

## Was ist Public Interest Design? Beiträge zur Gestaltung öffentlicher Interessen

Rodatz, Christoph (Ed.); Smolarski, Pierre (Ed.)

Veröffentlichungsversion / Published Version

Sammelwerk / collection

Zur Verfügung gestellt in Kooperation mit / provided in cooperation with:

transcript Verlag

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Rodatz, C., & Smolarski, P. (Hrsg.). (2018). *Was ist Public Interest Design? Beiträge zur Gestaltung öffentlicher Interessen* (Public Interest Design, 43). Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/9783839445761>

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer CC BY-NC-ND Lizenz (Namensnennung-Nicht-kommerziell-Keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>

### Terms of use:

This document is made available under a CC BY-NC-ND Licence (Attribution-Non Commercial-NoDerivatives). For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>

CHRISTOPH RODATZ / PIERRE SMOLARSKI (HG.)

# WAS IST PUBLIC INTEREST DESIGN?

Beiträge zur Gestaltung öffentlicher  
Interessen



[transcript] Design

Christoph Rodatz, Pierre Smolarski (Hg.)  
Was ist Public Interest Design?



CHRISTOPH RODATZ, PIERRE SMOLARSKI (HG.)

# **Was ist Public Interest Design?**

**Beiträge zur Gestaltung öffentlicher Interessen**

**[transcript]**

### **Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.



Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs 4.0 Lizenz (BY-NC-ND). Diese Lizenz erlaubt die private Nutzung, gestattet aber keine Bearbeitung und keine kommerzielle Nutzung. Weitere Informationen finden Sie unter

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>

Um Genehmigungen für Adaptionen, Übersetzungen, Derivate oder Wiederverwendung zu kommerziellen Zwecken einzuholen, wenden Sie sich bitte an [rights@transcript-verlag.de](mailto:rights@transcript-verlag.de)

Die Bedingungen der Creative-Commons-Lizenz gelten nur für Originalmaterial. Die Wiederverwendung von Material aus anderen Quellen (gekennzeichnet mit Quellenangabe) wie z.B. Schaubilder, Abbildungen, Fotos und Textauszüge erfordert ggf. weitere Nutzungsgenehmigungen durch den jeweiligen Rechteinhaber.

**© 2018 transcript Verlag, Bielefeld**

Umschlaggestaltung: Daria Henken, Wuppertal, 2018

Innenlayout & Satz: Daria Henken

Lektorat: Sabine Rose-van Zantwijk

Druck: Majuskel Medienproduktion GmbH, Wetzlar

Print-ISBN 978-3-8376-4576-7

PDF-ISBN 978-3-8394-4576-1

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff.

Besuchen Sie uns im Internet: <https://www.transcript-verlag.de>

Bitte fordern Sie unser Gesamtverzeichnis und andere Broschüren an unter: [info@transcript-verlag.de](mailto:info@transcript-verlag.de)

Was ist Public Interest Design? Problemfelder an der Schnittstelle von Politik, Gesellschaft und Design <i>Pierre Smolarski und Christoph Rodatz</i>	9-12
---	------

## PUBLIC

Das ›öffentliche Interesse‹. Über das ›Public‹ in Public Interest Design <i>Heike Delitz</i>	15-36
Die politischen Dimensionen des Public Interest Design. Zwischen Politik und dem Politischen <i>Tobias Braun</i>	37-63
Können Designer politisch handeln? Eine handlungstheoretische Überlegung mit Hartmut Rosa und Chantal Mouffe <i>Mara Recklies</i>	65-77
Ausstellung und Public Interest Design. Ausstellungsrhetorik am Beispiel des (fehlenden) Eisernen Kreuzes der ›Wehrmachtsausstellungen‹ <i>Frank Dürr</i>	79-93
Was kann Public Interest Design aus Sicht der Geschichtswissenschaften sein? <i>Rene Smolarski und Sina Speit</i>	95-111
Ist der Kioskbesitzer Public Interest Designer? <i>Daria Henken und Maria Musiol</i>	113-120
Mach Dir deine Illusionen <i>Holger Bergmann</i>	121-129
Von der Kunst lernen: Public Interest ›Performance‹. Kommentar zu Holger Bergmann <i>Christoph Rodatz</i>	130-131
Von Besetzern und Spielverderbern. Der Hybridraum Theater als öffentliche Sphäre <i>Philipp Schulte</i>	133-142

# INTEREST

**Sterbende Götter und freiheitsstiftende Ampeln.  
Was ist Public Interest Design?** 145–156  
*Bazon Brock*

**Interessen, Werte und Konflikte.  
Ethik im Public Interest Design** 157–173  
*Johannes Achatz*

**Ästhetik und Rhetorik des Alltags.  
Ein Versuch über die Alltagsästhetik als Methode** 175–199  
*Pierre Smolarski*

**Salus Publica Suprema Lex.  
Über den Wert des Öffentlichen** 201–213  
*Johannes Busmann*

**Parteiisches Design** 215–225  
*Jesko Fezer*

**Individuelle Interessen und Public Interest Design** 227–244  
*Christoph Rodatz*

**Interessen erzählen** 245–259  
*Arno Stallmann*

**Der Designer als Verwaltungsfachangestellter der Zukunft.  
Oder: Wie man mit Design Demokratie verteidigen und  
weiterentwickeln kann** 261–270  
*Friedrich von Borries, Frieder Bohaumilitzky, Jens-Uwe Fischer und  
Benjamin Kasten*

# DESIGN

**Die Atmosphäre als Thema des Designs** 273–279  
*Gernot Böhme*

**Asket, Aufklärer, Designer.  
Kommentar zu Gernot Böhme** 280–281  
*Pierre Smolarski*



<p><b>Modelloperationen.</b>  <b>Zur Formierung gesellschaftlicher Wirklichkeiten</b>  <i>Carolin Höfler</i></p>	283–311
<p><b>Alte Theorie und aktuelle Relevanz.</b>  <b>›Neue Rhetorik‹ und öffentlicher Raum bei Aristoteles und Richard McKeon</b>  <i>Sascha Aulich und Björn Blankenheim</i></p>	313–337
<p><b>Public Interest Design.</b>  <b>Oder die Sehnsucht nach einer gestalteten Daseinsvorsorge</b>  <i>Nicolas Beucker</i></p>	339–355
<p><b>Gestaltete Gesellschaft? Gestaltende Gesellschaft?</b>  <b>Fragestellungen zur Problematik des transformativen Designs</b>  <i>Sven Quadflieg</i></p>	357–371
<p><b>Gestaltung der Digitalisierung.</b>  <b>Gestaltung öffentlicher Interessen im digitalen Wandel vernetzter Gesellschaften</b>  <i>Axel Buether</i></p>	373–400
<p><b>Zur Öffentlichkeit im Datenraum</b>  <i>Kristian Wolf</i></p>	401–409



PIERRE SMOLARSKI UND  
CHRISTOPH RODATZ

**Was ist**

**Public Interest Design?**

**Problemfelder an der Schnittstelle  
von Politik, Gesellschaft und Design**

Wenn ich mich als interessierter Bürger an einer Demonstration gegen Populismus und den politischen Rechtsruck beteilige, ist das Public Interest Design? Wenn ich Anhänger der PEGIDA bin, vom politischen System und ›Establishment‹ die Schnauze voll habe, deshalb montäglich auf die Straße gehe, ist das Public Interest Design? Wenn ich mich in einem Verein für andere einsetze oder eine Veränderung in meinem Viertel bewirken will, ist das Public Interest Design? Wenn ich Politiker bin und an der Steuerung lokaler oder auch bundesweiter Entwicklungen beteiligt bin, ist das Public Interest Design? Wenn ich Investor bin und die Restaurierung und Gentrifizierung heruntergekommener Viertel lukrativ vorantreibe, ist das Public Interest Design? Wenn ich Experte für Klima bin und scharfe Auflagen und Handlungsmöglichkeiten zur Minderung von CO<sub>2</sub> vorschlage, ist das Public Interest Design? Wenn ich als einfacher Bürger an Stadtentwicklung partizipieren will und deshalb den Vorschlag mache, mehr Parkbänke und Mülleimer aufzustellen, ist das Public Interest Design?

Gestalten heißt Problemlösen. Die Gestalterin oder der Gestalter versucht, im Rahmen eines oftmals eingeschränkten Handlungsspielraums, unter spezifischen Beschränkungen in Mittel und Ausdrucksweise, eine Wirkung zu erzielen, die gleichermaßen das Zielpublikum wie auch die Interessengruppen erreichen kann, deren Vorstellungen von diesem Zielpublikum wiederum letztlich für die Gestaltenden entscheidend sind. Gestaltung lässt sich daher kaum in die binäre Opposition von richtig und falsch einordnen, sondern sucht eine angemessene Lösung für die spezifische Gestaltungsproblematik zu finden. Wobei die generelle Offenheit der Projekte wie auch die für Gestaltung konstitutive Unterbestimmtheit der eigentlichen Aufgabe die Problemlage wesentlich kennzeichnen. Dies alles gilt für viele Designbereiche, wie das Kommunikationsdesign, das angemessene Werbung für ein disperses Publikum entwirft, wie auch für Stadtplaner, die immer mit zukünftigen Problemen agieren müssen, die erst Folgen ihrer Interventionen sind. Mehr noch aber gilt es für den Bereich der Public Interest Designer. Sie sprengen die Grenzen des Disziplinären systematisch und machen damit die Unterbestimmtheit nicht nur in der konkreten Praxis spürbar, sondern auch schon in der Frage: Was ist Public Interest Design? Dabei ist die Sprengung des disziplinären und damit immer auch disziplinierten, selbstsicheren Blickes auf eine Problemlage nicht Selbstzweck oder ein selbstreflexives Ausloten der Grenzen, sondern schlichtweg dem Umstand geschuldet, dass Gestaltung im Bereich des öffentlichen Interesses stets ein ›Design under Uncertainty‹ ist.

Die Frage, was Public Interest Design also ist, soll in drei Richtungen angegangen werden, denn es zeigen sich unmittelbare Grundprobleme, die bereits in der Benennung angelegt sind.

Zunächst ist nach der angesprochenen Öffentlichkeit zu fragen. Was ist Öffentlichkeit, wie konstituiert sie sich und wie formiert diese überhaupt ein Interesse, auf das dann gestaltend Einfluss genommen werden kann? Wenn dieser Begriff in unserem alltäglichen Reden auch präsent ist, und daher oftmals nicht weiter hinterfragt zu werden

scheint, ist es doch so, dass ein genauere Blick auf das Öffentliche die Unklarheiten und Uneindeutigkeiten des Konzeptes hervortreten lässt. Ja, es lässt das Öffentliche selbst *als Konzept* hervortreten, eben nicht als Entität, die aufgesucht und aufgefunden werden kann, sondern als immer wieder herzustellendes Produkt eines gestaltenden Eingreifens. Erst mit einem solchen Blick werden auch die nachfolgenden Fragen an die Öffentlichkeit greifbar: In welchem Verhältnis steht Veröffentlichung zu Öffentlichkeit? Reicht es beispielsweise Interessen zu veröffentlichen, um öffentliches Interesse zu erzeugen (man denke etwa an journalistische Enthüllungen und Whistleblowing)? Gibt es ein öffentliches Interesse an der Veröffentlichung von Interessenslagen und wäre ein solches legitim? Welche Rolle spielt die vielerorts beschworene Partizipation in Bezug auf Öffentlichkeit, ist sie Instrument der Gestaltung oder ihr Telos, Mittel oder Ziel? Und wenn Öffentlichkeit schließlich sogar mit Gesellschaft gleichgesetzt wird, was nützen dann die Appelle an die Veränderung der Gesellschaft – wohlgermerkt ›der Gesellschaft‹, im Singular als gäbe es nur eine und als wäre diese homogen? Wer gehört eigentlich zur Gesellschaft, wessen Interessen sind legitim und welche Rolle spielt Eigentum? Die Liste der offenen Fragen scheint endlos und viele dieser Fragen werfen sofort das zweite Problem auf: Was ist Interesse?

Von Interessen zu reden, scheint nach aktuellem Sprachgebrauch irreführend, da mit Interessen im Privaten Hobbys gemeint sind und im Politischen Einflussphären (der politischen Gegner). Beides sind – da sie Formen des Weltbezugs sind – Formen von Interesse, das sich in dem äußert, was ›inter-esse‹ liegt, also zwischen Subjekt und Umwelt. Beides sind aber gleichermaßen konkret zu diskutierende Verkürzungen dieses allgemeinen Verständnisses. Gruppen, die sich aufgrund eines geteilten Weltbezugs, also gemeinsamer Interessen, formieren, liegen im eigentlichen Kernbereich des Public Interest Design. Public Interest Designer und Designerinnen haben es also mit Umständen zu tun, die ›irgendwie‹ im öffentlichen Interesse liegen, worauf sich also durchaus unterschiedliche Interessen beziehen können. An dieser Stelle wird augenfällig, dass es dieser ›Design‹-Bereich vehement mit Fragen der Hegemonie bestimmter Interessengruppen und ebenso des Umgangs mit Pluralität und daraus resultierenden Konflikten zu tun hat. Müsste deshalb ›Interest‹ nicht eigentlich im Plural stehen oder erübrigt sich das schon damit, dass ›im öffentlichen Interesse‹ nur steht, worauf sich unterschiedliche Partikularinteressen beziehen? Dann aber ist das öffentliche Interesse ein Abstraktum und lediglich eine Ableitung der konkreten, realen Partikularinteressen. Ein weiteres Grundproblem ergibt sich hierin ebenfalls: Die englische Formulierung umgeht die konkrete Festlegung, ob es beim Public Interest Design um eine Gestaltung ›im Sinne des öffentlichen Interesses‹ geht, was problematisch erscheint, wenn es sich beim öffentlichen Interesse lediglich um ein Abstraktum handelt, oder ob es um eine Gestaltung ›des öffentlichen Interesses‹ geht. Dies muss freilich kein Widerspruch sein, ist wohl aber eine zu klärende Problemlage. Sollte es vorrangig um Letzteres gehen, steht das Public Interest Design der politischen Bewusstseinsbildung wie sie etwa klassische Aufgabe der Parteien ist, womöglich näher als es der Begriff ›Design‹ nahelegt.

