und Zweck, Orientierung zu bieten, wahrhaft kritisch zu sein und glaubwürdiger Träger der Antizipation künftiger Ereignisse zu sein, von denen wir gerne wissen würden, ob sie schädlich, nützlich oder gar förderlich für bestimmte Personengruppen und Umwelten sein werden. Die Möglichkeit, dass Designtheorie diese Funktionen erfüllen kann, wird zweifelhaft, wenn man den Eindruck gewinnen muss, Designtheorie rette sich in den Modus der »Behauptungsphilosophie«⁴, die meint, es gäbe Wahrheit und moralische Urteile als schiere Setzungen, die keiner näheren Begründung und Prüfung bedürfen. Es stellt sich also im Folgenden die Frage nach dem »Geltungsanspruch«⁵ und der ethischen Belastbarkeit gewisser Annahmen über Politik, Gesellschaft und Welt und was sie aus Designersicht zusammenhält.

2. Design handelt vom Entwerfen

Der Designtheoretiker Gerhard Schweppenhäuser meint, dass es »bestimmt nicht schaden« könne, »wenn praktizierende Gestalterinnen und Gestalter, auch schon während ihres Studiums, auf eine so bunte Weise mit fragmentierten philosophischen Motiven bekannt gemacht werden«, wie im Falle von Friedrich von Borries' Buch *Weltentwerfen. Eine politische Designtheorie*, in dem ein Kranz aus Hannah Arendt, Vilém Flusser, Martin Heidegger und einigen Heroen der Postmoderne wie Foucault & Co geflochten wird.⁶ Ich möchte von der Hypothese ausgehen, dass es in der Tat schaden kann, wenn der Gestalter*innen-Nachwuchs den genannten Band liest und seinen Inhalt unkommentiert als »Designphilosophie«⁷ durchgehen sieht. Meines Erachtens handelt es sich schon eher um

4 Vgl. Steinweg, Marcus: Behauptungsphilosophie, Berlin 2006.

5 Im Hintergrund stehen Probleme des sog. »moralischen Realismus« und damit einhergehender Fragen der meta-ethischen Fundierung; dazu Gethmann, Carl Friedrich: Werden die Geltungsansprüche moralischer Urteile durch ihre »Objektivität« eingelöst? In: Julian Nida-Rümelin u. Jan-Christoph Heilinger (Hg.),

Moral, Wissenschaft und Wahrheit, Berlin 2016, S.35-54.

6 Schweppenhäuser, Gerhard: Philosophie und kritische Theorie des Designs. In: ders., Design, Philosophie und Medien. Perspektiven einer kritischen Entwurfs- und Gestaltungstheorie), Wiesbaden 2019, S.32.

7 Schweppenhäuser 2019. S.31.

ein Beispiel für den Erfolg der »Assertorik«⁸, die sich zunehmender Popularität in Designerkreisen erfreut, d. h. einer Art, das Spiel der Theorie zu spielen, das weithin ohne die »Beurteilungsprädikatoren«⁹ der Wissenschaft auskommt. Das Ganze wird pikanterweise im Gewand der logischen Darstellung dargeboten, als habe der Designtheorie-Interessierte Ludwig Wittgensteins *Tractatus logico-philosophicus* studiert und immer noch vor Augen. Denn Borries bedient sich der formalen Struktur von Wittgensteins Werk, das nichts weniger als eine Epochenschrift ist und bis heute als Klassiker der Sprachphilosophie gilt. Bei der Lektüre des Bandes merkt man mit dem Blick des Fachphilosophen, dass seine Sätze selten über den Status bloßer Behauptungen hinausgehen. Ist das vielleicht der Ausweis eines besonderen Wagemuts oder einer lebendigen »Theorie des Entwerfens«¹⁰? Ist es nicht nötig, Begründungen zu bieten? Geht es hier eher um Thesen-Kunst als um begründungspflichtige Philosophie? Zumindest legen Titel und Untertitel des Bandes einen anderen Anspruch nahe. Erster Satz, erste Behauptung:

Entwerfen ist das Gegenteil von Unterwerfen. Entwerfen. Unterwerfen. Alles, was gestaltet ist, unterwirft uns unter seine Bedingungen. Gleichzeitig befreit uns das Gestaltete aus dem Zustand der Unterwerfung, der Unterworfenheit. Design schafft Freiheit, Freiheit ermöglicht Handlungen, die zuvor nicht möglich oder nicht denkbar waren.¹¹

Der Autor erweckt den Anschein, als ob es jenseits dieses Gegensatzes von Entwerfen und Unterwerfen kein Drittes, kein *tertium* im logischen Sinne (oder gar Viertes!) geben kann. Alles, was Menschen durch Kulturtechniken produzieren – Schrift, Alltagsobjekte, also die gesamte Güterwelt, sofern sie dereinst einmal mit der entwerferischen Praxis eines Designers oder Gestalters (lauter ungeschützte Berufsbezeichnungen) in Berührung gekommen ist –, sei also dem Gegensatz von Entwerfen und Unterwerfen unterworfen. Es ist entweder das eine oder das andere. Wer dieser Behauptung folgt, hat die Quintessenz des Designs eigentlich schon begriffen. Sie oder er kann sich im Verlaufe des übrigen Studiums den schönen Dingen des Lebens widmen – dem Verwerfen von Plänen, dem Wegwerfen gestalteter Dinge oder sich den seit Heideggers *Sein und Zeit* handelsüblichen Lebensentwurfspoetologien zuwenden, ohne die kein anspruchsvolles Unterhaltungsprogramm

8 Vgl. Götz, Matthias:
Vom Fehler. Formen, Funktionen und Folgen: Fiasco - ma non troppo, Basel 2014, S.13.

9 Beurteilungsprädikatoren sind in den Wissenschaften in Gebrauch, um »wahr/falsch«, »richtig/unrichtig«, »korrekt/inkorrekt«, »begründbar/unbegründbar« bestimmen und um testen zu können, ob Regeln des Argumentierens eingehalten werden; vgl. Gethmann 2016. S.48.

10 Schweppenhäuser macht deutlich, wie innig das philosophische Problem

der Designtheorie als einer Theorie des Entwerfens mit der Problematik des »Neo-Nominalismus« zusammenhängt, die eine Weise des Denkens darstellt, die überhaupt »keine philosophischen Begriffe verwenden« kann; siehe Schweppenhäuser, Gerhard: Nominalismus und Realismus in der Ästhetik des Designs. In: ders., 2019. S.63.

11 Borries, Friedrich von: Weltentwerfen. Eine politische Designtheorie, Berlin 2017, S.9.

für Theoriebflissene im Spätkapitalismus auskommt. Zwar kommen Borries' Thesen gut ohne die philosophiegeschichtliche Herleitung aus, also ohne das »geworfen-entwerfende In-der-Welt-sein«, das die »durchschnittliche Alltäglichkeit des Daseins« laut Heidegger ausmacht.¹² Doch der Gegensatz, den Borries uns gleich zu Beginn seines Buches anbietet, ist nicht nur philosophiegeschichtlich, sondern inhaltlich unterbestimmt wie auch problematisch:

Erstens gibt es sowohl gelungene als auch schädigende Entwürfe. *Zweitens* ist auch die Rede von der Unterworfenheit, die dem Autor zufolge zu vermeiden wäre, doppeldeutig: Sie kann sowohl für die Unterworfenheit unter im weitesten Sinne ungerechte Systeme oder Herrschaftsstrukturen stehen als auch – und dies gilt es im Folgenden zu verdeutlichen – für die Orientierung des Designers an sozialen, ethischen oder politischen Rahmenbedingungen, die wohl nicht so leicht als fragwürdige Begrenzung gestalterischer Freiheiten interpretiert werden können. Kann es sich ein Architekt leisten, einen Entwurf ohne seine Umsetzung zu denken? Das kann er. Nur ist er dann nicht für die Umsetzung verantwortlich wie jene römischen Konstrukteure eines Aquädukts, die man unter ihrem Bau hat schlafen lassen, damit sie die Konsequenzen ihres Entwurfs am eigenen Leib erfahren.¹³

Wenn man bei Borries' These stehen bleiben würde, müsste man sagen, dass es im Grunde entweder a) das entwerfende Design gibt, das förderlich, weil mal befreiend-emanzipatorisch, mal »subversiv«¹⁴-widerständig ist, oder eben b) das unterwerfende Design, das grundsätzlich schädlich sei; schädlich ist es, weil es kein gutes Design ist. Doch was ist gutes Design? »Gutes Design ist nicht unterwerfend, sondern entwerfend.«¹⁵ Die holzschnittartige Dichotomie führt zu einem ebensolchen Designbegriff, der zwangsläufig unterbestimmt, abstrakt und undifferenziert bleibt – ein echtes Prokrustesbett. In der Stellungnahme für das Design als Entwurf ist selbstredend einiges richtig, wenn man sich die Geschichte der Designtheorie näher besieht. Man würde eine Reihe von Gestaltern finden, die eine ähnliche Haltung beziehen; besonders prominent Otl Aicher, den Borries für sich in Anspruch nimmt.¹⁶ Auch deutet Borries an, dass es jenseits der von ihm installierten Dichotomie fließende Grenzen gibt – wozu aber dann der schroffe Gegensatz und nicht von vornherein eine differenzierte Theorie-Anlage?¹⁷

12 Heidegger, Martin: Sein und Zeit, Tübingen 2006, S.180 f.

13 Die größten Gefährdungen gehen von Leuten aus, die die von ihnen gesetzten Regeln, Maximen, Lebensbedingungen etc. nicht auf sich selbst beziehen müssen; die unheilvollen Effekte sieht man bei der Risikoverteilung in modernen Volkswirtschaften; vgl. dazu Taleb, Nassim Nicholas: Antifragilität. Anleitung für eine Welt, die wir nicht verstehen, München 2018 und Meadows, Donella H.: Die Grenzen

des Denkens. Wie wir sie mit System erkennen und überwinden können, hg. v. Sustainability Institute, München 2019, S.256 ff.

14 Borries 2017, S.14 f.: »subversiv, gefährlich, aufrührerisch« sei Design, wenn es als der Ausgang aus der Unterwerfung, der »Unmündigkeit« und der »Unterworfenheit« konzipiert sei.

15 Borries 2017, S.37.

16 Vgl. Borries 2017, S.14.

17 Vgl. Borries 2017, S.20.

Wie bereits angedeutet, ruft Borries aus Philosophie und Designtheorie auf, was Rang und Namen hat. Er wartet mit den schweren Geschützen der Designkritik auf, wenn Viktor Papaneks Generalangriff auf die Designbranche aus *Design for the Real World. Human Ecology and Social Change*¹⁸ zitiert wird. Die lakonische Konsequenz aus Papaneks Kritik lautet: »Nicht jedes Design ist emanzipatorisch.«¹⁹ Bedauerlicherweise wird bei den meisten Lesern jedoch der unterkomplexe Gegensatz von Entwerfen und Unterwerfen in Erinnerung bleiben. Als problematisch kann er deswegen angesehen werden, weil er Gestalter einerseits zu überfordern, andererseits zu unterfordern droht. Überfordernd ist die Rede in dem Sinne, dass sie jedem Gestalter abverlangt, im Rahmen der gestalterischen Tätigkeit immer emanzipatorische Leistungen zu erbringen. Unterfordernd in dem Sinne, dass keinerlei Anspruch an den Designer formuliert wird, sich darüber Gedanken zu machen, ob sein Gestalten wirklich immer förderlich ist. Denn nur, weil ein Individuum persönlich Freiheitsgewinne verbucht dank Design, heißt das noch lange nicht, dass just jenes Design nicht auch andere Personen unterwirft. Kraft dieser Unterscheidung in Entwerfen und Unterwerfen wird auch unterschlagen, dass es unterwerfendes Design gibt, das förderlich sein kann und entwerfendes Design, das schädigend oder schädlich ist. Blicke man bei der simplen Modellannahme und unterschreibe den Borries'schen Analogieschluss, dass diese »dem Design inhärente Dichotomie [...] nicht nur eine gestalterische, sondern eine politische« sei, dann könnte sich der Autor leicht gravierende Missverständnisse seines unterbestimmten Begriffs des Politischen einhandeln.²⁰ Mutmaßungen könnten laut werden, sein niederkomplexes Verständnis von Politik wie Design ist auf der ebenso dichotomischen Ebene gefasst wie das »Feind-Freund-Schema« bei Carl Schmitt;²¹ mit all den unschönen Folgen, von denen er wissen muss. Sonst schreibe er nicht unter 6.6:

Die Geschichte kennt viele politische Systeme, die den Anspruch erhoben haben, Welt zu entwerfen – die totalitären Regime des 20. Jahrhunderts sind dafür nur

18 »Es gibt Berufe, die mehr Schaden anrichten als der des Industriedesigners, aber viele sind es nicht. Verlogener ist wahrscheinlich nur noch ein Beruf: Werbung zu machen, die Menschen davon überzeugen, dass sie Dinge kaufen müssen, die sie nicht brauchen, um Geld (auszugeben), das sie nicht haben, damit sie andere beeindrucken, denen das egal ist – das ist vermutlich der schlimmste Beruf, den es heute gibt. (...) Früher (...) musste man, wenn man gerne Menschen umbrachte, noch General werden, ein Kohlekraftwerk kaufen oder Kernphysik studieren. Heute kann durch industrielle Formgebung Mord auf Basis der Massenproduktion erfolgen.« (zit. nach: Borries 2017. S.20)

19 Borries 2017. S.21.

20 Borries 2017. S.10; vgl. von Borries Fußnote Nr. 2, in der er die dichotomische Struktur des Designs widerruft, ist symptomatisch für das gesamte Buch, in der permanent mit schroffen Entgegensetzungen aufgewartet wird und in der Fußnote der (Ab-)Gesang von den »unscharfen Trennlinien« anschwillt; siehe Borries 2017. S.10.