In einer dritten Fragerichtung muss demnach beleuchtet werden, was Public Interest Designerinnen und Designer eigentlich gestaltet und inwiefern es sich beim Public Interest Design selbst um eine Design-Disziplin mit spezifischen Methoden und Gegenständen handelt. Die Frage scheint aktuell und schon nach einem kurzen Blick in die aktuelle Publikations- und Konferenzlandschaft erscheint die Frage auch als drängend. Um nur einige, fast wahllos ausgewählte Schlaglichter in diese Landschaft zu geben, seien folgende Bücher und Konferenzen benannt: Claudia Banz' Sammelband von 2016 *Social Design* meint ein *Gestalten für die Transformation der Gesellschaft*. Friedrich von Borries im gleichen Jahr erschienen *Weltentwerfen* verspricht eine *politische Theorie des Designs*. Das 2017 erschienene Buch von Bernd Sommer und Harald Welzer *Transformationsdesign* zeigt überdies *Wege in eine zukunftsfähige Moderne*. Die DGTF-Konferenzen *Civic Design* erhebt die Selbstversorgung der Designer *Zur Theorie und Praxis des Sozialen und Politischen im Design* (Halle, 2017). Die SDN-Konferenz *Beyond Change* dient letztlich dem gleichen Zweck in Form eines *Questioning the Role of Design in Times of Global Transformations* (Basel, 2018). Diese Liste ist mitnichten vollständig. Übersieht man nur kurz die darin sich kundtuenden Debatten innerhalb der Design-Community so wird sofort klar: Es scheint eine Sehnsucht nach sozialer und politischer Bedeutsamkeit im Designbereich zu geben. Eine Sehnsucht, die legitim und nachvollziehbar ist, und die dennoch dem politisch Denkenden Sorge bereiten muss, wenn es gerade Designer und Designerinnen sein sollen, die die Federführung in der praktischen Umsetzung genuin politischer, sozialer, ökonomischer oder ökologischer Felder für sich beanspruchen. Zugespitzt gefragt: Gerade die Disziplin also, die sich rühmen kann, den Warenfetischismus mitbegründet zu haben und damit auch in einem potentiellen Postwachstumskapitalismus noch systemstabilisierende Wachstumserfolge zu erzielen, soll also nun zur Leitdisziplin für den Global Change werden? Der vorliegende Band stellt mit der Frage *Was ist Public Interest Design?* eine Frage, die weniger eine Einladung zur Leistungsschau des Designs darstellt als die Ermittlung der politischen, sozialen und ethischen Bedingungen sowie den sich daraus ergebenden Grenzen eines *Gestaltungswillens*, der keineswegs nur einer der Design-Disziplinen ist. Wenn es um die Gestaltung öffentlicher Interessen geht, dann sind eben auch Bezüge zu Fachdisziplinen, Wissenschaftsbereichen und Praktiken herauszuarbeiten, die in Teilen immer schon *Public Interest Design* waren oder sich mit Fragen auseinandersetzen, die – je nach Bestimmung des Feldes – relevant für das Public Interest Design sind. Man denke etwa an Urban Studies und Raumforschung, Politikwissenschaft ebenso wie politische (lokale) Praxis, Soziologie ebenso wie die Sozialwissenschaften, Philosophie, insbesondere in den Bereichen Ethik und Ästhetik, Rhetorik, Kunst-, Design- und Theaterwissenschaften sowie Medien- und Kommunikationswissenschaften, Architektur, Freiraumplanung und Stadtplanung oder auch Citizen Science.

**PUBLIC**

INTEREST

DESIGN





HEIKE DELITZ

# Das ›öffentliche Interesse‹

Über das ›Public‹ in  
Public Interest Design

## Das ›öffentliche Interesse‹. Über das ›Public‹ in Public Interest Design

Die spannende Frage [...] ist, wie man Menschen gewinnt, die mitmachen wollen und die genauso begeistert sind wie diejenigen, die die ersten kreativen Ansätze gehabt haben. Diese Art von Gemeinschaft zu initiieren, Öffentlichkeit zu gewinnen, Überzeugungsarbeit zu leisten und Menschen hinter sich zu versammeln ist das Spannende und Schwierige.<sup>1</sup>

Der Beitrag bietet aus soziologischer Perspektive einen Klärungsversuch an, einen Vorschlag, was unter *Public Interest Design* aus einer genuin gesellschaftstheoretischen Perspektive zu verstehen sein könnte. Dazu bewegt er sich in der Voraussetzung, Public Interest Design entstamme einer bestimmten, spezifisch modernen, demokratisch sichstituierenden Gesellschaft – und dies nicht zuletzt angesichts aktuell sich verstetigender Diskurse und politischer Lagen. Für den soziologischen, beobachtend-distanzierenden Blick ist Public Interest Design ein gesellschaftlich engagiertes Projekt seitens bestimmter sozialer Kräfte in einer bestimmten gesellschaftlichen Situation – solcher, die sich von dieser Gesellschaftsform zutiefst affiziert zeigen (auch wenn sie deren zentrale Prinzipien selbst durchaus verschieden gewichten mögen); in einer Situation, in der Diskurse der zunehmenden politischen Apathie, der Konsumgesellschaft, dem postfaktischen Zeitalter oder der ›Gesellschaft der Singularitäten‹ dominieren<sup>2</sup> – nämlich gegenüber der Semantik der politischen ›Gemeinschaft‹, der *polis*, des Gemeinwesens. Public Interest Design adressiert also ein *genuin politisches* Interesse: *das Politische* – im Sinn der Konstitution, der ständigen Erzeugung einer je bestimmten Gesellschaft (im Unterschied zur *Politik* als einem bestimmten Teilsystem mit institutionalisierten Verfahren, Akteuren, Organisationen) – offenzuhalten und als solches zum Thema zu machen.

Was Public Interest Design ist oder sein könnte, lässt sich vielleicht zunächst am ehesten ex negativo sagen. Im Unterschied zur sozialpolitischen Intervention des *Sozialen Design*, *Social Design* oder *Sozialorientierten Design* geht es *Public Interest Design* nicht vorrangig um die ›other 90 %‹, um die Verringerung der weltweiten sozialen, ökonomisch bestimmten Ungleichheiten; und ebenso wenig vorrangig um eine nachhaltige, ökologische Gestaltung – entlang einer letztlich ökonomistischen oder materialistischen Konzeption der Gesellschaft, ihrer Reduktion auf die kapitalistische Wirtschaftsweise.<sup>3</sup> Im Unterschied zu *Emergency Design* geht es nicht um eine kapita-

1 Busmann, Johannes: Transformationsstadt Wuppertal (Interview mit Susanne Peick). In: döppersberg Journal 02 (2017), S. 2.

2 Reckwitz, Andreas: Die Gesellschaft der Singularitäten, Berlin 2017.

3 Banz, Claudia (Hg.): Social Design. Gestalten für die Transformation der Gesellschaft, Bielefeld 2016.

Vgl. dazu im Gegensatz das Sozio-Design oder Socio-Design, das nicht derart ›karitativ‹ angelegt ist: Stocker, Karl (Hg.): Sozio-Design/Socio-Design. Relevante Projekte. Entworfen für die Gesellschaft/Relevant Projects – Designed for Society, Basel 2017, S. 16 f. und unten, Fn 11.

lismuskritische, letztlich ebenfalls marxistisch motivierte Auffassung der gegenwärtigen modernen Gesellschaft – nicht um eine radikale ›Designpolitik‹ der tiefgreifenden ›Dekonstruktion und Umgestaltung‹ der gegenwärtigen modernen Gesellschaft.<sup>4</sup> Im Gegensatz zu *Political Design* zielt das Vorhaben nicht auf eine ›Postdemokratie‹, eine radikale Umstrukturierung der politischen und rechtlichen Verfasstheit der modernen Demokratien.<sup>5</sup> Im Unterschied zu *Participatory Design* geht es nicht als Selbstzweck um die Einbeziehung des Nutzers in den Entwurfs- und Gestaltungsprozess; nicht vorrangig in diesem Sinne um ein mit dem Begriff der Gerechtigkeit operierendes ›Design von unten‹.<sup>6</sup> Im Unterschied zu klassischeren Auffassungen von Design wiederum geht es nicht vordergründig um Artefakte oder Medien – und es geht auch nicht um ein [zu] weit gefasstes Design der ›Menschheit‹, um die Ausbildung einer allgemeinen Planungskompetenz.<sup>7</sup> Anders als in jenen Spielarten des Design, die *Critical Design*, *Design Fiction*, *Speculative Design*, *Design for Debate* oder *Design Futurescaping* heißen, wird keine universale Problemlösungs- oder Problemstellungskompetenz in Anspruch genommen.<sup>8</sup> Und es geht schließlich auch nicht allein um das Gestalten des *öffentlichen Raumes*,<sup>9</sup> um dessen Verteidigung gegen Privatisierungen und Intimisierungen.<sup>10</sup> – *Positiv* gefüllt, könnte man Public Interest Design als eine spezielle Art des allgemeineren ›Sozio-Designs‹ (Bazon Brock) verstehen, insofern auch hier soziale Relationen und weniger Gegenstände, Artefakte im Zentrum der gestalterischen Arbeit stehen.

4 Mareis, Claudia: Designtheorien zur Einführung, Hamburg 2014, S. 201. Yana Milev (Emergency Design. Anthropotechniken des Über/Lebens, Berlin 2011, S. 110) will derart »Kulturen und Szenen des Überlebens [...] des Anderen« gegen »staatliche Biopolitik oder neoliberale Unternehmenspolitik« arrangieren.

5 Fry, Tony: Design as Politics, Oxford, New York 2010.

6 Mareis, Claudia/Held, Matthias/Joost; Gesche (Hg.): Wer gestaltet die Gestaltung? Praxis, Theorie und Geschichte des partizipatorischen Designs, Bielefeld 2013. Milev 2011. S. 46.

7 Vgl. zu dieser und vorhergehenden Designauffassungen: Mareis, Claudia: Design als Wissenskultur. Interferenzen zwischen Design- und Wissensdiskursen seit 1960, Bielefeld 2011; Dies.: Designtheorien zur Einführung, Hamburg 2014.

8 Vgl. zu diesen Designkonzepten: Ebd.

9 Erlhoff, Michael: Design als Leitfigur im öffentlichen Raum. In: Moebius, Stephan/ Prinz, Sophia (Hg.): Das Design der Gesellschaft. Zur Kulturosoziologie des Designs, Bielefeld 2012, S. 301-311.

10 Die Klage über die ›system‹-gefährdende politische Apathie oder den Egoismus ist omnipräsent. Vgl. neben der (auch design- und architekturbezogenen) Kritik von Richard Sennet (Sennet, Richard: Verfall und Ende öffentlichen Lebens. Die Tyrannei der Intimität, Frankfurt am Main 1986) nur die Texte von Alexis de Tocqueville. »Die isolierende und desintegrierende Tendenz der modernen demokratischen Gesellschaft, die Selbstbeschränkung des Bürgers auf seinen privaten Bereich, die den Impuls zum Handeln in der Öffentlichkeit lähmt, bilden für Tocqueville die zentralen Herausforderungen der Gegenwart« (Hidalgo, Oliver: Das politisch-theologische Problem der Demokratie. Alexis de Tocqueville und die Vermittlung zwischen Individuum und Gemeinschaft. In: JCSW 50 (2009), S. 111-131, hier S. 113).

Sozio-Design ist die Inszenierung nicht nur der physikalisch-kulturellen Objekte in einem bestimmten Segment der Lebenswirklichkeit, sondern auch die Inszenierung des Umgangs mit und Gebrauchs dieser Objekte sowie der Handlungsweisen, Beziehungsformen und Sprache der in diesem Segment vorhandenen sozialen Wesen.<sup>11</sup>

Das Spezifische von Public Interest Design ließe sich dann als *Aktivierung der selbst initiierten Beteiligung am Öffentlichen* bestimmen. Dessen Aufgabe wäre einerseits also durchaus begrenzt und spezifisch – zugleich aber auch konstitutiv vage. Denn die Beteiligung am Öffentlichen ist dieser Vorstellung des ›Öffentlichen Interesses‹ nach über die bloße Partizipation hinaus vor allem auf Resonanz angewiesen: darauf, einem ›öffentlichen Interesse‹ zu begegnen, so dass aus der bloßen Beteiligung ›mehr‹ wird.<sup>12</sup>

Eine solche Aufgabenbeschreibung, der ich folge – lediglich versuchend, ihr eine gesellschaftstheoretische Grundlage zu geben – wirft sofort weitere Fragen auf. Was liegt ›im öffentlichen Interesse‹, wozu ist es von Bedeutung, das ›Interesse am Öffentlichen‹ zu aktivieren, und was ist dieses ›mehr‹? Um solche Fragen zu beantworten, ist zu klären, was ›das Öffentliche‹, das Public Interest Design anzielt, bedeutet – in einer spezifisch modernen, demokratischen Gesellschaft (im Unterschied zu historisch anderen, vorhergehenden Gesellschaftsformen<sup>13</sup> einschließlich der antiken Demokratie)<sup>14</sup> – und welche gesellschaftliche Funktion bisher Design in dieser Gesellschaft hat – und Public Interest Design haben könnte. Der Text wird auf diese beiden Fragen eine Antwort suchen. Die These ist in Bezug auf die erste Frage: Konstitutiv für eine moderne (liberale) demokratische Gesellschaft, wie sie im Moment der französischen Revolution mit ihrer Erklärung der Menschen- und Bürgerrechte entsteht – in Umkehrung der Matrix der absoluten Monarchie, und deren Erbe –, ist eine *Öffentlichkeit, in der der Konflikt um die*

11 Brock, Bazon: Umwelt und Sozio-Design. In: Format. Zeitschrift für verbale und visuelle Kommunikation 36 (1972), S. 49. Vgl. Ders.: Objektwelt und die Möglichkeit subjektiven Lebens. Begriff und Konzept des Sozio-Designs. In: Ästhetik als Vermittlung. Arbeitsbiographie eines Generalisten, Köln 1977, S. 446-449. Das Internationale Designzentrum (IDZ) hat von 1971-1985 in diesem Sinn den Begriff des Sozio-Designs immer erneut entfaltet. Vgl. Stocker 2017.

12 Busmann 2017. S. 2.

13 Zu dieser Frage gibt es eine überbordende Diskussion, ausgehend von Habermas, Jürgen: Strukturwandel der Öffentlichkeit, Frankfurt am Main 1962. Man könnte neben dieser genealogischen Studie kultur-

vergleichende Studien nennen (z. B. Eisenstadt, Shmuel/Schluchter, Wolfgang/Wittrock, Björn (Hg.): Public Spheres and Collective Identities, London 2001). Dabei kommt es entscheidend darauf an, ob der Begriff des ›öffentlichen‹ im Singular oder Plural verwendet wird – ob das ›Öffentliche‹ als Bemühen um Konsens oder als Konflikt verstanden wird.

14 Zur Differenz und Kontinuität zwischen antiker und moderner Theorie der Demokratie z. B. Hidalgo, Oliver: Die Antinomien der Demokratie, Frankfurt am Main 2014; Meyer, Christian/Veyne, Paul: Kannten die Griechen die Demokratie?, Zwei Studien, München 2015; Meier, Christian: Kultur um der Freiheit willen. Griechische Anfänge – Anfang Europas?, München 2009.

*Macht legitim ist.* Und die Antwort auf die zweite Frage wird in einen Exkurs führen, der zunächst die offen und verdeckt ökonomische Funktion von Designpraxen beleuchtet, um schließlich im Fazit zu überlegen, was Public Interest Design demgegenüber anderes sein könnte.

Klärungsbedürftig ist tatsächlich aus soziologischer Perspektive insbesondere das ›Public‹ in Public Interest Design. Was bedeutet das ›Öffentliche‹ in diesem unseren Modus kollektiver Existenz, was heißt moderne Demokratie, wie instituiert sich eine solche Gesellschaft – historisch und aktuell? Klärungsbedürftig ist aber auch der Existenzgrund von Design in dieser Gesellschaft: das Verhältnis zwischen dem modernen Politischen und dem Ökonomischen sowie dem Politischen und dem Symbolischen. Im Eingang auf diese Fragen folgt der Beitrag einer jüngeren Theoriedebatte innerhalb der Politischen Philosophie, die unter dem Titel einer postfundamentalistischen Theorie der Gesellschaft auftritt. In ihr wird *das Politische* (im Unterschied zum engeren Begriff der Politik) als permanente Aktivität der Konstitution von Gesellschaft gefasst. Und Gesellschaft wird dabei als etwas konzipiert, das generell – egal, von welcher Gesellschaft konkret die Rede ist – unbegründet ist, nicht notwendig, instabil und umstritten – ein »unmögliches« Objekt.<sup>15</sup> Gleichwohl und gerade daher ist die Vorstellung einer kollektiven Identität, einer Einheit und eines rechtfertigenden Grundes der eigenen kollektiven Existenz *notwendig*.<sup>16</sup> In der Frage nach dem, was konstitutiv für eine liberale Demokratie, eine im Öffentlichen konstituierte Gesellschaft ist, geht es letztlich darum, welchen Grund, welche *letzte* Bedeutung in diesen Diskursen und Praxen immer erneut aktualisiert wird – welches ›zentrale Imaginäre‹ das Leben der Subjekte bis in deren geheimste Begehren hinein formt, einschließlich des Ökonomischen und des Designs.

Der Beitrag geht nun zunächst auf die Frage ein, was eine ›Gesellschaft‹ generell ist – wie und warum sich immer erneut und in jeder Kultur in Vergangenheit und Gegenwart die Imagination einer kollektiven Einheit und Identität konstituiert. In einem zweiten Schritt wird das Spezifische der modernen Demokratie (ihr Politisches, die Funktion und Gestalt des Öffentlichen) thematisiert; und auf die Frage eingegangen, in welchem Verhältnis Demokratie und Kapitalismus, und in welchem Design und Kapitalismus stehen. Im dritten Teil schließlich werden mögliche Aufgaben von Public Interest Design eingegrenzt – voraussetzend, dass es dabei um die Erzeugung oder Aktivierung einer politisch demokratisch instituierten, oder auch: bürgerlichen Gesellschaft geht.

---

15 Marchart, Oliver: Das unmögliche Objekt. Eine postfundamentalistische Theorie der Gesellschaft, Berlin 2013.

16 Castoriadis, Cornelius: Gesellschaft als imaginäre Institution. Entwurf einer politischen Philosophie, Frankfurt am Main 1984.

## Gesellschaft als imaginäre Institution (Was ist eine Gesellschaft?)

Soziologische Theorien stellen immer erneut zwei Fragen: Was ist das ›Soziale‹, ›Gesellschaft‹, wie konstituiert sich eine kollektive Existenz generell – und wer oder was ist dabei aktiv? Und analytisch spezifiziert, was kennzeichnet eine genuin ›moderne‹ Gesellschaft? Immer erneut lassen sich in der ersten Frage (derjenigen der allgemeinen soziologischen Theorie) konträre Antworten unterscheiden. Auf der einen Seite tendiert die soziologische Theorie zu handlungstheoretischen Perspektiven: dazu, das Individuum zum Fundament des Sozialen zu machen. Dem steht auf der anderen Seite jede Theorie gegenüber, die eine soziale Struktur, das historisch gewachsene und kulturspezifische Konglomerat oder das kulturelle Regime aus Institutionen, Werten, Denk- und Fühlweisen, und Artefakten annimmt, das die Individuen zu bestimmten Subjekten formt. Dabei gehen die einen von der ökonomischen Ungleichheit als dem aus, was jede andere soziale Praxis bestimmt (Recht, Politik, Religion, Erziehung, Wissen) – also ihrerseits von einer nicht weiter zu erklärenden Basis der Gesellschaft, etwas Grundlegendem. ›Post-Fundamentalistische‹ Theorien der Gesellschaft<sup>17</sup> wählen einen dritten Weg. Auch sie interessieren sich für das gesellschaftlich konstituierte Subjekt. Sie verstehen indes die soziale Struktur – namentlich ökonomische Ungleichheit – nicht als Determinierendes, als das Bestimmende aller anderen Institutionen und Bedeutungen (im Gegensatz zu jeder ökonomistischen Theorie der Gesellschaft). Und im Gegensatz zur Handlungstheorie setzen sie auch nicht den Akteur als das, was die Bildung des Sozialen erklärt, ohne selbst erklärt werden zu müssen. Vielmehr kann man hier – in verschiedenen Theorietraditionen – folgende *doppelte Grundidee* finden: *Auf der einen Seite* ist Gesellschaft von nichts determiniert; jede ist kontingent, und jede Teilung, jede Norm, jede Bedeutung entzieht sich einer letzten Begründung. Auch ökonomische Strukturen und Ungleichheiten sind ja erfundene, es sind kulturelle Erzeugungen – ebenso wie religiöse oder politische Ideen. Wie Hegemonietheorien dieser Kontingenzthese hinzufügen, ist eine jede ›Gesellschaft‹ (die als solche die Vorstellung einer Einheit und Begrenzung impliziert) auch in einem zweiten Sinn nicht-fundiert, kontrafaktisch, und daher ›unmöglich‹: Denn in jeder gibt es konkurrierende Positionen. Gesellschaften sind gespalten und heterogen. Auch gibt es keine wirklichen Grenzen zwischen den Kollektiven. Jede Position versucht dagegen, ihre Bestimmung der kollektiven Identität und Einheit durchzusetzen, hegemonial zu werden. Und jede Identitätsbestimmung hängt zudem

---

17 Marchart 2013. Neben Chantal Mouffe und Ernesto Laclau (vgl. dies: Hegemonie und radikale Demokratie. Zur Dekonstruktion des Marxismus, Wien 1991), ließen sich die gesellschaftstheoretischen Werke und Demokratie-Analysen von Cornelius Castoriadis, Marcel Gauchet und Claude Lefort als postfundamentalistisch verstehen. Vgl. zum Folgenden auch

Delitz, Heike/Maneval, Stefan: The ›Hidden Kings‹ or Hegemonic Imaginaries. Analytical Perspectives of Postfoundational Social Thought. In: Im@go. Journal of the Social Imaginary 10 (2017), S. 33-49; Delitz, Heike: Theorien des gesellschaftlichen Imaginären. In: Österreichische Zeitschrift für Soziologie 2018 (im Druck).

von der Instanz des Außen ab – dem ›konstitutiven Außen‹, das erst erlaubt, etwas als identisch zu bestimmen – in der Differenz, wobei dieses Außen seinerseits überzählig ist. Obgleich also eine Gesellschaft im Sinne einer Totalität, Einheit und Identität nie real ist (›unmöglich‹, da in sich heterogen und zudem unbegrenzt), ist die Vorstellung dessen gleichwohl – *auf der anderen Seite* – notwendig:

›Gesellschaft‹ ist kein gültiges Objekt des Diskurses. Es gibt kein einfaches Grundprinzip, das das ganze Feld der Differenzen fixiert und deshalb konstituiert [...] Auch wenn das Soziale sich nicht in den intelligiblen und instituierten Formen einer Gesellschaft zu fixieren vermag, so existiert es doch nur als Anstrengung, dieses unmögliche Objekt zu konstruieren. Jedweder Diskurs konstituiert sich als Versuch, [...] ein Zentrum zu konstruieren.<sup>18</sup>

Mit Cornelius Castoriadis lässt sich diese These der ›Unmöglichkeit und Notwendigkeit von Gesellschaft‹ umformulieren: Eine jede Gesellschaft – ein jedes Kollektiv (egal, ob es um eine nationalstaatlich bestimmte Gesellschaft oder um einen durch Verwandtschaftsbeziehungen oder totemistische Identifikationen bestimmten Clan geht) – ist eine *mehrfach kontrafaktische ›imaginäre Institution‹*. Sie ist eine vorgestellte Fixierung, Einteilung der Einzelnen, und Bedeutungsgebung in mindestens drei Hinsichten: Jede Gesellschaft oder jedes Kollektiv impliziert zunächst die Vorstellung einer *Identität in der Zeit* – die, mit sich identisch zu sein und zu bleiben. Jede erzeugt sich eine bestimmte Herkunft und Zukunft. Kollektive Existenz bedeutet sodann die Vorstellung einer Identität, einer *Einheit der Mitglieder*. Hierzu ist es notwendig, andere Möglichkeiten des kollektiven Seins abzuwehren, Andere auszugrenzen und zu unterscheiden. Demokratisch instituierte Gesellschaften nehmen dabei immer erneut die – für sie konstitutive – Selbstbestimmung namentlich gegenüber totalitären und fundamentalistischen Formen des Politischen vor. Jede Gesellschaft instituiert sich schließlich mindestens drittens als diese bestimmte Gesellschaft, indem sie sich auf eine *letzte Bedeutung* beruft – eine nicht weiter begründbare, aber alles begründende Bedeutung, die vollkommen imaginär, erfunden ist. Castoriadis spricht hier vom »primären« oder »zentralen« Imaginären einer Gesellschaft.<sup>19</sup> Es ist der vorgestellte Grund, das fundierende Außen der kollektiven Existenz. Diese letzte Bedeutung ist gesellschaftlich erzeugt, und sie wird gerade nicht als solche, und damit als historisch kontingent und veränderlich instituiert. Vielmehr gibt sich jedes Kollektiv diesen Grund als außergesellschaftlich, als bereits vorliegend. Von ihm aus werden Werte und Normen als notwendig und verpflichtend, als unverfügbar institutionalisiert. Es handelt sich hier also um konstitutive sowie um leere Bedeutungen (die nicht weiter füllbar sind, von nichts denotiert werden). Das zentrale Imaginäre kann religiös formuliert sein:

---

18 Laclau/Mouffe 1991. S. 148 ff.

19 Castoriadis 1984. S. 246.

Gegeben sei Gott. Welches auch die Punkte sein mögen, auf die sich die Vorstellung von Gott im Bereich des Wahrnehmbaren stützen kann, welche rationale Wirksamkeit ihm [...] zukommen mag: Gott ist eine weder zum Realen noch zum Rationalen gehörige Bedeutung, er ist auch kein Symbol für etwas anderes. Was ist Gott [...] für uns, die wir zu denken versuchen, was Gott für die ist, die an ihn glauben? [...] Gott ist [...] das, worauf alle Symbole verweisen, die ihn tragen; er ist das, was in einer jeden Religion diese Symbole zu religiösen Symbolen macht – eine zentrale Bedeutung, eine systematische Organisation von Signifikanten und Signifikaten – das, was diesen Verknüpfungen Einheit verleiht, zugleich aber auch die Möglichkeit gewährleistet, dieses System von Verknüpfungen zu erweitern, zu vervielfachen und zu verändern. Und da jene Bedeutung weder auf Wahrnehmbares [Reales] noch auf ein Gedachtes [Rationales] bezogen ist, handelt es sich um eine imaginäre Bedeutung.<sup>20</sup>

Die drei Vorstellungen einer kollektiven Identität in der Zeit; einer Einheit oder Identität der Mitglieder und eines Grundes sind imaginär, kontrafaktisch. Realiter verändert sich jede Gesellschaft permanent auf unvorhersehbare Weise; realiter ist sie gespalten und heterogen, gibt es Konflikte und fluide Grenzen; und realiter ist jede konkrete Gesellschaft kontingent, nicht notwendig. All diese Bedeutungen müssen immer erneut aktualisiert werden, wobei je andere hegemoniale Positionen sich durchsetzen können.

### **Die politische Spezifik der modernen Demokratie – das demokratische Paradox**

Das fundierende Außen kann ›Gott‹ sein. Es kann aber auch rechtlich instituiert sein: Die Vorstellung der Unantastbarkeit der Menschenwürde ist jene demokratische Kollektive verpflichtende Bedeutung, über die ebenso wenig ein Diskurs geführt wird, wie über die Existenz Gottes in Theokratien. Auch hier handelt es sich um ein fundierendes Außen. Die Idee der Menschenrechte verweist auf eine als *vorgesellschaftlich* vorgestellte Natur, die allen Menschen eigen ist und ›deshalb‹ unverfügbar und verpflichtend. Diese letzte Begründung bestimmt politische Entscheidungen ebenso wie sie ökonomische oder medizinische Praxen begrenzt. Am Imaginären der Menschenwürde entscheidet sich auch die Frage, welche Gesellschaftsform je als zu vermeidend gilt, welche Aussage politisch anstößig ist und was als das Andere der Demokratie gilt. Weiter ließen sich auch die ›Nation‹, und ebenso ›Rationalität‹ als letzte Bedeutungen verstehen. Auch sie sind nicht weiter begründbar, leere Signifikanten, die als Begründung gerade angeführt werden. Insofern auch sie solche letzten Bedeutungen aufweisen, unterscheiden sich Demokratien von religiös fundierten Kollektiven weniger in der ›Heiligkeit‹ des imaginären Grundes. Die Idee der Menschenwürde ist mit religiösen Bedeutungen vergleichbar,

---

<sup>20</sup> Ebd. S. 241.



insofern da beide auf ein Außen, auf Vorgesellschaftliches verweisen, *Transzendentes*. Bereits Émile Durkheim spricht daher von einem veritablen »Kult« des Individuums.<sup>21</sup> Der Unterschied liegt eher – zum einen – im Status der politischen Debatte, des Diskurses um die kollektive Identität: In der Islamischen Republik Iran, in Saudi-Arabien, im »Islamischen Staat« etwa ist das Religiöse politisch, wird politische Macht religiös legitimiert – und ist die Idee einer politischen Öffentlichkeit und damit des politischen Konflikts illegitim. Gott hat nur *einen* Willen, von ihm stammen alle Gesetze und Werte, sein Wille ist unerforschlich. Dagegen definieren sich moderne Demokratien – gerade in Abgrenzung zum Politisch-Theologischen – als Regime der Rede- und Religionsfreiheit. Hier ist der politische Diskurs *konstitutiv*. Wie Bernhard Giesen und Robert Seyfert schreiben, ist zwar auch hier »das Rätsel der kollektiven Identität [...] unlösbar«, da es nur in den Debatten über das, was es ist, besteht (imaginär ist). Aber es wird gerade als lösbar, als »solvable secret« vorgestellt,<sup>22</sup> im Gegensatz zu dem, was in religiös fundierten Gesellschaften vor sich geht: »the divine and the sacred will remain an unsolvable mystery; they elude every attempt to solve their secrets«.<sup>23</sup>

Zum anderen und letztlich liegt der Unterschied darin, dass moderne Demokratien nicht auf einem letzten Signifikant beruhen (Gott). Sie haben diese Bedeutung vielmehr durch zwei letzte Gründe ersetzt – die unvereinbar sind und gerade daher den politischen Diskurs anfeuern, einen Diskurs, der immer erneut einen Konflikt offenbart und nie in einen Konsens münden wird.<sup>24</sup> Moderne Demokratien sind mit anderen Worten *pluralistisch* – weil sie sich auf unvereinbare letzte Bedeutungen berufen.