21 Vgl. Schmitt, Carl: Der Begriff des Politischen. Text von 1932 mit einem Vorwort und drei Corollarien, Berlin 2015.

ein Beispiel. In vielen dieser politischen Systeme hat Design (in einem erweiterten Sinn, also Architektur, Städtebau, Kommunikationsdesign etc. miteinbegriffen) eine herausragende Rolle gespielt.²²

Angesichts dieses Bewusstseins der Verwicklungen in die weltanschaulichen Systemprogramme, die zur Historie des vergangenen Jahrhunderts zählt, nimmt es doch wunder, dass Borries den strukturellen Gehalt dieser Weltanschauungen reproduziert, indem er sich selbst durch den unterkomplexen Grundgegensatz in empfindliche Nähe zu den Ansprüchen dieser Systeme versetzt: Wieso mit dem Titel *Weltentwerfen* aufwarten, wenn doch nur zu klar ist, dass es sich um einen äußerst fragwürdigen Beruf handelt, der in die Sparte PR, Agitation und Propaganda gehört? Wieso dieses abstrakte Spiel mit dem Grusel der größtmöglichen Maßstäblichkeit einerseits, um dann andererseits wiederum zugeben zu müssen, dass auch die »vermeintlich kleinen Dinge [der Häuser, ihrer Einrichtungen, der Dinge des täglichen Gebrauchs]«²³ mitbedacht werden müssen:

Wir können den Stuhl, den Tisch, den Wasserhahn nicht isoliert vom Weltzusammenhang denken, sondern nur als Pars pro Toto. Wenn wir heute designen, etwas bauen, etwas entwerfen, hat es einen Einfluss auf die Welt.²⁴

Diese nicht weiter dissensfähige Einsicht ist zu ergänzen um die sündenstolze Rhetorik des *Einflusses auf die Gesellschaft*, für die Designer selbstverständlich Verantwortung mit übernehmen. Nur wie machen sie das de facto jenseits des Abstrakt-Proklamatorischen? Hier sind wir nun in jenem Bereich des *ethischen Diskurses* angekommen, wo die in meinem Titel apostrophierte Demoralisierung einsetzt:

- a) Ist es nicht demoralisierend, wenn im Betulichkeitston der Einfluss und die damit einhergehende Verantwortung stets beteuert, aber kaum eine glaubwürdige Anstrengung unternommen wird, sich selbst als ethisch relevante Akteur*innen und Verursacher*innen nicht nur aufzurufen, sondern entsprechend zu handeln, nämlich: als rechtfertigungs- und begründungsfähige Person?

22 Borries 2017. S.131.

23 Borries 2017. S.133.

24 Borries 2017. S.133. Einfluss ist eine Kategorie, von der man sich als Wissenschaftler besser auf Abstand hält; vgl. Baxandall, Michael: Exkurs wider den Einfluß. In: ders., Ursachen der Bilder. Über das historische Erklären von Kunst. Mit einer Einführung von Oskar Bättschmann, Berlin 1990, S.102-105. Ohnehin beschleicht einen das unguete Gefühl, dass der Autor und die Designgemeinde einer gefährlichen Illusion auf den Leim gehen, die man umso lieber nährt, als sie den

Betreffenden einen sozialen Nimbus einräumt, den sie ohne die Illusion des Einflusses nicht inne hätten - die »teleologische Täuschung« (Taleb 2018. S.240 f.): »to be designed« heißt im Englischen, mit Absicht geformt, geplant und hergestellt. Eine Äquivokation liegt in der Luft, nämlich zu behaupten, dass alles, was mit Absicht gemacht wird, ein Akt des Designs ist. Die Heillosigkeit dieser Art von Aussagen erkennt derjenige, der für alles angeblich Beabsichtigte in ein Haftungsverhältnis eintreten soll.

- b) Als ob dieses Zeichen-Setzen nicht seinerseits eine demoralisierende Wirkung im öffentlichen Raum entfalten würde: als Vergeblichkeit, als politisch meist opportune und darum auch konfliktfreie Äußerung, die ans Triviale, weil immer schon Richtige – eben Verantwortungsbewusste appelliert?

Merken die Autoren eigentlich noch, welche »Trivialitäten«²⁵ artikuliert werden, wenn sie mehr oder minder beliebig mit den größten Welt-Ordnungen bzw. mittelgroßen Verantwortungswelten jonglieren, ohne dass sie die konkrete Arbeits- und Lebensrealität einer Gestalterpersönlichkeit in den Blick nehmen? Zum einen hat nur eine winzige Minderheit das politische Mandat zu derartigen Interventionen. Zum anderen muss die Frage zumindest gestellt sein, was die Designer als soziale Akteure nicht nur befähigt, sondern zum Übergriff auf Welt legitimiert: Aufgrund welcher extraordinären Ausbildung, welcher Befähigungen sind ausgerechnet Designer das richtige Personal für die Aufgabe der Weltgestaltung?²⁶ Ist es habituelle Naivität, die nicht konkret danach fragt, wo der Schuh im Weltgehäuse genauer drückt als an den menschlichen Bedürfnissen und sind diese allesamt rechtfertigbar im Licht der Vernunft?²⁷ Ist es der reinste Voluntarismus, der zur Selbstmandatierung führt? Oder sind diese Fragen, samt der damit einhergehenden ethischen Ansprüche, vielleicht einfach eine ungeheure Zumutung für »träumende Gestalter«, von denen es heißt, er oder sie seien Entwerfer von »Gegenwelten«, die »nicht in der Gegenwart, sondern in der Zukunft« liegen.²⁸

25 >Trivial< im speziellen Sinne Heinz von Foersters, der im Sinne einer kybernetischen Lerntheorie davon ausgeht, dass es triviales, d. h. redundantes Lernen gibt, in der der Fragende immer schon die richtige Antwort der Frage (hier: die Verantwortung als Lösung) kennt; vgl. Foerster, Heinz von: Entdecken oder Erfinden. In: Einführung in den Konstruktivismus, München 2009, S.59 ff. Ein ethischer Diskurs, in dem nicht immer schon die Antwort >Verantwortung< lautet, ist kaum anzutreffen. Wenn das Bezugsfeld der Verantwortung digitale Netzwelten sind, wird die Rede von der apostrophierten Verantwortung so gut wie gegenstandslos oder ein »Uding« im Sinne Flussers.

26 Dies war die Ausgangsfrage für eine Untersuchung, siehe Bauer, Christian: Die Lange Linie: 1919 – 1949 – 1989 – 2019: Eine design-historische Standortbestimmung. In: HBKsaar (Hg.), Design / Demokratie, Saarbrücken 2019, S.15.

27 Naiv ist die Berufung auf menschliche Bedürfnisse dann, wenn weder zwischen Bedürfnissen und »Begehrenissen« (Wilhelm Kamlah/Gernot Böhme) unterschieden, noch die Verschiebung gesehen wird, die aus natürlichen Bedürfnissen gesellschaftliche macht und zu deren Bestätigung man sich immer schon den Spielregeln der Bezugsgesellschaft unterwerfen muss, was sicherlich kein menschliches Bedürfnis, sondern die schiere Notwendigkeit ist. Zu retten ist indessen der Gedanke an »eine Neugestaltung der Lebensverhältnisse«, die »sich primär an vitalen Bedürfnissen orientiert«, denn die Erfüllung dieses Versprechens der Designmoderne steht noch aus; zit. nach: Schweppenhäuser, Gerhard: Designtheorie zwischen Aufklärungskritik und Gegenaufklärung. In: ders., 2019, S.39-55, hier: S.53.

28 Borries 2017. S.126.

3. Design als spekulative Praxis

Wenn es Wirklichkeitssinn gibt, muß es auch Möglichkeitssinn geben – ist der Titel des vierten Kapitels des Epochenromans *Der Mann ohne Eigenschaften* von Robert Musil. Dort heißt es, es sei das Vorrecht der »Phantasten, Träumer, Schwächlinge und Besserwisser oder Krittler«, das, »was ist, nicht wichtiger zu nehmen als das, was nicht ist.«²⁹ Die Träger der Einbildungskräfte sind zugleich die Hoffnungsträger, wenn es in Kunst und Wissenschaft um den Wandel von Paradigmen geht. Sie erschließen neue Optionen. In dieser Perspektive sind Designer neben Künstlern, Literaten und anderen selbsterklärten Nonkonformisten eine weitere Akteursgruppe, die von und in der Einbildung lebt, etwas Triftiges oder Wichtiges über die Zukunft aussagen zu können. Laut Borries ist »der häufigste Typus des entwerfenden Designers« der »pragmatische Schläfer«, der wenn er erwacht, heimlich subversive Konzepte anzuzetteln versteht.³⁰ Der pragmatische Schläfer steht für die Erweiterung des Möglichkeitssinns und -raums, für Widerstand; wohlgermerkt aber im Modus des »möglicherweise einmal«³¹, der Machart des reinen Optionalismus. Die Routine des Optionalisten ist der tägliche Hinweis auf bestehende Möglichkeiten, die dadurch weder wahrer, richtiger noch realer werden müssen. Dafür tönen sie aber mit der Zeit immer plausibler. Durch Redundanzeffekte mögen die Verweise auf Optionen einerseits visionäre Potenziale eröffnen und die Intelligenz für eine Welt schärfen, die wir nicht verstehen. Andererseits können sie dazu beitragen, im Lichte der Öffentlichkeit »die bewußte Leugnung der Tatsachen – die Fähigkeit zu lügen – und das Vermögen, die Wirklichkeit zu ändern – die Fähigkeit zu handeln« – also die »Einbildungskraft« der Sprach- und Bildakteure wie ihrer Rezipienten zu trainieren.³²

Damit wären wir bei den intellektuellen und gestalterischen Werkzeugen des *Speculative Design* angekommen, die ebenfalls einer kritischen Betrachtung unterzogen werden müssen. Denn im Speculative-Design zeigt sich verstärkt die Tendenz, dem Design-Nachwuchs neue Möglichkeiten aufzuzeigen, Möglichkeiten, die ebenso offen wie unvollendet bleiben. Sie sind wohl beraten, – Designer *wie* Optionen – offen wie unvollendet zu bleiben. Denn man hat sich in der Rolle eingerichtet, diejenige Akteursgruppe zu sein, die zwar ihre »Fähigkeit in Veränderungsprozesse einbringen« möchte, aber zugleich »nicht von einer Machtposition« aus agieren will.³³ Dem Faktor Macht geht man, selbstverständlich in kritischer Absicht, aus dem Weg, und der an die Macht geknüpften Belastung durch etwaige

29 Musil, Robert: *Der Mann ohne Eigenschaften*. Roman. Erstes und Zweites Buch, hg. v. Adolf Frisé, Frankfurt am Main 2005, S.16.

30 Borries 2017. S.127.

31 Borries 2017. S.126.

32 Arendt, Hannah: *Lüge in der Politik*. In: dies., *Wahrheit und Lüge in der Politik*. Zwei Essays, München 2017, S.7-43, hier: S.8 f.

33 Borries 2017. S.125.

politische Wertsetzungsgewalt und Verantwortung mit Sicherheit auch.³⁴ Da ist die Rolle des *social dreamers* viel eleganter und komfortabler. Man bekleckert sich nicht mit dem Schmutz des politischen Alltags, wo mit Augenmaß dicke Bretter gebohrt werden müssen. Besser man ist in der Rolle des Impulsgebers, der mit viel Leidenschaft und Herzblut – *kriterienfrei* träumt und künftige Gesellschaftszustände antizipiert.

Während Borries sein Prokrustesbrett aufstellt und alles auf Fragen des Entwerfens und Unterwerfens zu reduzieren versucht, hat man es im Falle des Speculative-Designs mit einem Diskursfeld zu tun, auf dem erst einmal *alles möglich* erscheint: Prototypenentwicklung, utopische genauso wie auch dystopische Entwürfe. Die Akteure des Speculative-Design gehen davon aus, dass sie »the realm of the unreal«³⁵ bespielen, also fiktionale Bereiche oder mögliche Welten erschließen. Diese Bereiche können in Konflikt mit bestehenden oder erwartbaren sozialen und politischen Realitäten stehen. Wo genau politische Macht- und Interessenkämpfe der Gegenwart *oder* der Zukunft angehören, wird meist aber nicht wirklich deutlich. Dies liegt eindeutig an der nicht hinreichend ausbuchstabierte Methode des Speculative-Design: Sie schnurrt in dem Band *Speculative Everything* zu einer Übersichtsdarstellung und in ein Bild denkbarer Zukünfte zusammen. Im sogenannten »future cone«³⁶ ist der Möglichkeitsraum zu sehen, den Designer*innen aus ihrer jeweiligen Gegenwart heraus ausschöpfen können. Das Spektrum, das sich darbietet, besteht aus »PROBABLE / PLAUSIBLE / POSSIBLE / PREFERABLE«³⁷. Sicherlich ist es mit den besten Absichten entwickelt worden. Doch wie sagt ein englisches Sprichwort: *the way to hell is paved with good intentions*. Will heißen, auch wenn Dunne und Raby sich klar abgrenzen von all jenen, die »The Future«³⁸ bewirtschaften – Technologen, Trend- und Zukunftsinstitute (à la Gartner & Co), wird meines Erachtens ohne eine profunde philosophische, sozialwissenschaftliche und wissenschaftstheoretische Analyse das kritische Potenzial des Ansatzes verspielt. Da hilft auch kein Labeling mit theoriekompatiblen Buzzwords wie »design fiction, design futures, antidesign, radical design, design for debate, adversarial design, discursive design, futurscaping«³⁹; diese Schlagworte haben jenseits des eigenen Klientels keinerlei Bedeutung. Was helfen würde, wäre eine Vertiefung der Auseinandersetzung mit dem Problem, welchen Geltungsanspruch Design *begründetermaßen*

34 Zu Zeiten der Aufklärung ging man davon aus, dass sich die formgebenden Kapazitäten des Menschen auch auf Gesetze und Normen richten. So spricht Kant in Die Metaphysik der Sitten (AA VI) von der Eleutheronomie, um damit die Freiheit zu bezeichnen, »die sich an die Form des Gesetzes bindet.« (Zit. nach: Bolz, Norbert: Das richtige Leben, München 2014, S.126) An dieser Formgebung sucht Borries im besten Sinn Anschluss; aber ein Entwurf ist und bleibt keine Begründung, sondern nur eine Evidenz mit unsicherem Geltungsanspruch.