Diese Gesellschaftsform, für die die politische Beteiligung des Bürgers ebenso konstitutiv ist wie der öffentlich ausgetragene politische Konflikt, ist die historische Erfindung der Französischen Revolution. Es ist die Erfindung, die in der Erklärung der *Menschen- und Bürgerrechte* erstmals formuliert wird.

Da die Vertreter des französischen Volkes [...] erwogen haben, daß die Unkenntnis, das Vergessen oder Verachtung der Menschenrechte die [...] Ursachen [...] der Verderbtheit der Regierungen sind, haben sie beschlossen, die natürlichen, unveräußerlichen und heiligen Rechte der Menschen

---

21 Durkheim, Émile: Über die Teilung der sozialen Arbeit. Studie über die Organisation höherer Gesellschaften (1893), Frankfurt am Main 1988, S. 470.

22 Giesen, Bernhard/Seyfert, Robert: Collective identities, empty signifiers and solvable secrets. In: European Journal of Social Theory 19 (2016), S. 111-126, hier S. 112; vgl. Dies.: Kollektive Identität. In: APUZ 63 (2013/14), S. 39-43.

23 Giesen/Seyfert 2016. S. 113.

24 Darin besteht die Divergenz postfundamentalistischer Theorien der

Demokratie gegenüber jedem Verständnis der Demokratie, das – auf sehr prominente und prägende Weise – von Jürgen Habermas und John Rawls informiert ist. Vgl. dazu neben den Texten von Mouffe, Chantal: Das demokratische Paradox (2000), Wien 2018; Dies.: Über das Politische. Wider die politische Illusion, Frankfurt am Main 2007 und anderen z. B. Ritzi, Claudia: Die Postdemokratisierung politischer Öffentlichkeit, Wiesbaden 2013.

[...] darzulegen: 1. Die Menschen sind [...] von Geburt frei und gleich an Rechten. [...] 3. Der Ursprung jeder Souveränität ruht [...] in der Nation.<sup>25</sup>

In der Ablösung der absoluten Monarchie mit deren Idee des Gottesgnadentums des Königs – dessen religiöser Legitimation, oder dem Theologisch-Politischen – entstehen *zwei* letzte Bedeutungen: Zum einen erfinden die Revolutionäre die politische Idee der *Menschenwürde*; und zum anderen erfinden sie die politische Idee der Souveränität des *Volkes*.<sup>26</sup> Die Monarchie hat dabei Pate gestanden, es gibt ein ›theologisch-politisches Erbe‹, die Monarchie ist die Matrix der modernen Demokratie. Denn sowohl die Idee einer absoluten Legitimation, als auch die einer absoluten Souveränität werden von ihr übernommen, und zugleich verschoben. Darauf hat Marcel Gauchet in einer Diskursanalyse der damaligen Debatten hingewiesen: War der König von ganz *oben*, von Gott, religiös legitimiert, so mussten die Revolutionäre ihren Weg über die *Wurzeln* nehmen, wollten sie dem Königtum eine Legitimation entgegensetzen, die ebenso unbezweifelbar, mithin außergesellschaftlich fundiert war. Daher also die Heiligung der individuellen menschlichen »Natur«.<sup>27</sup> Auf der einen Seite beziehen sich die Begehren all derer, die eine liberale demokratische Gesellschaft befürworten, seither auf die imaginäre Bedeutung der *Menschenrechte*. Zugleich ist eine demokratische Gesellschaft eine, die sich ebenso in der Idee der *Souveränität des Volkes* legitimiert, die beansprucht, dessen ›Wille‹ auszusagen und zu erfüllen – und nicht den Willen einer hegemonialen Minderheit, den Willen derjenigen, die die Teilung der Macht bestimmen. Der *demos* impliziert dabei eine andere Bestimmung der kollektiven Identität – er impliziert ganz im Gegensatz zu den individuellen Menschenrechten die Ausgrenzung anderer. Denn das souveräne Volk ist stets ein partikulares, ein bestimmtes – Menschen sind alle, Bürger aber nicht. Auch dieser leere Signifikant folgt der Matrix des Königtums: Es ist das Volk, das vom König die absolute Souveränität übernimmt. – *Souveränes Volk und heilige individuelle menschliche Natur*, genau darin besteht das »demokratische Paradox«.<sup>28</sup> Es sind konträre letzte Bedeutungen, die stets erneut (namentlich auch in der europäischen Gegenwart und ihrer Debatte um Asyl und Migration) konträre Politiken zur Folge haben. Beide sind dabei so instituiert, dass sie immer erneut Diskurse erzeugen – statt den Diskurs zu untersagen. Was die Menschenrechte erfordern, muss immer erneut juristisch debattiert werden; und auch, was das ›Volk‹ will und ist, steht nie fest. Gegenüber

25 Beginn der französischen ›Erklärung der Menschen- und Bürgerrechte‹, noch heute gültiger Verfassungstext Frankreichs. Man könnte dann – davon abgeleitet – ebenso die Präambel und die ersten Artikel des deutschen Grundgesetzes zitieren.

26 Vgl. zu dieser Legitimationsidee des Gottesgnadentums und der Rolle der ›beiden Körper des Königs‹ (des sterblichen und des unsterblichen Körpers) Kantorowicz, Ernst: Die

zwei Körper des Königs. Eine Studie zur politischen Theologie des Mittelalters (1957), München 1990.

27 Gauchet, Marcel: Die Erklärung der Menschenrechte. Die Debatte um die bürgerlichen Freiheiten 1789, Reinbek 1991, S. 19.

28 So Lefort, Claude: La question de la démocratie. In: Ders.: Essais sur le politique, Paris 1986, S. 17-32, hier vor allem S. 28 f.; und Mouffe 2018.

der Usurpation des ›Ortes der Macht‹ sind die demokratischen politischen Institutionen systematisch so ausgestaltet, dass dieser Diskurs möglich ist, weil der ›Ort der Macht‹ ›leer‹ bleibt – genauer, nur temporär gefüllt wird.<sup>29</sup> Insofern dienen Gewaltenteilung, das parlamentarische System, die allgemeine und freie Wahl immer erneut dazu, eine andere Form des Politischen abzuwehren, und insofern stellt die moderne Demokratie »ein einzigartiges In-Form-Setzen der Gesellschaft« dar, wie Claude Lefort sagt:

Das Volk konstituiert einen Identitätspol, der ausreichend definiert ist, damit sich der Status eines Subjekts anzeigt [...] Aber seine Identität bleibt latent. Abgesehen davon, daß diese Identität von einem Diskurs abhängig ist [...], ist das Volk [...] im Moment der Manifestierung seiner Souveränität im Element der Zahl aufgelöst.<sup>30</sup>

Auch die moderne Demokratie muss ihre Kontingenz verleugnen, auch sie stellt sich als notwendig, als begründet dar. Auch sie teilt letzte, vollständig erfundene oder imaginäre Bedeutungen – die alles andere begründen, ohne hinterfragt zu werden. Indes ist dabei die Spannung zwischen zwei Imaginären konstitutiv. Die Unvereinbarkeit der universalistischen Idee der Menschenwürde und der partikularistischen Idee des Volkes motiviert immer erneut den politischen Konflikt und sichert die Pluralität als Kennzeichen der modernen Demokratie. Zwischen Individual- und Gemeinwohl, Freiheitsrechten und republikanischer Verantwortung, in der diese Rechte allein garantiert werden, schwanken die Politiken ebenso wie die juristischen Urteile moderner Demokratien. Es könnte also eine erste Funktion von Public Interest Design schlicht darin liegen, die – konstitutive, essentielle – *Unbestimmbarkeit des öffentlichen Interesses* zu betonen. Wenn die ›Identität‹ einer demokratischen Gesellschaft paradoxer Weise darin besteht, im Dissens zu leben, im politischen Konflikt, so liegt genau dieser im öffentlichen Interesse – und wo dagegen »Konfliktualität verleugnet wird, wird Gesellschaft als Identität gesetzt«.<sup>31</sup>

### Die ökonomische Spezifik – die Funktion von Design in der ›Ästhetisierungsgesellschaft‹

Die Spezifik der modernen Gesellschaft gilt dagegen vielen Soziologen und Soziologinnen auch – im Rückbezug letztlich auf Karl Marx einerseits, Max Weber andererseits – letztlich als identisch mit einer bestimmten Form von Ökonomie. Auch eine solche Perspektive ist eine bleibende und instruktive Möglichkeit soziologischer Theorie. Sie kann

29 Lefort, Claude: Fortdauer des Theologisch-Politischen?, Wien 1999, S. 50.

30 Ebd. S. 57 f.

31 Marchart, Oliver: Kunst, Raum und Öffentlichkeit(en). Einige grund-

sätzliche Anmerkungen zum schwierigen Verhältnis von Public Art, Urbanismus und politischer Theorie, <http://eipcp.net/transversal/0102/marchart/de> (06.07.2018).

dazu verhelfen, die gesellschaftliche Funktion von Design und von Demokratie noch genauer zu bestimmen, nämlich die gerade eingeschlagene Perspektive zu ergänzen – und dabei nun einen kritischen Blick auf Design einzunehmen. Für viele SoziologInnen ist ›moderne Gesellschaft‹ *grosso modo* tatsächlich mit »Kapitalismus« identisch. Dieser Position zufolge sind im Kern kapitalistischen Produktionsweisen und die darin erzeugten Ungleichheiten und sozialen Strukturen zu beschreiben, wenn es darum geht, auszusagen, was eine moderne Gesellschaft ist.<sup>32</sup> Weberianer unter den SoziologInnen interessieren sich für die von der privatkapitalistischen Wirtschaftsweise dominant in Anspruch genommene Handlungsmotivationen – für den »Geist«, das Subjekt des Kapitalismus.<sup>33</sup> Befragungen der gesellschaftlichen Funktion von Design einerseits, und des Öffentlichen oder Politischen andererseits argumentieren mit einer solchen Gesellschaftstheorie dann letztlich ökonomisch. In dieser Perspektive ist auch die Demokratie letztlich ökonomisch bestimmt. Sie dient dem Interesse des Privateigentums, der unternehmerischen Freiheit und seines Rechtsschutzes. Dasselbe gilt für Design: Aus dieser Perspektive ist es eine ökonomische Aktivität in einer bestimmten Phase der genuin kapitalistischen Produktion. Neue Erfindungen sowohl in Politik (Bürgerbeteiligung, Partizipation) als auch Design dienen so gesehen dazu, die kapitalistische Wirtschaftsform gegen Kritik zu immunisieren, sie aufrechtzuerhalten.

Tatsächlich gilt ja für die Kunst einschließlich des Designs, was Pierre Bourdieu – im Blick auf die französische Gesellschaft der 1970er Jahre – ganz handgreiflich, nämlich statistisch erforscht hat: Die Kenntnis des ›richtigen‹ (Objekt-)Designs, der richtigen Designer, und insgesamt der ästhetische Geschmack ist eines der kulturellen Mittel, um die eigene Position in der Hierarchie einer Klassengesellschaft immer erneut zu festigen, nämlich indem sie in den Körper und die ureigensten Vorlieben, in den Habitus übernommen sind und daher gerade als ›natürlich‹ gelten. Nicht nur entspricht der »gesellschaftlich anerkannten Hierarchie der Künste und innerhalb derselben der Gattungen, Schulen und Epochen« die »Hierarchie der Konsumenten«.<sup>34</sup> Mehr noch, nichts

---

32 Zur marxistisch motivierten Gesellschaftstheorie siehe Quante, Michael/David P. Schweikard/David P. (Hg.): Marx-Handbuch. Leben – Werk – Wirkung, Tübingen 2016; Hoff, Jan: Marx global. Zur Entwicklung des internationalen Marx-Diskurses seit 1965, Berlin 2009; Jaeggi, Rahel/Loick, Daniel (Hg.): Karl Marx. Perspektiven der Gesellschaftskritik, Berlin 2014; Henning, Christoph: Philosophie nach Marx. 100 Jahre Marxrezeption und die normative Sozialphilosophie der Gegenwart in der Kritik, Bielefeld 2015 sowie – für die französische Perspektive – z. B. Althusser, Louis: Für Marx (1966), Frankfurt am Main 2011.

33 Weber, Max: Die protestantische Ethik und der Geist des Kapitalismus. Die protestantischen Sekten und der Geist des Kapitalismus. Schriften 1904-1920, MWG I/18. Hg. von Schluchter, Wolfgang/Bube, Ursula, Tübingen 2016, Ders.: Die Wirtschaftsethik der Weltreligionen. Konfuzianismus und Taoismus. Schriften und Reden 1915-1920. MWG I/19. Hg. von Schmidt-Glintzer, Helwig/Kolonko, Petra, Tübingen 1989.

34 Bourdieu, Pierre: Die feinen Unterschiede. Zur Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft, Frankfurt am Main 1984, S. 18.

›hebt stärker ab, klassifiziert nachdrücklicher, ist distinguiertes‹ als die Fähigkeit, noch in den gewöhnlichsten Entscheidungen des Alltags die ›Prinzipien einer ›reinen‹ Ästhetik spielen zu lassen‹.<sup>35</sup> Dabei hat jede kulturelle Praxis, Vorliebe, Expertise einen direkten ›Zusammenhang primär mit Ausbildungsgrad, sekundär mit der [...] Herkunft‹.<sup>36</sup> Musikvorlieben, die Weise, sich zu kleiden und zu bewegen, bevorzugte Sportarten und Nahrungsmittel und ebenso Designkenntnisse und der je eigene ›Stil‹ des Designs sind soziale Klassifizierungsmittel, die umso nachhaltiger wirken, als sie nicht mit der sozialen Herkunft verbunden werden – über Geschmack streitet man nicht; und gerade weil er sich ›in der Natur begründet wähnt‹, ist die ›Aversion‹ gegen den je anderen Design- und Lebensstil ›eine der stärksten Klassenschranken‹.<sup>37</sup> In all dem trägt auch und nicht zuletzt Design und Designwissen zur Legitimierung sozialer Unterschiede bei, und erzeugt diese stets erneut mit.