35 Dunne, Anthony/Raby, Fiona: *Speculative Everything. Design Fiction, and Social Dreaming*, Cambridge/London 2013, S.11.

36 Dunne/Raby 2013, S.5. Ursprünglicher Urheber des future cone sei der Futurologe Stuart Candy.

37 Dunne/Raby. S.2.

38 Dunne/Raby. S.2.

39 Dunne/Raby. S.2.

erheben kann, wenn der Gegenstand der Erkenntnis das noch Formlose, eine mögliche Zukunft sein soll, aber diese *Prä-Präsentation* immer gegenwartsgebunden bleibt!

Zurück zum *future cone* und dem darin vergegenständlichten Verlangen nach einer Bearbeitung *der Zukunft* – zum Vergleich, Niklas Luhmann fragt eingangs in seinem Band *Soziologie des Risikos*:

Wie kommt die Gesellschaft im Normalvollzug ihrer Operationen mit einer Zukunft zurecht, über die sich nichts Gewisses, sondern nur noch mehr oder weniger Wahrscheinliches bzw. Unwahrscheinliches ausmachen läßt?⁴⁰

Vor dem Hintergrund dieser naheliegenden Frage wird sofort deutlich, dass das Future-cone-Denkbild eigentümlich unscharf bleibt, was Akteure, Organisationen, Operationen und Kriterien der Beurteilung betrifft, was wünschenswert, erwartbar, plausibel, möglich usw. sei. Sie lässt die Interessierten mit einem an für sich brauchbaren Instrument zur Imaginationssteuerung zurück. Doch wer entscheidet konkret darüber, was wünschenswert, erwartbar, plausibel, möglich sei? Wer verfügt über die Urteilskraft, die Konfusion zu klären, die von dieser Stafette ausgelöst wird? Und wer übersetzt aufgrund von Speculative-Design-Objekten oder -Inszenierungen, die vorgeben, Zukünfte sichtbar machen – *in unserer Gegenwart!* – wer übersetzt sie in Aussagen? Denn nur Aussagen können wir auf ihren propositionalen Gehalt überprüfen. Resultate dieser Prüfung nach Kriterien sind dann z.B. »gültige/ungültige Aussage« oder »rechtfertigbar/nicht rechtfertigbare Aussage«. Warum benötigen wir diese Art der Auskunft? Weil es um Politik, weil es um Zukunftsbewirtschaftung, weil es um konkrete Lebenschancen oder deren Vernichtung geht – und dafür benötigen wir Begründungen und Rechtfertigungen. Ansonsten herrscht Design-Willkür!

Vorschlagshalber sollte also das Future-cone-Werkzeug mit Konzept-Begriffen verschaltet werden, um etwas mehr Trennschärfe in den potenziellen Aussagen zu erhalten. In der modernen Gesellschaft sind das Begriffe, die uns dabei unterstützen, Zukünfte zu koordinieren, Begriffe wie »Risiko«, »Entscheidung«, »Kalkül«, »Rationalität« und immer häufiger, »Information«⁴¹ (bzw. »Daten«⁴²). Selbst wenn man die mit diesen Konzeptbegriffen beschreibbaren Modelle aufruft, ist zwar noch nicht gesichert, dass es tatsächlich zu einer sinnvollen Verständigung über die damit einhergehenden Verantwortlichkeiten kommen wird. Anders gesprochen: Selbst die problemsensiblen Designer*innen, die sich des Speculative-Designs bedienen, um in diesem Medium Kritik zu formulieren, werden sich bei ihren jeweiligen Zukunftsentwürfen schwertun, konkret festzumachen, wo diese erwartbaren Zukünfte das Maß des ethisch Zumutbaren überschreiten.

Das wissenschaftstheoretische Problem im Umgang mit dem Speculative-Design-Ansatz scheint mir zu sein, dass dieser Ansatz zu unspezifisch ist, um damit entwickelte

40 Luhmann, Niklas: *Soziologie des Risikos*, Berlin 1991, S.3.

41 Vgl. dazu Bauer, Christian: *Informationstheorie für Designer*, Stuttgart 2018.

42 Eingedenk des Umstands, dass mehr Daten nicht bessere oder rationale Entscheidungen bedeuten müssen.

Entwürfe auf ihre Angemessenheit oder Unangemessenheit hin prüfen zu können. Ihm fehlt ein echtes Kriterium der Falsifizierbarkeit. Dies liegt an dem prekären Aussagetypus von Prototypen. Überführt man Prototypen in einen Diskurs, muss man sich fragen: Handelt es sich beim jeweiligen Prototyp um eine Behauptung oder um eine Aufforderung? Von dieser Unterscheidung hängt der Status des Objekts im Diskursfeld ab: Handelt es sich um eine »Behauptung«, agieren wir auf der Ebene eines Begründungsdiskurses, wird damit eine »Aufforderung« verbunden, haben wir es mit einem Rechtfertigungsdiskurs zu tun.⁴³ So viel Klarheit wäre wünschenswert, um innerhalb eines evaluativen Vorgangs entscheiden zu können, ob das Design aus triftigen Gründen beansprucht, kritisch zu sein. Wenn Designer*innen tatsächlich Zukunft verantwortlich organisieren und im Sinne des Erhalts von Lebenschancen für künftige Generationen agieren wollen, sollten sie sich fragen, wie sie mit diesen Personengruppen interagieren respektive kommunizieren – *etwa* über Prototypen?

Wäre es nicht allzu menschlich, wenn künftige Generationen unsere Entwürfe der Zukunft weit von sich wiesen? Für die Leute der Zukunft sind unsere Prototypen von gestern und damit hinfällig. Wird so nicht eine Absurdität installiert, die wir zu Genüge aus der Werbung kennen: Objekt fetisch, wohin das Auge blickt, Botschafterprojekte, die in einer Art und Weise präsentiert werden, dass Betrachter ernsthaft erwägen müssen, ob im Grunde die individuelle Gestalterpositionierung selbst der eigentliche Designakt ist? In der Tat sind viele Ansätze in *Speculative Everything* dargestellt, die eine Spekulation über mögliche Zukünfte beflügeln könnten. Aber was es neben den gestalterischen Höhenflügen gleichermaßen bedarf, ist die Bestimmung des Realen und die Ankunft in den Niederungen des Politischen. Und zur *critical* »attitude« und »position« sollte auch der Umstand gehören, dass selbst die besten kritischen Optionen beileibe nicht von sich behaupten könnten, sie seien unschädlich; sie sind *lediglich kritisch* bzw. »good critical design«.⁴⁴ Wenn doch, bei aller kritischen Haltung, die Gefahr besteht, dass es um den »style« geht, »rather than an approach«, ist man an der Wegscheide angekommen, wo sich Designer entscheiden müssen zwischen Entwurf oder Erkenntnis: Die schlechte Nachricht für die um Haltung ringenden *critical designer* ist, dass just das, was sie stets mit Fleiß, Fantasie und Spekulation anstreben, sich ihnen zuletzt immer, stets und auf ewig entziehen wird: *die Zukunft*. Selbstkritischere Speculative-Designer*innen sollten sich fragen, ob das Kalkül aufgeht,

43 Gethmann 2016. S.46.

44 Über den Ausdruck *critical design*, den Dunne und Raby Mitte der 1990er-Jahre prägten, sagen sie selbst: »It was more of an attitude than everything else, a position rather than a methodology.« (Dunne/Raby 2013. S.34) Ohne eine ernsthafte Anstrengung des Begriffs auf sich zu nehmen, kann die Rede vom »good critical design« haltlos

wirken kann; vgl. Dunne/Raby 2013. S.35; dazu Bauer, Christian: *The Varieties of Goodness or How Meta-Ethicists Recognize Good Graphic Design*. In: Offermanns, Ingo et al. (Hg.): *Graphic Design is (...) Not Innocent*, Amsterdam 2020 (im Erscheinen).

das sie bespielen: Meint man ernsthaft, designinteressierten Betrachtern kurz einen erhabenen Schrecken einjagen zu können, der dann zu einer Verhaltensänderung führt?⁴⁵ Oder ist es vielleicht so, dass wenn etwas als Möglichkeit auftritt, dies eben auch heißt, dass es abertausende andere Optionen ebenfalls gibt, und also kein reeller Handlungsdruck gegeben sein muss?

4. Wie müssen wir leben? Notwendigkeiten und *intervento minimo*

Der aus meiner Sicht entscheidende Punkt ist folgender: Es ist bekannt, dass die Gattung Mensch eine globale Selbstmörderparty veranstaltet. Diesen seit dem 1970er-Jahren hinlänglich beforschten Umstand gilt es naturgemäß zu camouflieren und mit allen nur erdenklichen Mitteln aus dem Bewusstsein der Leute herauszuhalten.⁴⁶ Wenn mir ernsthaft täglich bewusst wäre, dass ich als Vertreter der Menschheit (im Sinne I. Kants, H. Arendts und H. Jonas') mit meinem Verhalten und Handeln der Maßstab bin für die Gattung, dann müsste ich es unterlassen, mit einer Mentalität an die Dinge des Lebens heranzugehen, wie sie mir als Durchschnittsbundesbürger selbstverständlich zu eigen ist: Ich gehe von deutscher Tüchtigkeit beseelt einem Erwerbsleben nach, das mir Zufuhr von Proteinen in Form von Rind- und Schweinefleisch sichert, das ich bereit bin mit meiner Familie, WG oder mit mir selbst zu teilen auf über 40 m² Wohnraum pro Person. Ich beteilige mich täglich mit einer stattlichen Karosse, die mir Sicherheit und soziale Distinktion gewährt, am individuellen Nahverkehr, um zur Arbeit zu gelangen, die es mir wiederum ermöglicht, mich mitsamt meiner bevorzugten Bezugsperson zweimal im Jahr an entlegene Orte der Erde zu begeben, um dort dem Stoffwechsel mit der Natur nachzugehen. Wir nehmen dieses Lebenskonzept als Maßstab für die Bewirtschaftung allzu menschlicher Bedürfnisse hin und rechnen es spielerisch hoch auf 7,3 Milliarden Menschen und rechnen es weiter hoch auf 9 Milliarden Menschen zum statistisch erwartbaren Zeitpunkt 2040. Eine zukunfts-ethisch relevante Frage könnte sein: Werde ich das richtige Leben geführt haben? Für mich als Monade, vielleicht. Als Gattungswesen bin ich schon eher Mitveranstalter bei der planetaren Selbstzerstörung. Ich bin mir nicht sicher, ob es großartiger Zukunftsbefragungen durch Designer*innen und ausufernder Spekulation bedarf, die mir mehr denn je als Design-Eskapismus erscheint: Hier wird mit dem Anschein operiert, als ob da noch

45 So z. B. das Projekt Train, S. 185 ff. Als »zynisch« sei der Umstand qualifiziert, dass nicht ernsthaft der Versuch unternommen wird, Welt und Wirklichkeit wesentlich anders, denn immer schon als Bild vorzustellen. Darin kann ich kein kritisches geistiges Potenzial, sondern bloß »Bild« und immer wieder die Reproduktion von »Bild« erkennen, worin selbst die darin aufscheinenden Personen wie in der Werbung als »Figuren« aufscheinen, die »zum

bloßen Grunde degeneriert (background music)« sind; zit. nach: Anders, Günther: Die Antiquiertheit des Menschen. Zweiter Band: Über die Zerstörung des Lebens im Zeitalter der dritten industriellen Revolution, München 1980, S. 250.

46 Vgl. Meadows, Donella H./Meadows, Daniel L./Randers, Jørgen/Behrens, William W. III: The Limits to Growth. A Report for the Club of Rome's Project on the predicament of mankind, New York 1972.

viel Spielraum wäre. Eher schon sollten sie sich möglichst klar das seit 150 Jahren stattfindende rapide Bevölkerungswachstum vor Augen führen und extrapolieren, wie das Ganze einen guten Ausgang nehmen kann. Erste Übung: Verallgemeinere deine eigene Lebensführung ins Milliardenfache! Und entsinne dich des zweiten Chorlieds der *Antigone*: »Ungeheuer ist viel und nichts//Ungeheurer als der Mensch.«⁴⁷

Es ist Usus, dass zu Beginn von Konferenzen, an denen sich Designtheoretiker*innen versammeln, alle die Frage stellen: »Wie wollen wir leben?« Das ist deshalb die Lieblingsfrage unserer Branche, weil sie ein Freiheitsversprechen zur Sprache bringt, an das wir alle unseren Glauben heften wollen. Das Neueste Testament unter den Gestaltungsfrommen besagt: *Du kannst Gesellschaft gestalten!* Und wenn es tausendmal nicht stimmt, die Möglichkeit besteht – *credo quia absurdum*. Der Mitbegründer des Soziodesigns Lucius Burckhardt hat stets betont, dass wir immer nur kleine Ausschnitte des Realen beobachten, bestimmen, begehen und betasten können. Allein deshalb bedarf es besonderer Anstrengungen, um diese Tranchen der Realität sozial verträglich zu gestalten. Da alles große Wirkenwollen im Desaster, in der Machtanmaßung und in der Kultur- und Umweltzerstörung endet, sind wir in der Designpraxis ethisch wohlberaten, sein Credo vom »kleinstmöglichen Eingriff«⁴⁸ zu beherzigen und die Frage, wie wir leben wollen, probenhalber ad acta zu legen. Stattdessen lohnte es sich zu fragen, wie wir angesichts der globalen Zumutungen und Entwicklungsperspektiven *leben* müssen. Dieser Fragetypus verweist auf das Notwendige. »Wie müssen wir leben?« liefere ja darauf hinaus, dass wir

a) die Ressourcen wirklich schützen und nicht länger ausbeuten dürfen;

47 Ungeheuer ist der Mensch aufgrund des mind-behavior-gaps, den wir tagtäglich vergrößern, indem wir unser Wissen über die Erderwärmung und den erwartbaren ökologischen Kollaps anreichern, aber unser Verhalten nicht entsprechend daraufhin anpassen; siehe dazu Bauer, Christian: *Data, Mind, Behavior. Informationsethik als Zukunftsethik*. In: Thomas Knubben, Erich Schöls u. Ulrich Braun (Hg.), *Weltkulturatlas. Kultur in Zeiten der Globalisierung. Daten, Geschichten, Grafiken, Analysen*, Stuttgart 2019, S.141-153, hier: S.150 f.