Geschmack klassifiziert – nicht zuletzt den, der die Klassifikationen vornimmt. Die sozialen Subjekte, Klassifizierende, die sich durch ihre Klassifizierungen selbst klassifizieren, unterscheiden sich [...] durch die Unterschiede, die sie zwischen schön und häßlich, fein und vulgär machen und in denen sich ihre Position in den objektiven Klassifizierungen ausdrückt oder verrät.<sup>38</sup>

Und nichts klassifiziert dabei wirkungsvoller, als die zur ›legitimen Konsumtion‹ von Kunst und Design erforderliche ästhetische Einstellung – nämlich das ›Vermögen, beliebige oder gar vulgäre‹ Dinge zu ›ästhetischen zu stilisieren‹.<sup>39</sup> In dieser soziologischen Perspektive, für die das ›Gesellschaftliche‹ mit wirtschaftlicher und daher politischer Ungleichheit und Herrschaft zusammenfällt, erscheint jegliches Design inklusive der aktuellen Ausweitung und Vervielfältigung des Designbegriffs als letztlich ökonomisch motiviert: Aus dieser Sicht ist das ›Kreativitätsdispositiv‹, also die Orientierung an ›kreativer Produktion‹ und ›Selbstkreation‹ sowie am ›Erleben des ästhetisch Neuen‹<sup>40</sup>, die Entwicklung des ›Management by Design‹ sowie der Imperativ des ›unternehmerischen Selbst‹<sup>41</sup> Kennzeichen der aktuellen kapitalistischen Produktionsweise – *ihrer Ästhetisierung der Gesellschaft*.<sup>42</sup>

35 Ebd. S. 24.

36 Ebd. S. 18.

37 Ebd. S. 105 f.

38 Ebd. S. 24.

39 Ebd. S. 80.

40 Reckwitz, Andreas: Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung, Berlin 2012, S. 367.

41 Bröckling, Ulrich: Das unternehmerische Selbst. Soziologie einer Subjektivierungsform, Frankfurt am Main 2007.

42 Vgl. zur ›Ästhetisierungsgesellschaft‹ – kritisch gegenüber einer ökonomistischen Perspektive – Fischer, Joachim: Ästhetisierung der Gesellschaft statt Ökonomisierung der Gesellschaft. Kunstsoziologie als Schlüsseldisziplin der Gegenwartsanalytik. In: Danko, Dagmar/Moeschler, Oliver/Schumacher, Florian (Hg.): Kunst und Öffentlichkeit, Wiesbaden 2015, S. 21-32.

Vorausgesetzt ist in einer solchen Analyse der aktuellen Gesellschaftsform weiter, dass die kapitalistische Produktionsweise historischen Legitimations- und Wirtschaftskrisen unterliegt, auf die sie (bislang) immer erneut innovativ reagiert. Die demokratische Form des Politischen dient aus diesem soziologischen Blick ihrerseits der Legitimation der ökonomisch erzeugten Ungleichheit – in der politischen Einbindung aller. Zudem entstehen innerhalb der Wirtschaft neue Gerechtigkeitssemantiken, die Umstellungen der Management- und Produktionsweisen zur Folge hatten. Die umfassende *Ästhetisierung* der Warenwelt, und darüber hinaus der Gesamtgesellschaft und ihrer Subjekte erscheint aus dieser Perspektive als aktuell erfolgreiche Selbsttransformation des Kapitalismus. Luc Boltanski und Eve Chiapello haben dies (in einer Diskursanalyse des Managements der 1990er Jahre) den »*neuen Geist des Kapitalismus*« genannt.<sup>43</sup> Die These ist: Es hat sich seit den 1960er Jahren ein Umbruch ereignet, eine Transformation der Unternehmenskultur, die nun mit der Semantik des Teamworks, der Selbstverwirklichung, des Projekts und des Kreativen operiert. Auf der Konsum- oder Käuferseite entspricht dem die neue Semantik der Individualität des ›Lebens‹, und einer darauf abgestellten, kundenfokussierten Produktkultur. Im Umbruch vom fordistischen (hierarchisch-patriarchalischen) zum postfordistischen (netzwerkartigen, projektbasierten) Kapitalismus wird die Kapitalismuskritik erfolgreich integriert – die ›Künstlerkritik‹ an der Uniformität des Designs und die ›Sozialkritik‹ an den sozialen Ungleichheiten. In den ästhetisierten Ökonomien wird ein individuelles Design und damit die Kreativität des Designers, das *Design Thinking* sowie die Subjektsemantik des Lebens als kreativ entworfenes Projekt zentral.<sup>44</sup> Dieser gesellschaftlichen Vorstellung zufolge verlangt das konsumierende Subjekt eine individualisierte Objekt- und Eventkultur. Zugleich wird Gerechtigkeit neu konzipiert: Gehaltsunterschiede werden weniger durch ›Leistungsfähigkeit‹ legitimiert als in der je unterschiedlich intensiven Fähigkeit, selbstbestimmt, kreativ und ›projektgebunden‹ zu arbeiten.<sup>45</sup> Der Designer gilt dabei als Prototyp. Und weil in dieser – ökonomisch dominierten – »Vernetzungstopik«, weil in der Ästhetisierung des Ökonomischen, und in ihrer Gerechtigkeitskonzeption der »projektbasierte[n] Polis«<sup>46</sup> das Konzept des »Allgemeinwohls problematisch« wird (da Projekte stets nur wenige einbinden):<sup>47</sup> gerade deshalb scheint Public Interest Design notwendig, nämlich – aus dieser Perspektive – als die korrektive Aufrechterhaltung der Semantik des allgemeinen oder öffentlichen Interesses, eben des »Allgemeinwohls«.<sup>48</sup>

Über diese Einbettung des Designs in die Ökonomie hinaus – und zugleich diese mitführend – wäre dann zu sagen: Design erfüllt natürlich immer auch eine ökonomi-

---

43 Boltanski, Luc/Chiapello, Eve:  
Der neue Geist des Kapitalismus,  
Konstanz 2006.

44 Reckwitz 2012, S. 177-197.

45 Boltanski/Chiapello 2006. S. 135.

46 Ebd. S. 150, 152 ff.

47 Ebd. S. 151.

48 O. A.: Öffentlichkeit gestalten – Public Interest Design. Politische Verantwortung übernehmen und Öffentlichkeit Gestalt geben. In: döppersberg Journal 02 (2017), S. 3.

sche und eine Klassifizierungsfunktion. Diese bleibt mitzudenken, auch gegenwärtig, in der ästhetisierten oder postfordistischen Form des Kapitalismus. Auch das Public Interest Design steht in einer komplexen Gesellschaft der Moderne, in der es mehrere Interessen oder Funktionen vereint – ohne indes auf eine von ihnen (nämlich die Ästhetisierung der Warenwelt und die Kreativierung der Subjekte) reduziert werden zu können. In den neueren Designdisziplinen des *Social Design* im weitesten Sinn geht es zwar, so möchten wir hier argumentieren, immer auch um Ökonomisches. Aber es geht nicht allein darum. Und in der hier eingenommenen Denkweise, der zufolge Gesellschaft eine imaginäre Institution ist, die von nichts determiniert ist, ist das Ökonomische zudem eben nur *ein* Feld der imaginären Institution der Gesellschaft – neben anderen, wie dem Rechtlichen und dem Politischen. Diese sind keine ›Überbauten‹ und die ökonomische Struktur ist keine alles determinierende Basis. Mit anderen Worten: Neben der rein ökonomischen Funktion (auch Public Interest Design muss sich ›verkaufen‹, steht innerhalb des Teilsystems Wirtschaft, um mit Niklas Luhmann zu sprechen); und neben der kulturell klassifizierenden und Ungleichheiten erzeugenden Funktion hinaus hat Public Interest Design zugleich auch eine *genuin politische* Funktion. Auf diese wollen wir abschließend noch einmal zurückkommen, und auf diese kommt es spezifisch an. Dabei gilt also weiterhin: auch hier sind bestimmte gesellschaftliche Interessen beteiligt, die es soziologisch mitzureflectieren gilt – so könnte man sowohl im Blick auf die politische Form der Demokratie als auch im Blick auf die Funktion, die sich Künstler und Intellektuelle darin zuschreiben, von einer *genuin bürgerlichen* Lebensweise und politischen Haltung sprechen.<sup>49</sup> Auch Public Interest Design steht in diesem ›bürgerlichen‹ Interesse – jedenfalls, sofern es eine politische Öffentlichkeit und keine tendenziell identitäre oder totalitäre ›Gemeinschaft‹ stiften will.<sup>50</sup>

## Public Interest Design

Es geht darum, dass wir eine neue Unmittelbarkeit erreichen zwischen dem, was wir privat tun und wollen, und dem, was der öffentliche Raum bzw. die Gesellschaft ist und was für Ansprüche diese Gesellschaft an uns stellt. Die Trennung zwischen dem, was ich alleine bin, was ich alleine will und dem, was die Stadt für mich und für andere zu tun hat,

---

49 Zur soziologischen Theorie der bürgerlichen Gesellschaft: Fischer, Joachim: *Wie sich das Bürgertum in Form hält*, Frankfurt am Main 2012; Ders.: *Bürgerliche Gesellschaft. Zur historischen Soziologie der Gegenwartsgesellschaft*. In: Albrecht, Clemens (Hg.): *Die bürgerliche Kultur und ihre Avantgarden*, Würzburg 2004, S. 97-119.

50 Zur Kritik der Gemeinschaftsideen von rechts wie links als Öffentlichkeits-feindlich oder als Feinde der bürgerlichen (demokratischen) Gesellschaft: Plessner, Helmuth: *Grenzen der Gemeinschaft. Eine Kritik des sozialen Radikalismus* (1924), Frankfurt am Main 2002.

war aus meiner Sicht sehr unglücklich. Stattdessen sollten wir über die Fragen von bürgerlicher Beteiligung und ziviler Gesellschaft in ein anregendes Verständnis vom Miteinander leben und Gesellschaft einsteigen können.<sup>51</sup>

Das ›Öffentliche‹ als das spezielle Ziel von Public Interest Design ist in demokratisch instituierten Gesellschaften nach allem Vorhergehenden der zu hegende, gewaltfrei zu haltende, permanente Streit unterschiedlicher Positionen, die als Gleiche auftreten. Weder Besitz, Bildung noch Stand sollen den Streit vorbestimmen. Insofern wäre Jacques Ranciere in seinen Überlegungen zur politischen Funktion von Kunst (Design) ein möglicher Bezugsautor von Public Interest Design – und dies nicht nur, weil zum Politischen und Gesellschaftlichen stets eine symbolische Gestalt gehört, jenseits derer Imaginäres nicht existiert; sondern auch, weil Ranciere eine Kunst (ein Design) fordert, welche(s) die ›Aufteilung des Sinnlichen‹ oder der Sichtbarkeit der Einzelnen neu ordnet, jegliche tradierte Hierarchie in Frage stellend, deren Evidenz irritierend. Dabei geht es um eine neue »sinnliche Aufteilung des Gemeinsamen der Gemeinschaft« oder um neue Formen der »Sichtbarkeit und ihres Aufbaus«.<sup>52</sup> Auch Public Interest Design als *Design* muss an Formen der Sichtbarkeit – seien es Artefakte, Rituale, Webseiten – arbeiten. Nur symbolisch aktualisiert sich eine imaginär fixierte Gesellschaft, es ist ihr Existenzmodus. Ein gesellschaftlich interessiertes Design, dem es dabei auf das Öffentliche im Sinne der Beteiligung aller ankommt, des zivilgesellschaftlichen, freiwilligen Engagements – ein solches Design muss zunächst sicherlich einfach die Möglichkeit eröffnen, sich öffentlich zu bewegen: als jedermann, unkontrolliert, im Raum von Fremden – kurz, im genuin *städtischen* Raum.<sup>53</sup> Insofern ist Public Interest Design verankert in einer urbanen Gesellschaft, deren Öffentlichkeit eine andere ist als die repräsentative Öffentlichkeit der höfischen Gesellschaft. Zu diesem Politischen gehört ein spezifischer architektonischer Modus der kollektiven Existenz – komplexe, urbane, öffentlichen Raum einräumende Artefakt-Kulturen (im Unterschied etwa zu dem, was der traditionelle chinesische Städtebau einräumt; was mit einer nomadischen Architektur einhergeht; oder was in der systematischen Zerstreung in kleine Dörfer politisch

51 Busmann 2017.

52 Ranciere, Jacques: Die Aufteilung des Sinnlichen. Die Politik der Kunst und ihre Paradoxien, Berlin 2006, S. 34.

53 Zur historischen Soziologie der (mittelalterlichen, freien) Stadt als Erfindung einer Herrschaftsform Gleicher: Weber, Max: Wirtschaft und Gesellschaft: Die Stadt. MWG I/22,5. Hg. v. Nippel, Wilfried, Tübingen 1999; zur Verteidigung einer solchen

Gesellschaft im Kontext der 1920er: Plessner 2002: »Die Gesellschaft lebt allein vom Geist des Spiels«, schreibt er (94), und: Öffentlichkeit ist das »offene System des Verkehrs zwischen unverbundenen Menschen« (95), das Geschäftskunst, Takt und Diplomatie verlangt – »hart am offenen Konflikt vorbei, in dem die physische Macht entscheidet« (98).



einhergeht<sup>54</sup>). Insofern bezieht sich dessen Bestimmung nicht zufällig auf das gegenwärtige Zeitalter der Städte.

Die Städte sind die kulturellen Träger einer demokratischen Gesellschaft, einer freiheitlichen Grundordnung und offener dynamischer Entwicklungen in Bildung, Wissen und Technologie. [...] Städte bilden den erlebbaren Raum für ein bürgerliches Selbstverständnis, sie bieten den Rahmen für die Konstitution von Demokratie, Integration und Partizipation. Wege für eine Beteiligung und Teilnahme der Bürger an der Begründung und Gestaltung von Öffentlichkeit zu finden und sie als gemeinschaftliche Gestalter der Gesellschaft zur Geltung zu bringen, ist daher eine der zentralen Aufgaben und Herausforderungen für die Zukunft.<sup>55</sup>

Zugleich braucht sie bestimmte Diskurse, namentlich eine bestimmte Rechtskultur, nicht zuletzt die rechtliche Trennung des privaten vom öffentlichen Raum.<sup>56</sup> Die Theorie radikaler Demokratie, die Ranciere mit Blick auf die Kunst entwirft, geht in der Bestimmung des Gemeinsamen in radikalem Sinn auf die antike Demokratie zurück: das Losverfahren, der Zufall entschied – weder durch Bildung noch Besitz sollten die Einzelnen ihre politische Gleichheit verlieren. Zugleich war die antike Demokratie bekanntlich eine zutiefst ungleiche Gesellschaft – und Ranciere denkt daher auch zugleich gegen sie, gegen deren hierarchische Denkweise, die sich noch in der Trennung von passivem Stoff (*hyle, Sklave*) und aktiver Form (*morphe, Herr*) aktualisiert. Die seither bestehende Hierarchie von Kopf- und Handarbeit, der Kunstgattungen: all dies sind politische Ästhetiken, die es als solche sichtbar zu machen gilt.<sup>57</sup> Nun ist Kunst nicht Design, und

54 Vgl. Delitz, Heike: Architectural Modes of Collective Existence. Architectural Sociology as a Comparative Social Theory. In: Cultural Sociology 12 (2018), S. 37-57. Zur gesellschaftlichen Aktivität von Architektur grundlegend: Dies.: Gebaute Gesellschaft. Architektur als Medium des Sozialen, Frankfurt am Main, New York 2010.

55 Busmann, Johannes: Öffentlichkeit gestalten – Public Interest Design. Politische Verantwortung übernehmen und Öffentlichkeit Gestalt geben. In: döppersberg Journal 02 (2017), S. 3.

56 Zu einer normativen Theorie des Rechts am Raum z. B. Siehr, Angelika: Das Recht am öffentlichen Raum. Theorie des öffentlichen Raumes und die räumliche Dimension von Freiheit, Tübingen 2017.