48 Burckhardt, Lucius: *Der kleinstmögliche Eingriff oder die Rückführung der Planung auf das Planbare*, Berlin 2013; vgl. ders., in: Bazon Brock (Hg.), *Die Kinder fressen ihre Revolution. Wohnen - Planen - Bauen - Gründen*, 1985, S.225-322, besonders S.241 ff.

49 Im Gegensatz zum »Brundlandt-Bericht« (1987) und der daraus abgeleiteten allgemeingültigen Definition von »Nachhaltigkeit«, auf die sich die Weltgemeinschaft (UN) unter dem Vorzeichen der »Sustainable Development Goals« (SDG) verständigt hat: »Nachhaltige Entwicklung ist Entwicklung, die die Bedürfnisse der Gegenwart befriedigt, ohne zu riskieren, dass künftige Generationen ihre eigenen Bedürfnisse nicht befriedigen können.« Wir finden diesen Ansatz auf der Ebene der Bundesländer, der BRD, der UN wieder – ohne dass jemals die Qualität unserer derzeitigen Bedürfnisse ernsthaft infrage gestellt würde, geschweige denn, dass man in Erwägung zöge, dass künftige Generationen eventuell mit Abstrichen werden leben müssen, was den Heißhunger auf Waren aller Art beträfe. Stattdessen lautet – seit 1987! – das Signal: Es gilt, den Status quo aufrecht zu erhalten.

- b) nicht die Wette auf die Segnungen des technologischen Fortschritts machen und zur Abwechslung einmal über die Bändigung des Bevölkerungswachstums reden;⁴⁹
- c) in der Folge uns mit den kulturellen und v. a. religiösen Grundlagen befassen, die seit 2.500 Jahren, trotz einiger Reformations- und Aufklärungsversuche, sich noch nicht wirklich bewegt haben, was Geschlechter-, Eigentums- und Reproduktionsverhältnisse betrifft, die sozial nachhaltig wären.

Wir sind als Menschen vielleicht die *Irrläufer der Evolution*, die in verschiedenen Hinsichten bereits in der »Endzeit«⁵⁰ angekommen sind, – atomar-nuklear, natur- und moralphilosophisch. Die Resthoffnung besteht meines Erachtens tatsächlich eher in einer Art von spiritueller Wende respektive Bewusstseinsveränderung. Die klingt schon seit vielen Jahre bei all jenen an, die in Kunst und Wissenschaft von Empathie, Achtsamkeit und Kooperation reden und von der aktivistischen Mehrheit stets belächelt werden.⁵¹ Es sind dies aber jene, die ein Gewissen haben, die mit dem Gefühl der Schuld leben müssen und die aus diesem inneren Erleben heraus eine Wende wünschen. Sie werden aber nicht Luthers Weg einschlagen und noch einen Baum pflanzen, bevor der Atompilz detoniert, sondern sie nehmen unter den Bäumen Platz und machen das, was nottut, *nämlich nichts – sie haben sich die Regel des Nichttuns im Sinne des Unterlassens auferlegt*. Sie de-signen nicht, sie re-signieren, sie setzen keine hysterischen Zeichen mehr. Sie halten inne und beobachten wie wahre Natur-Wissenschaftler (in Goethes Sinn) die Erscheinung. Und je länger sie beobachten, desto mehr verzögern sie das Wachstum und warten tief durchatmend darauf, zur Ruhe zu kommen. Die Zukunft des Designs – gehört sie einem Kloster samt Bauernhof, wo darüber nachgedacht wird, ob »es nützlicher sei, die Dinge ruhig wachsen zu lassen:

Die Welt erobern wollen durch Handeln:
 Ich habe erfahren, daß das mißlingt.
 Die Welt ist ein geistig Ding,
 Das man nicht behandeln darf.
 Wer handelt, verdirbt sie,
 Wer festhält, verliert sie.⁵²

Bazon Brock berichtete mir einst von Burckhardts Interesse für die mystischen Traditionen des Ostens wie des Westens. Mystiker sind Leute, die nicht nur auf das Sichtbare schauen, sondern die sich auf das Horchen – nicht das Ge-Horchen! – einlassen. Sie stellen, wäh-

50 Koestler, Arthur: *Der Mensch - Irrläufer der Evolution. Eine Anatomie der menschlichen Vernunft und Unvernunft*, Bern/München 1978, S.9.

51 Vgl. Beyer, Thiemo: *Grenzen der Empathie. Philosophische, psychologische und anthropologische Perspektiven*, München 2013; Bauer, Joa-

chim: *Prinzip Menschlichkeit: Warum wir von Natur aus kooperieren*, Hamburg 2006; Breithaupt, Fritz: *Kulturen der Empathie*, Frankfurt am Main 2009.

52 Tao-Te-King, zit. nach: Snell, Bruno 20008. S.276.

rend sie am Bach sitzen, fest, dass es darauf ankommt, *einen* Stein umzudrehen: Ein Stein genügt, und der Fluss des kleinen Stroms nimmt einen anderen Verlauf. Dies sei das Denkbild gewesen, aus dem Burckhardt seine Lehre vom »*intervento minimo*«⁵³ entfaltet habe. Auf den Alltag angewandt bedeutet der kleinstmögliche Eingriff für Designer*innen wie ihre Nutznießer, sich angesichts eines Produkts, eines gestalteten Prozesses oder eines Systems mit folgenden Fragen zu befassen:

Ist es vielfach verwendbar? – Ist es langlebig? – In welchem Zustand wirft man es fort, und was wird dann daraus? – Läßt es den Benutzer von zentralen Versorgungs- oder Services abhängig werden, oder kann es dezentralisiert gebraucht werden? – Privilegiert es den Nutzer, oder regt es zur Gemeinsamkeit an? – Ist es frei wählbar, oder zwingt es zu weiteren Käufen?⁵⁴