57 Ranciere 2006. Zur Kritik des »hyle-morphischen Schemas« siehe Simondon,

Gilbert: L'individuation psychique et collective. A la lumière des notions de Forme, Information, Potentiel et Métastabilité, Paris 2007 und zur Theorie der durch Artefakte zunehmend vernetzten Gesellschaft: Ders.: Die Existenzweise technischer Objekte, Zürich 2012. Vgl. zu Simondon meine Darstellung in: Bergson-Effekte. Aversionen und Attraktionen im französischen soziologischen Denken, Weilerswist 2015, S. 289-330. Ebenso ließe sich die Gestaltung von »Gesellschaft« durch den Deleuze-Schüler Bernhard Cache inspirieren (Earth Moves. The Furnishing of Territories, Cambridge, 1995). Zu weiteren möglichen Bezugspersonen siehe: Reckwitz, Andreas/Prinz, Sophia/Schäfer, Hilmar (Hg.): Ästhetik und Gesellschaft. Grundlagentexte, Berlin 2016.

Design nicht Kunst. Auf einen schlichten Gegensatz gebracht könnte man sagen: Kunst irritiert die tradierte Wahrnehmung, Design gestaltet neue Wahrnehmungen.<sup>58</sup>

Dabei ist inhaltlich klarer Weise *noch gar nichts bestimmt*. In einem offenen, in einem öffentlichen Raum konkurrieren Einzelne um die hegemoniale Bestimmung der kollektiven Identität; je haben sie ihre Zukunftsvorstellung, ihr Projekt; ihre Berufung auf einen imaginären Grund. Deswegen lässt sich gerade nicht inhaltlich vorwegnehmen, was jeweils im ›gemeinsamen‹ Interesse liegt oder liegen wird. Was sich aber zur öffentlichen Funktion von Public Interest Design sagen lässt, ist zumindest nach all dem vorhergehenden: Es liegt im öffentlichen Interesse einer demokratischen Gesellschaft, die Möglichkeit des Konflikts und Dissenses offenzuhalten. Insofern wäre eine Aufgabe von Public Interest Design zunächst, die Partizipation an einem nicht von vornherein feststehenden, sondern immer erneut zu definierenden ›Gemeinsamen‹ anzuregen – gegenüber der Beschränkung auf das individuelle (und genauer müsste man sagen, das verwandtschaftlich gebundene) Interesse.<sup>59</sup> Zugleich bestünde diese Aufgabe genau darin, Partizipationen am politischen Diskurs anzuregen. Public Interest Design stünde in der Funktion, gegenüber jeglichen Tendenzen der Schließung des Diskurses den Konflikt, das nicht auf Konsens eingestellte *Interesse* am Politischen anzuregen. Kurz, es ginge darum, *Öffentlichkeiten* und nicht nur eine Öffentlichkeit zu erzeugen. Wie erwähnt: Was je im ›öffentlichen Interesse‹ liegt und was dabei jenes zu erreichende, als Effekt sich einstellende ›Mehr‹ sein könnte (über das hinaus, was ohnehin im Interesse der je initiativ Beteiligten liegt); und weiter, *wie* das Interesse an diesem ausgeweiteten Öffentlichen methodisch zu gestalten wäre<sup>60</sup> – wie eine Resonanz über die schon Beteiligten und die bloße Beteiligung hinaus erzeugt werden kann: solche drängenden

---

58 Zur – historisch sich mit der Gesellschaftsstruktur verändernden – Funktion der Kunst aus systemtheoretisch-soziologischer Sicht (die sich in Vielem mit dem postfundamentalistischen Denken berührt) Luhmann, Niklas: *Die Kunst der Gesellschaft*, Frankfurt am Main 1997. In der funktional differenzierten Gesellschaft der Gegenwart liegt die Aufgabe der (nun autonomen) Kunst darin, »deutlicher als in anderen Funktionssystemen« vorzuführen, dass »die moderne Gesellschaft [...] nur noch polykontextural beschrieben werden kann. Die Kunst läßt insofern die ›Wahrheit‹ der Gesellschaft in der Gesellschaft erscheinen« (494).

59 Es ist die familiäre Sympathie oder ›Parteilichkeit‹ und weniger der Egoismus, die David Hume (Traktat über die menschliche Natur. Band 1, Hamburg 1989, 236) als das Hindernis

der demokratischen Gesellschaft versteht. Diesem Affekt muss man eine »neue Richtung« geben – die Ausweitung der Sympathie oder Parteilichkeit wäre die Aufgabe von Public Interest Design. So auch Deleuze, Gilles: *David Hume* (1956), Frankfurt am Main 1997, S. 31: Die »Ungleichheit der Zuneigung« ist das Gegenteil des Allgemeininteresses – und eine der »bedeutendsten Ideen Humes ist die, daß der Mensch weniger egoistisch als parteiisch ist«.

60 Dabei helfen Fallstudien bisheriger Projekte – sei es aus Kunst oder Design (siehe Stocker 2017). Zugleich wäre denkbar, die Methoden der empirischen Sozialforschung; sowie der Planungsdisziplinen zu nutzen – erstere in Umkehrung des methodischen, rein indikativen oder rekonstruktiven Interesses.

Fragen entziehen sich einer Antwort *a priori*. Es hängt je vom Fall ab, und es obliegt der Kreativität der Public Interest Designer sowie der Logik der öffentlichen Orte, deren je spezifische Zeit-, Sozial- und Sachpotentiale zu nutzen.

## Literatur

- Althusser, Louis  
Für Marx [1966], Frankfurt am Main 2011.
- Banz, Claudia (Hg.)  
Social Design. Gestalten für die Transformation der Gesellschaft, Bielefeld 2016.
- Boltanski, Luc/Chiapello, Eve  
Der neue Geist des Kapitalismus,  
Konstanz 2006.
- Bourdieu, Pierre  
Die feinen Unterschiede. Zur Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft, Frankfurt am Main 1984.
- Brock, Bazon  
Umwelt und Sozio-Design. In: Format. Zeitschrift für verbale und visuelle Kommunikation 36 (1972), S. 49.
- Brock, Bazon  
Objektwelt und die Möglichkeit subjektiven Lebens. Begriff und Konzept des Sozio-Designs. In: Ders.: Ästhetik als Vermittlung. Arbeitsbiographie eines Generalisten [1958-1977], Köln 1977, S. 446-449.
- Bröckling, Ulrich  
Das unternehmerische Selbst. Soziologie einer Subjektivierungsform, Frankfurt am Main 2007.
- Busmann, Johannes  
Transformationsstadt Wuppertal (Interview mit Susanne Peick). In: döppersberg Journal 02 (2017), S. 2.
- Busmann, Johannes  
Öffentlichkeit gestalten – Public Interest Design. Politische Verantwortung übernehmen und Öffentlichkeit Gestalt geben. In: döppersberg Journal 02 (2017), S. 3.
- Cache, Bernhard  
Earth Moves. The Furnishing of Territories, Cambridge 1995.
- Castoriadis, Cornelius  
Gesellschaft als imaginäre Institution. Entwurf einer politischen Philosophie [1975], Frankfurt am Main 1984.
- Deleuze, Gilles  
David Hume [1956], Frankfurt am Main 1997.
- Delitz, Heike  
Gebaute Gesellschaft. Architektur als Medium des Sozialen, Frankfurt am Main, New York 2010.
- Delitz, Heike  
Bergson-Effekte. Aversionen und Attraktionen im französischen soziologischen Denken, Weilerswist 2015.
- Delitz, Heike  
Architectural Modes of Collective Existence. Architectural Sociology as a Comparative Social Theory. In: Cultural Sociology 12/1 (2018), S. 37-57.
- Delitz, Heike  
Theorien des gesellschaftlichen Imagi-

nären. In: Österreichische Zeitschrift für Soziologie 2018 (im Druck).

Delitz, Heike/Maneval, Stefan  
The ›Hidden Kings‹ or Hegemonic Imaginaries. Analytical Perspectives of Postfoundational Social Thought. In: Im@go. Journal of the Social Imaginary 10 (2017), S. 33-49.

Eisenstadt, Shmuel/ Schluchter, Wolfgang/Wittrock, Björn (Hg.)  
Public Spheres & Collective Identities, London 2001.

Erlhoff, Michael  
Design als Leitfigur im öffentlichen Raum. In: Moebius, Stephan/Prinz, Sophia (Hg.): Das Design der Gesellschaft. Zur Kultursoziologie des Designs, Bielefeld 2012, S. 301-311.

Fischer, Joachim  
Bürgerliche Gesellschaft. Zur historischen Soziologie der Gegenwartsgesellschaft. In: Albrecht, Clemens (Hg.): Die bürgerliche Kultur und ihre Avantgarden, Würzburg 2004, S. 97-119.

Fischer, Joachim  
Wie sich das Bürgertum in Form hält, Frankfurt am Main 2012.

Fischer, Joachim  
Ästhetisierung der Gesellschaft statt Ökonomisierung der Gesellschaft. Kunstsoziologie als Schlüsseldisziplin der Gegenwartsanalytik. In: Danko, Dagmar/Moeschler, Oliver/Schumacher, Florian (Hg.): Kunst und Öffentlichkeit, Wiesbaden 2015, S. 21-32.

Fry, Tony  
Design as Politics, Oxford, New York 2010.

Gauchet, Marcel  
Die Erklärung der Menschenrechte. Die Debatte um die bürgerlichen Freiheiten 1789, Reinbek 1991.

Giesen, Bernhard/Seyfert, Robert  
Collective identities, empty signifiers and solvable secrets. In: European Journal of Social Theory 19 (2016), S. 111-126.

Giesen, Bernhard/Seyfert, Robert  
Kollektive Identität. In: APUZ 63 (2013/14), S. 39-43.

Habermas, Jürgen  
Strukturwandel der Öffentlichkeit, Frankfurt am Main 1962.

Hoff, Jan  
Marx global. Zur Entwicklung des internationalen Marx-Diskurses seit 1965, Berlin 2009.

Henning, Christoph  
Philosophie nach Marx. 100 Jahre Marxrezeption und die normative Sozialphilosophie der Gegenwart in der Kritik, Bielefeld 2015.

Hidalgo, Oliver  
Das politisch-theologische Problem der Demokratie. Alexis de Tocqueville und die Vermittlung zwischen Individuum und Gemeinschaft. In: JCSW 50 (2009), S. 111-131.

Hidalgo, Oliver  
Die Antinomien der Demokratie, Frankfurt am Main 2014.

Hume, David  
Traktat über die menschliche Natur. Band 1, Hamburg 1989.

- Jaeggi, Rahel/Loick, Daniel (Hg.)  
Karl Marx. Perspektiven der Gesellschaftskritik, Berlin 2014.
- Kantorowicz, Ernst  
Die zwei Körper des Königs. Eine Studie zur politischen Theologie des Mittelalters (1957), München 1990.
- Laclau, Ernesto/Mouffe, Chantal  
Hegemonie und radikale Demokratie. Zur Dekonstruktion des Marxismus, Wien 1991.
- Lefort, Claude  
Fortdauer des Theologisch-Politischen?, Wien 1999.
- Lefort, Claude  
La question de la démocratie. In: Ders.: Essais sur le politique, Paris 1986, S. 17-32.
- Luhmann, Niklas  
Die Kunst der Gesellschaft, Frankfurt am Main 1997.
- Marchart, Oliver  
Kunst, Raum und Öffentlichkeit(en). Einige grundsätzliche Anmerkungen zum schwierigen Verhältnis von Public Art, Urbanismus und politischer Theorie, <http://eipcp.net/transversal/0102/marchart/de> (06.07.2018).
- Marchart, Oliver  
Das unmögliche Objekt. Eine postfundamentalistische Theorie der Gesellschaft, Berlin 2013.
- Mareis, Claudia  
Design als Wissenskultur. Interferenzen zwischen Design- und Wissensdiskursen seit 1960, Bielefeld 2011.
- Mareis, Claudia  
Designtheorien zur Einführung, Hamburg 2014.
- Mareis, Claudia/Held, Matthias/Joost, Gesche (Hg.)  
Wer gestaltet die Gestaltung? Praxis, Theorie und Geschichte des partizipatorischen Designs, Bielefeld 2013.
- Meier, Christian  
Kultur um der Freiheit willen. Griechische Anfänge – Anfang Europas?, München 2009.
- Meier, Christian/Veyne, Paul  
Kannten die Griechen die Demokratie? Zwei Studien, München 2015.
- Milev, Yana  
Emergency Design. Anthropotechniken des Über/Lebens, Berlin 2011.
- Mouffe, Chantal  
Über das Politische. Wider die politische Illusion, Frankfurt am Main 2007.
- Mouffe, Chantal  
Das demokratische Paradox (2000), Wien 2018.
- Plessner, Helmuth  
Grenzen der Gemeinschaft. Eine Kritik des sozialen Radikalismus (1924), Frankfurt am Main 2002.
- Quante, Michael/Schweikard, David P. (Hg.)  
Marx-Handbuch. Leben – Werk – Wirkung, Tübingen 2016.
- Ranciere, Jacques  
Die Aufteilung des Sinnlichen. Die Politik der Kunst und ihre Paradoxien, Berlin 2006.
- Reckwitz, Andreas  
Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung, Berlin 2012.

Reckwitz, Andreas

Die Gesellschaft der Singularitäten,  
Berlin 2017.

Reckwitz, Andreas/Prinz, Sophia/Schäfer, Hilmar (Hg.)

Ästhetik und Gesellschaft. Grundlagen-  
texte, Berlin 2016.

Ritzi, Claudia

Die Postdemokratisierung politischer  
Öffentlichkeit. Wiesbaden 2013.

Sennet, Richard: Verfall und Ende öffent-  
lichen Lebens. Die Tyrannei der Intimität,  
Frankfurt am Main 1986.

Siehr, Angelika

Das Recht am öffentlichen Raum. Theorie  
des öffentlichen Raumes und die räum-  
liche Dimension von Freiheit, Tübingen  
2017.

Simondon, Gilbert

L'individuation psychique et collective.  
A la lumière des notions de Forme, Infor-  
mation, Potentiel et Métastabilité,  
Paris 2007.

Simondon, Gilbert

Die Existenzweise technischer Objekte,  
Zürich 2012.

Stocker, Karl (Hg.)

Sozio-Design/Socio-Design. Relevante  
Projekte. Entworfen für die Gesellschaft/  
Relevant Projects – Designed for Society,  
Basel 2017.

Weber, Max

Die protestantische Ethik und der Geist  
des Kapitalismus. Die protestantischen  
Sekten und der Geist des Kapitalismus.  
Schriften 1904–1920. MWG I/18. Hg. von  
Wolfgang Schluchter in Zusammenarbeit  
mit Ursula Bube, Tübingen 2016.

Weber, Max

Die Wirtschaftsethik der Weltreligionen.  
Konfuzianismus und Taoismus. Schriften  
und Reden 1915-1920. MWG I/19. Hg. von  
Helwig Schmidt-Glintzer in Zusammenar-  
beit mit Petra Kolonko, Tübingen 1989.

Weber, Max

Wirtschaft und Gesellschaft. Die Stadt.  
MWG I/22,5. Hg. v. Wilfried Nippel,  
Tübingen 1999.

TOBIAS BRAUN

# **Die politischen Dimensionen des Public Interest Design**

**Zwischen Politik und  
dem Politischen**

Demokratie heißt, sich in die eigenen  
Angelegenheiten einzumischen.  
(Max Frisch)

## Die politischen Dimensionen des Public Interest Design: Zwischen Politik und dem Politischen

Absicht dieses Versuchs ist die Klärung der politischen Dimensionen des *Public Interest Design*. Hierfür gilt, das Verhältnis des Public Interest Design zur politischen Theorie und Praxis zu bestimmen und dem Spiel ihrer *Kon-, Dis- und Resonanz*, ihren Übereinstimmungen, ihren Widersprüchen und dem Oszillieren ihrer Bezüge nachzugehen.<sup>1</sup> Auch wenn dem Public Interest Design offenkundig ein politischer Status zukommt, bleibt dessen Stellung, Anlage und Qualität in Hinsicht einer politischen Dimension uneindeutig und einer Klarstellung würdig: So kann die politische Intention eines Public Interest Design ebenso aus *inneren wie äußeren* Quellen stammen, aus einem *immanenten* Potential wie aus einem *externen* Kontext. Kurz gefasst kann die eigentliche Absicht eines Public Interest Design politisch sein im Sinne eines ambitionierten Versuchs politischer Gestaltung und der Umsetzung demokratischer Normen und Prinzipien.<sup>2</sup> Ebenso kann sich ein Public Interest Design aber auch als ein Modus politischer Steuerung und ein Mittel der Regierung ausnehmen.<sup>3</sup> Ist einmal der politische Status im Public Interest Design selbst angelegt, so trägt Public Interest Design das andere Mal zur Umsetzung eines ihm äußeren Zwecks bei. Diese unterschiedlichen Formate des Public Interest Design haben relevante Auswirkungen auf ihr Verhältnis zur politischen Theorie und Praxis. Uns soll es im Folgenden darum gehen, die Distanz und Nähe des Public Interest Design in Hinsicht des politischen und des sozialen Raums zu erhellen, im Spannungsfeld von Konsens und Konflikt zu verorten und die spezifischen Potentiale einer Teilhabe und -nahme offenzulegen. Zuletzt gilt es, sich in einem politischen Kontext noch der grundsätzlichen Frage anzunehmen, auf *welche* und auf *wessen* Mitwirkung Public Interest Design abstellt: Geht es um die kooperative Bestimmung des Designs selbst, um die Beteiligung am zivilen oder öffentlichen Leben oder doch um die Bereitstellung eines Instrumentariums politischer Partizipation?

---

1 Wir sprechen von Spiel, weil die Bezüge schwanken, in komplexen Ordnungen stehen und sich in einem beständigen Prozess der Ausbalancierung befinden.

2 Nadia M. Anderons wird mit ihrem Konzept des Public Interest Design als *Praxis* einen solchen Versuch unternehmen, wie wir weiter unten sehen werden.

3 Als ein genuines Modell der Steuerung politischer, administrativer

und sozialer Beziehungen und Prozesse zeigt sich ein Public Interest Design um eine gelingende Umsetzung ihm äußerer Konzepte bemüht und richtet sich zugleich nach pragmatischen Maßstäben von Effektivität und Effizienz hin aus. Zur Klärung: Zwischen beiden Modellen soll hier und im Weiteren keine Über- und Unterordnung behauptet werden.



Unser Angebot einer Klärung orientiert sich anhand der *politischen Differenz*<sup>4</sup>, mithin der Unterscheidung von *Politik* und dem *Politischen*: Geht es der Politik um konventionelle Prozesse politischer Steuerung, Willensbildung und Organisation, so verweist das Politische nach Oliver Marchart auf eine *ontologische Dimension* der Gesellschaft, mithin ihre *Gründung* und Einsetzung. Im Unterschied zu den konkreten Zusammenhängen der Politik geht das Politische von dem *Fehlen*<sup>5</sup> und der Uneinholbarkeit der Identität, der Integrität und der Authentizität des Sozialen aus und versucht, die Gesten, Figuren und Bewegungen gesellschaftlicher Selbstbestimmung<sup>6</sup> nachzuvollziehen.<sup>7</sup> Wenn es der Politik um die Institutionen konkreter Politik bestellt ist, widmet sich das Politische der *Instituierung*<sup>8</sup>, also der Einrichtung der gesellschaftlichen Ordnung, ihres Zusammenhangs und Selbstbilds. Mit Pierre Rosanvallon ließe sich das Politische auch als eine Dimension der *kollektiven Koexistenz* fassen, die sich *implizit* von der konkreten Politik absetzt.<sup>9</sup> Diese Unterscheidung bildet innerhalb der politischen Theorie eine eben-

4 Vgl. Marchart, Oliver: Die politische Differenz. Zum Denken des Politischen bei Nancy, Lefort, Badiou, Laclau und Agamben, Berlin 2010.

5 Dies *Fehlen* ist transitiv zu lesen und verweist als genuine methodische Figur sozialphänomenologischer Theorie auf die komplexe Anlage der gesellschaftlichen *Informsetzung* (*Instituierung*) und auf das Spiel des An- und Abwesens der *Einen*.

6 Die Selbstbestimmung hat hier zwei unterschiedliche Bedeutungen: Einerseits die Bestimmung der gesellschaftlichen Identität, andererseits die Gestaltung der kollektiven Ordnung. Gerade weil diese Bestimmung einerseits ebenso komplex wie diffizil ist und ihr andererseits eine feste Ordnung fehlt, lässt sie sich eher über Versuche, Verweise und Anzeichen beschreiben, die selbst unabgeschlossen bleiben.

7 Um es an einem Beispiel zu erhellen: Wenn die Politik Macht als Kompetenz der Entscheidung fasst und bestimmten Positionen oder Funktionen innerhalb der politischen Ordnung zuschreibt, so versteht das Politische die Macht als ein gesellschaftliches Selbstverhältnis, in dem sich ihr Ganzes präsentiert und das sich zugleich über der Gesellschaft positioniert. Diese Bestimmung der Macht ist wiederum nur eine unter vielen.

8 Eine Problematik des Zugangs besteht wohl in der Umstellung der Wortwahl:

Gerade weil es sozialontologischen Perspektiven wie dem Postfundamentalismus um die Fixierungsbewegungen gesellschaftlicher Einheit und Einigkeit geht, muss sich das verwendete Vokabular selbst Festschreibungen enthalten und die Transition, das Transitive, akzentuieren. Im Gegensatz zu den Institutionen ist die *Instituierung* nicht fest, nicht vollständig und nicht vollendet. Auch wenn die Diktion das Verständnis noch erschwert, entspricht es dem zu erhellenden Phänomen.

9 »Mit dem Gebrauch des Substantivs das >Politische< charakterisiere ich sowohl eine Existenzweise des gemeinsamen Lebens als auch eine Form kollektiver Handlung, die sich implizit von der Ausübung der Politik unterscheidet. Sich auf das Politische anstatt auf die Politik zu beziehen bedeutet, von der Macht und vom Gesetz zu sprechen, vom Staat und der Nation, von Gleichheit und Gerechtigkeit, von Identität und Differenz, von der Staatsbürgerschaft und der Höflichkeit, kurz gesagt: von all dem, was eine Polis (cité) jenseits des unmittelbaren Feldes parteilichen Wettbewerbs um die Machtausübung, des alltäglichen Regierungshandelns und des gewohnten Lebens der Institutionen stiftet.« (Rosanvallon Pierre: *Pour une histoire conceptuelle du politique. Leçon inaugurale au Collège de*

so anerkannte wie kontroverse Konzeptionalisierung.<sup>10</sup> Die Trennung in eine konkrete politische Ordnung, Praxen und Strukturen und eine Dimension der gesellschaftlichen *Informsetzung* scheint für die Klärung des politischen Horizonts des Public Interest Design instruktiv.<sup>11</sup> Als Aspekt der *Institutionen* markiert PID ein Mittel der Regierung, der politischen Verfahren und Koordination des *governance*<sup>12</sup>. Verstanden als *Instituierung* meint sie einen Ausdruck der *Bildung* politischen Zusammenhangs, kollektiver Ordnung und Räume.

Die Komplikationen des Austauschs zwischen politischer Theorie und der Politikwissenschaft müssen hier nicht ausgebreitet werden. Relevant ist indes, dass die Anknüpfungspunkte zwischen einem dezidiert politikwissenschaftlichen Zugang und dem Public Interest Design allenfalls latent vorhanden scheinen, was sich aber aufgrund ihrer unterschiedlichen Position und Disposition erklären lässt. Die Schwelle der Konvergenz beider Zugänge besteht zunächst in der Differenz ihres disziplinären Zuschnitts: Die Unterschiede ihres Selbstverständnisses erschweren demnach ihre gegenseitige An- und Verknüpfung. Im Fokus der Politikwissenschaft steht das institutionalisierte Arrangement politischer Strukturen, Prozesse und Akteure. Ihr Vorgehen orientiert sich an Kriterien der Objektivität, Kausalität und Signifikanz. Dem politikwissenschaftlichen

---

*France faite le jeudi 28 mars 2002, Paris 2003.* Zitiert nach: Marchart, Oliver: Politische Theorie als Erste Philosophie. Warum der ontologischen Differenz die politische Differenz zugrunde liegt. In: Bedorf, Thomas/Röttgers, Kurt (Hg.): Das Politische und die Politik, Berlin 2010, S. 143-158, hier: S. 143).

10 Nach Ulrich Bröckling und Robert Feustel kommt dieser Unterscheidung die Bedeutung einer *Leitdifferenz zeitgenössischer Sozialphilosophie* zu. (Vgl. Bröckling, Ulrich/Feustel Robert (Hg.): Das Politische denken. Zeitgenössische Positionen, Bielefeld 2012)

11 Claude Lefort fasst unter dem *Politischen* jene Prinzipien, die die *Informsetzung, Insinnsetzung und Inszenesetzung* der Gesellschaft begleiten.

12 Das Konzept der *governance* birgt durchaus Potentiale für eine Anknüpfung des Public Interest Design. Pinl verweist im Kontext der Engagement-Debatte auf die Umstellung hin zu einem Postulat der *Bürger-schaftsgesellschaft*, in der eine Bürgerschaft freiwillig Verantwortung für ihr Gemeinwesen übernimmt: »Das entspricht einem Staats- und Verwaltungsverständnis, das unter

dem Begriff *governance* bekannt ist, wonach regulierende und lenkende Funktionen des Staates zurückgenommen werden zugunsten einer größeren Aktionsfreiheit von Bürgerinnen und Bürgern und von gesellschaftlichen Gruppen. Staat oder Kommunen sind nach *Governance-Vorstellungen* nur noch gleichberechtigte Akteure neben anderen: Familie, Nachbarschaft, Organisationen, Unternehmen.« (Vgl. Pinl, Claudia: Ehrenamt statt Sozialstaat? Kritik der Engagementpolitik. In: ApuZ 14-15 (2015), S. 49-54, hier: S. 51). Gerade weil die Steuerung politischer und sozialer Aufgaben dem Engagement der Bürger überantwortet wird, bedarf es entsprechender Formate, Strukturen und Verfahren, an dessen Bestimmung und Gestaltung sich ein Public Interest Design beteiligen könnte. Wenn der *governance*-Ansatz aber anstatt einer pluralen, partizipatorischen Steuerung einen Rückzug des Staates im Sinne einer reinen Privatisierung der Daseinsfürsorge postuliert, verabschiedet sich dieses von einer Vermittlung politischer und sozialer Zusammenhänge, im Zuge dessen auch die Koordination des Public Interest Design an Relevanz verliert.

Bemühen um Eindeutigkeit steht auf Seiten des Public Interest Design eine Offenheit gegenüber, die es aber, so unser Plädoyer, als ebenso relevant wie konstitutiv zu begreifen gilt: Gerade weil Public Interest Design in unserem Verständnis zwischen verschiedenen Ebenen, Objekten und Verfahrensweisen steht, muss es eine strategische Ambiguität seiner Ausrichtung und die Gleichrangigkeit seiner Kontexte nicht nur aushalten, sondern als Gewinn und Chance betrachten. Nur wenn Public Interest Design selbst als Zugang offen und flexibel bleibt, kann es mit der Heterogenität und Ambivalenz seiner Gegenstände umgehen und diese gleichsam vermitteln. Zugleich erschwert sich im selben Zug aber der Kontakt, die Kommunikation und die Koordination mit anderen Bereichen, wie der Politikwissenschaft.

Um die politische Dimension des Public Interest Design klären zu können, müssen zunächst die politischen Implikationen der Öffentlichkeit, der Interessen und des Designs [1] angedeutet werden. Im Anschluss können dann die beiden Varianten der Verknüpfung, der Politik [2] und des Politischen [3], vorgestellt werden.

### [1] Public/k – Interesse/n – Design/ation

Den Komponenten des Public Interest Design eignen jeweils eigene politische Anlagen und Bezüge. Wir können uns im Folgenden nur um eine Andeutung der Ambivalenzen ihrer politischen Ambitionen und Implikationen bemühen. Weil es uns hier um eine erste Orientierung geht, kann diese Klärung kursorisch und im Vagen bleiben.

Das Publike bezeichnet lexikalisch ebenso das Gemeine (im Sinne des Kommunen<sup>13</sup>) wie das Öffentliche (im Sinne des Bekannten): Auch wenn beide Bezüge durchaus verknüpft sind, bleiben sie doch divergent. Wir werden im Folgenden die *kommunale* Dimension durch die Schreibweise mit ›c‹ markieren, hingegen die Dimension des Öffentlichen mit dem üblichen ›k‹ anzeigen.

Das *publicum* fällt mit dem Staat und dem Gemeinwesen zusammen: Das *Publice* meint somit etwas dem *Volke*, dem *Staate Gehöriges*. Zugleich bezeichnet das *publicum* einen *öffentlichen Platz* und die *Öffentlichkeit*<sup>14</sup>, die materiellen Güter der Gemeinschaft, das *Staatseigentum*, das *Gemeindeland* und die *Steuern*. Im *publicum* bezeugt sich demnach ein genuiner Bezug auf die kommunale Totalität und Identität und die Bildung eines kollektiven Raums. Diese Referenz klingt noch in der Republik (*res publica*) an, wobei das übliche Verständnis als *öffentliche Angelegenheiten* noch den Horizont des *Anwesens*<sup>15</sup> des Kommunen, seiner *Wirklichkeit* [*res*], in sich trägt. Der Dimension politi-

13 Also ebenso die Gemeinschaft wie das Gemeinsame und das Geteilte.

14 Zu klären ist, ob der Platz *gemein* ist oder ob er ein Raum öffentlicher Kommunikation (im Sinne eines Forums) bezeichnet, oder beides.