Wer sich mit diesen Fragen befasst, unterdrückt nicht den Aspekt der Umsetzung und der Handlungsfolgen im einseitigen und abstrakt bleibenden Insistieren auf die Entwurfskategorie. Stattdessen wird der soziale Wirkungszusammenhang zwischen Produzenten, Distribuenten und Konsumenten von Design greifbarer. Wer sich mit dem Entwurf und seiner Umsetzung befasst, wird – nolens volens – demütiger. Dieser Einstellung entspricht auf systemischer, wirtschaftlicher, ethischer und politischer Ebene das Bewusstsein eines »*small is beautiful*«⁵⁵: Die Verantwortung für eine gelingende Kooperation bspw. im Sinn der Entfaltung »kommunaler Intelligenz« (Gerald Hüther) liegt meist in den Händen einer Schar von Gestaltungswilligen, die einerseits nicht handlungsfrigide sein können. Andererseits sind sie getragen von einer liebenden und freudvoll-bejahenden Haltung, die sie daran hindert, Großes zu wollen. Und sie meinen zu wissen, *wie wir leben müssen*: in größtmöglicher Bescheidenheit, getragen vom Wissen des Nichtwissens und voller Empathie für das kreatürliche Leben. »Schade niemanden, vielmehr hilf allen, soweit du kannst« (Arthur Schopenhauer).⁵⁶

53 Brock, Bazon: Lustmarsch durchs Theoriegelände. Musealisiert Euch! Köln 2006, S.267.

54 Burckhardt 1985. S.55.

55 Vgl. Schumacher, Ernst F.: *Small is beautiful*. Die Rückkehr zum menschlichen Maß, München 2019.

56 Zu Schopenhauer und einer zeitgemäßen Ethik im Kommunikationsdesign; vgl. Schweppenhäuser, Gerhard / Bauer, Christian: *Ethik im Kommunikationsdesign*. Verständigung, Verantwortung und Orientierung als Kriterien visueller Gestaltung, Würzburg 2017, S.137 ff.

Literatur

Anders, Günther: Die Antiquiertheit des Menschen. Zweiter Band: Über die Zerstörung des Lebens im Zeitalter der dritten industriellen Revolution, München 1980.

Arendt, Hannah: Lüge in der Politik. In: dies., Wahrheit und Lüge in der Politik. Zwei Essays, München 2017, S.7-43.

Bauer, Christian: Informationstheorie für Designer, Stuttgart 2018.

Bauer, Christian: Die Lange Linie: 1919 - 1949 - 1989 - 2019: Eine designhistorische Standortbestimmung. In: HBKsaar (Hg.), Design / Demokratie, Saarbrücken 2019.

Bauer, Christian: Data, Mind, Behavior. Informationsethik als Zukunftsethik. In: Thomas Knubben, Erich Schöls u. Ulrich Braun (Hg.), Weltkulturatlas. Kultur in Zeiten der Globalisierung. Daten, Geschichten, Grafiken, Analysen, Stuttgart 2019, S.141-153.

Bauer, Christian: The Varieties of Goodness or How Meta-Ethicists Recognize Good Graphic Design. In: Offermanns, Ingo et al. (Hg.), Graphic Design is (...) Not Innocent, Amsterdam 2020. (im Erscheinen)

Bauer, Joachim: Prinzip Menschlichkeit: Warum wir von Natur aus kooperieren, Hamburg 2006.

Baxandall, Michael: Exkurs wider den Einfluß. In: ders., Ursachen der Bilder. Über das historische Erklären von Kunst. Mit einer Einführung von Oskar Bätschmann, Berlin 1990, S.102-105.

Beyer, Thiemo: Grenzen der Empathie. Philosophische, psychologische und anthropologische Perspektiven, München 2013.

Bolz, Norbert: Das richtige Leben, München 2014.

Borries, Friedrich von: Weltentwerfen. Eine politische Designtheorie, Berlin 2017.

Breithaupt, Fritz: Kulturen der Empathie, Frankfurt am Main 2009.

Brock, Bazon: Lustmarsch durchs Theoriegelände. Musealisiert Euch! Köln 2006.

Burckhardt, Lucius: Der kleinstmögliche Eingriff oder die Rückführung der Planung auf das Planbare, Berlin 2013.

Burckhardt, Lucius: Die Kinder fressen ihre Revolution. Wohnen - Planen - Bauen - Gründen, hg. v. Bazon Brock, 1985, S.225-322.

Bürdek, Bernhard E.: Design ist (doch) eine Disziplin. In: Petra Eisele u. Bernhard E. Bürdek (Hg.), Design, Anfang des 21. Jh. Diskurse u. Perspektiven, Ludwigsburg 2011, S.10-21.

Dunne, Anthony/Raby, Fiona: Speculative Everything. Design Fiction, and Social Dreaming, Cambridge/London 2013.

Foerster, Heinz von: Entdecken oder Erfinden. In: Einführung in den Konstruktivismus, München 2009.

Gethmann, Carl Friedrich: Werden die Geltungsansprüche moralischer Urteile durch ihre >Objektivität< eingelöst? In: Julian Nida-Rümelin u. Jan-Christoph Heilinger (Hg.), Moral, Wissenschaft und Wahrheit, Berlin 2016, S.35-54.

Götz, Matthias: Vom Fehler. Formen, Funktionen und Folgen: Fiasco - ma non troppo, Basel 2014.

Heidegger, Martin: Sein und Zeit, Tübingen 2006.

Koestler, Arthur: Der Mensch - Irrläufer der Evolution. Eine Anatomie der menschlichen Vernunft und Unvernunft, Bern/München 1978.

Luhmann, Niklas: Soziologie des Risikos, Berlin 1991.

Meadows, Donella H./Meadows, Daniel L./Randers, Jørgen/Behrens, William W. III: The Limits to Growth. A Report for the Club of Rome's Project on the predicament of mankind, New York 1972.

Meadows, Donella H.: Die Grenzen des Denkens. Wie wir sie mit System erkennen und überwinden können, hg. v. Sustainability Institute, München 2019.

Musil, Robert: Der Mann ohne Eigenschaften. Roman. Erstes und Zweites Buch, hg. v. Adolf Frisé, Frankfurt/M. 2005.

Schmitt, Carl: Der Begriff des Politischen. Text von 1932 mit einem Vorwort und drei Corollarien, Berlin 2015.

Schumacher, Ernst F.: Small is beautiful. Die Rückkehr zum menschlichen Maß, München 2019.

Schweppenhäuser, Gerhard/Bauer, Christian: Ethik im Kommunikationsdesign. Verständigung, Verantwortung und Orientierung als Kriterien visueller Gestaltung, Würzburg 2017.

Schweppenhäuser, Gerhard: Design, Philosophie und Medien. Perspektiven einer kritischen Entwurfs- und Gestaltungstheorie, Wiesbaden 2019.

Snell, Bruno: Theorie und Praxis. In: ders., Die Entdeckung des Geistes. Studien zur Entstehung des europäischen Denkens bei den Griechen, Göttingen 2000, S.275-282.

Steinweg, Marcus: Behauptungsphilosophie, Berlin 2006.

Taleb, Nassim Nicholas: Antifragilität. Anleitung für eine Welt, die wir nicht verstehen, München 2018.