15 Das Anwesen ist hier im Sinne Heideggers als ein Zur-Präsenz-Kommen, als ein Vorgang der Verwirklichung

und Vergegenwärtigung zu verstehen. Mit Figal kann der resultative Status der Anwesenheit von der verbal-transitiven Lesart des Anwesens im Sinne des Werdens, Geschehens und Ereignens abgehoben werden. Kurzum geht es hier eher um ein Potential als um einen Zustand.

scher Aneignung des *Publicen* steht das Verständnis als *öffentlicher* Raum gegenüber, der ebenso eine extensive [allgemeine] und eine intensive [offene] Verbreitung und Zugänglichkeit von Informationen und ihrem Austausch behauptet. Das Publike in diesem Sinne steht zwar auch in einem [eingeschränkten] politischen Kontext, es führt eine Trennung zwischen dem Raum der Öffentlichkeit und der Politik ein, die im *publicum* noch zusammenfallen.

Das *publicum* und das *Publikum* unterscheiden sich in ihrem Angebot politischen Potentials und ihrer Zuweisung politischer Kompetenz: Einer partizipativen Aneignung steht eine passive Zurückhaltung in Form der Rezeption und Perzeption gegenüber. Diese Unterscheidung betrifft nicht nur verschiedene Grade der Aktivität, sondern auch ihren genuinen politischen Status. So bleibt das angelegte Potential partizipativer Aneignung im *Publikum* verschüttet: Die passive, konsumierende Haltung von Zuhörern und Zuschauern hebt sich von den Akteuren des *publicums* ab, die die öffentlichen Angelegenheiten, die politischen Dinge der Gemeinschaft, als *ihre* verstehen. Das *publicum* verweigert sich neben der Distinktion von Akteuren und Rezipienten auch der Trennung Repräsentanten und Repräsentierten. Im deliberativen Modell der Öffentlichkeit scheinen wiederum beide Momente des *Public/ken* zu verschmelzen. Der freie Diskursraum der Öffentlichkeit setzt sich simultan von der Politik ab und ist selbst genuin politisch.<sup>16</sup> Die Öffentlichkeit beschreibt so einen Gegenpol zur Hermetik und Exklusivität institutionalisierter Politik und deren Vereinnahmung durch Akteure, Institutionen und Prozedere. Neben der emanzipativen Aneignung wird aber zugleich die Distinktion von der *eigentlichen* Politik, den administrativen Routinen und den konkreten Entscheidungen bestätigt und das *publicum* in eine Distanz zu den *öffentlichen Angelegenheiten* gesetzt.<sup>17</sup> Der partizipativen Aneignung steht das Arrangement eines offenen Kommunikationsraums gegenüber, der ausgreifenden Politisierung und die Unterscheidung politischer und sozialer Räume.

Der politische Horizont der Interessen ist ebenso intuitiv einsichtig wie komplex. Einerseits bezeichnen Interessen Ambitionen, Motive und Wünsche. Sie verweisen ebenso auf einen Nutzen, einen Vorteil wie auf einen Schaden wie letztlich auf einen Zusammenhang von Vor- und Nachteilen. Dabei können Interessen sowohl in individuellem wie in kollektivem Bezug stehen, also ebenso *private* wie *öffentliche/gemeine* Ambitionen kennzeichnen. Zwischen beide Kontexte der Interessen tritt die politische Vermittlung: In welchem Konnex die partikularen Interessen des Einzelnen und das kollektive Interesse des Gemeinwohls stehen, bedarf eines konzeptionellen Auswei-

---

16 Zugleich fallen in diesem Modell der Öffentlichkeit die Momente der Konstruktion gesellschaftlicher Wirklichkeit und der politischen Selbstbestimmung zusammen.

17 Nicht nur steht dem freien Austausch der Meinungen in der pluralen Öffentlichkeit der monolithische Block

politischer Ordnung, Bestimmung und Geltung gegenüber, zugleich spaltet sich auch die Öffentlichkeit in eine kreative und eine rezeptive Gruppe.

ses.<sup>18</sup> Auffällig ist indes die unterschiedliche Anlage der beiden Zusammenhänge, die sich als Akzentuierung der Individualität und Partikularität und als Auszeichnung einer übergeordneten Instanz, in der die Differenz aufgehoben und die Differenzen ausgeglichen werden, ausnehmen. In anderen Worten steht die Logik der Konkurrenz und des Konflikts einer des Ausgleichs und des Konsenses gegenüber.<sup>19</sup>

Zugleich sind Interessen nicht *sui generis* politisch, können es aber durchaus sein. Einerseits kommt Interessen eine politische Qualität zu, wenn sie selbst politische Ansprüche erheben oder in einem politischen Zusammenhang artikuliert werden, wenn sie also eine im- oder explizite politische Intention aufweisen. Interessen, die sich auf Fragen des Miteinanders von Gesetzen und Regelungen beziehen, wohnt dieses politische Potential inne. Andererseits können Interessen, auch wenn sie unpolitisch sind, als Input, Impakt und Impuls in den politischen Prozess gelangen. Im Denken des Pluralismus<sup>20</sup> wiederum stehen Interessen losgelöst von dieser Ausrichtung in einem politischen Kontext: Der Wettstreit individueller oder kollektiver Akteure wird als Grund (Motiv, Initial und Fundament) des politischen Prozesses verstanden, dem einzig ein regelgeleitetes Arrangement beigeordnet werden muss. Die Interessen werden nicht (politisch) aufgehoben, sondern *erhalten* just in ihrem egoistischen und partikularen Bezug die Dynamik und das Potential des politischen Prozesses. Andere Ansätze, wie sie zum Beispiel Jürgen Habermas und John Rawls vorschlugen, stellen spezifische Konditionen auf, denen eine öffentliche, also politische, Artikulation und Vertretung von Interessen zu genügen habe. Wenn es nach Ernst Fraenkel für den politischen Prozess essentiell ist, keinem Interesse den Zugang zu verwehren, stellt Rawls ein klares Ausschlusskriterium bereit, mit Hilfe dessen sich ein *privates* von *öffentlichem* Interesse unterscheiden lässt.<sup>21</sup> Kurzum, ist es offen, welche spezifische Position und Funktion den Interessen im politischen Komplex zukommt. Ob die Vielfalt, Heterogenität und Singularität der Interessen im politischen Raum aufgehoben oder potenziert, organisiert, transformiert oder nivelliert werden, unterliegt dem jeweiligen konzeptionellen Verständnis. Zu vermerken ist die Reibung zwischen der Individualität der Interessen und der Kollektivität des *publicums*. Zugleich bildet das Gemeinwesen und dessen politische Bestimmung

---

18 Schon die Bestimmung des Gemeinwohls lässt viele Varianten zu: Das öffentliche Interesse kann ebenso als autonome Größe partikularen oder kollektiven Ursprungs betrachtet werden wie als immanentes oder emergentes Resultat eines Prozesses verstanden werden.

19 Ohne dem allzu viel Gewicht beizumessen, ist auch auffällig, dass sich das relative Verhältnis der beiden Kontexte unterscheidet. Die Relation des individuellen Interesses setzt sich in Bezug zu einem Kontrahenten und in den Dualismus von Vor- und Nachteilen. Die Relation des

öffentlichen Interesses kennt weder ein *Außen* noch einen *Anderen* und verortet die Differenz stattdessen in sich und versteht sich zugleich als dessen Aufhebung.

20 Wie es zum Beispiel in dem Konzept des Neopluralismus Ernst Fraenkels ersichtlich ist.

21 Im Konzept des *öffentlichen Vernunftgebrauchs*, das Rawls im *Politischen Liberalismus* entwickelt, stellt er spezifische Bedingungen öffentlicher Auseinandersetzung vor. Der Zugang zum öffentlichen Raum wird dabei der Neutralität, Reziprozität und Vernünftigkeit unterstellt: Nur

die Folie und den Kontext, in deren Bezug Interessen artikuliert werden und die Öffentlichkeit einen möglichen Modus und Raum erhält, in dem sie auftreten.

Das Design meint ebenso eine Formation wie eine Bezeichnung, also das *Ins-Werk-Setzen* im Sinne einer Gestalt/ung wie die Anzeige einer Bestimmung. Sowohl im Aspekt der Produktion (Kreation) als auch in der Auszeichnung (Entwurf) zeigen sich die Momente der Ein- und Ausrichtung: Die Hin- und Anordnung des Designierten dient einem *äußeren* Zweck, den es auszudrücken, aufzuheben und zu bezeugen beabsichtigt. Inwieweit sich innere und äußere Impeti, Impulse und Implikationen vermischen, ob die *Funktion* im Produkt, seinem Konzept oder seiner Verwendung gründet, kann hier offenbleiben. Das Design schwankt zwischen verschiedenen Status, die sich jedoch verbinden: Es bezeichnet ein vorlaufendes konzeptionelles Modell, eine sich daran ausrichtende Gestaltung und zuletzt ein *Werk*, das in einem spezifischen Bezug auf seinen konzeptionellen Sinn zurückverweist.<sup>22</sup> Im Design zeigt sich just in der Bindung an die Verwendung das ältere Verständnis der Bezeichnung an: Die Erklärung tritt über die Faktizität des Bezeichneten und setzt es in einen bestimmten Kontext. Die Praxis des Designs, ihre Werke und ihr Werken, tragen mithin irreduzibel die Signatur ihrer *Designation*.<sup>23</sup>

In welchen Ursprung, in welchen Sinn und Kontext stellt sich also das *Public Interest Design*? Die Ambiguität und Ambivalenz *des/r public/ken Interesses/n* vor Augen, scheint eine Festschreibung zumindest heikel. So stellt sich die Frage, ob es um öffentliche Interessen, die Interessen der Öffentlichkeit oder Interessen in der Öffentlichkeit geht. Um die Komplexität noch etwas zu erhöhen, sind selbst noch Mischformen möglich: Eine grundlegende Ausrichtung im Kommunen kann mit einer Konzeptionalisierung partikularen Interessenwettbewerbs und einem genuinen Arrangement der repräsentativen Inszenierung (i.S. des Publikums) verbunden werden. Bevor wir im Weiteren zwei Zugänge darstellen werden, in denen ein Public Interest Design politische Prozesse be-

---

wenn Argumente unbedingt von anderen geteilt werden können, dürfen sie im öffentlichen Raum Eingang finden. »Unsere Ausübung politischer Macht ist nur dann angemessen, wenn wir ernsthaft davon überzeugt sind, daß die Gründe, die wir für unsere politischen Handlungen anführen, von anderen vernünftigerweise als Begründungen für diese Handlungen anerkannt werden können.« (Rawls, John: Politischer Liberalismus, Frankfurt am Main 2003, S. 43) Die Grenzen der Reziprozität, die Bestimmung der *umfassenden Lehren* und einen Abgleich mit dem Konzept Habermas' können wir hier nicht entwickeln.

22 Laut Christian Schmid spielt auch Lefèbvre mit der begrifflichen Ambiguität des *dessins* zwischen konzeptioneller Abstraktion und konkreter Anwendung/Umsetzung. (Vgl. Schmid, Christian: Stadt, Raum und Gesellschaft. Henri Lefèbvre und die Theorie der Produktion des sozialen Raums, Stuttgart 2010, S. 218 f.)

23 Auch die Konnotation des Oberflächlichen verbinden die etymologische und die alltägliche Verwendungsweise des Design-Begriffs: Dem Umriss wie dem Erscheinungsbild eignet eine Ausrichtung am Äußeren. Gleichwohl scheint das Schweigen gegenüber der Materialität der Objekte zumindest eine *sinnliche* Qualität zu vernachlässigen.

gleiten kann, müssen wir zunächst kurz auf die Unterscheidung sozialer und politischer Räume eingehen, die schon hier und da Erwähnung fand.

Um die Differenz beider Räume zu verdeutlichen, lohnt sich ein Rückgriff auf eine Eingabe Claude Leforts: Ohne jede Ambition, dessen Denken hier *erklären* zu wollen, bietet seine Trennung verschiedener Bewegungen der gesellschaftlichen Informsetzung eine gewinnbringende Übersicht.<sup>24</sup> Im komplexen Spiel der Momente von *Instituierung* und *Deinstitutionierung* formieren sich Gesellschaften, wobei eine Dimension des *Einen*, der Konzentration und Integration einer Dimension des *Vielen*, der Pluralität und Dispersion, gegenübersteht.<sup>25</sup> Lefort übersetzt diese Momente in gesellschaftliche Dynamiken, Logiken und Räume, die in Verhältnissen positiver und negativer, manifester und latenter Korrelation stehen. Ohne die Verweisungszusammenhänge auszubreiten, ist von Relevanz, dass einer Bewegung der Einheitsstiftung, der Garantie gesellschaftlicher Identität, Integrität und Authentizität, eine emanzipative Bewegung gegenübersteht, in der die Autonomie, -logie und -matie der [pluralen] Differenz und der Differenzen affirmiert werden. Der Designation der Macht steht die Resignation<sup>26</sup> der Zivilgesellschaft gegenüber, der Ordnung und Definition (im Sinne der Begrenzung und Bestimmung) die emanzipative *Entsetzung*, Entbindung und Befreiung. Die Unterscheidung eines Raums der Schließung und eines der Eröffnung, lässt sich in die Trennung des politischen und sozialen Raums übertragen und macht zugleich die diffizile Verortung der Öffentlichkeit deutlich. Diese meint einmal ein *Medium* (ein Instrument und eine Funktion) zwischen den Räumen, und andererseits einen quasi-politischen Modus sozialer Kommunikation.

Ohne hier den Nachweis führen zu können, finden sich beide Formate der Öffentlichkeit im *deliberalen Modell*, wie es von Habermas nebst anderen entwickelt wurde: Einerseits dient die Öffentlichkeit als Ort politischen Diskurses und der Willensbildung, in dem nach einem bestimmten Arrangement und Reglement verbindliche Entscheidungen getroffen werden. Andererseits meint die Öffentlichkeit einen ordnungs- und damit hierarchie-, hegemonie- und heteronomielosen Raum zwangsfreien Austauschs, in dem Bestimmungen und Festlegungen, seien es nicht-universelle Regeln, Normen oder Entscheidungen, keinen Halt finden. Einerseits dient die Öffentlichkeit also als Medium politischer Selbstbestimmung, andererseits meint die Öffentlichkeit, um es mit Habermas selbst zu sagen, einen *Resonanzboden*, der die Impulse und Initiativen der vielen

---

24 Einführend in das Denken Leforts bieten sich die Sammelbände Martin Plots und Andreas Wagners an. (Vgl. Plot, Martin (Hg.): Claude Lefort. Thinker of the Political, New York 2013; Wagner, Andreas (Hg.): Am leeren Ort der Macht. Das Staats- und Politikverständnis Claude Leforts, Baden-Baden 2013) Für eine Annäherung an Lefort selbst scheint seine Arbeit zur *Bresche* zweckdien-

lich, zumal mit Hans Scheulens Hinführung sein *Werk* adäquat eröffnet wird. (Lefort, Claude: Die Bresche. Essays zum Mai 68, mit einer Einführung von Hans Scheulen, Wien 2008)

25 Die Prominenz dieses Spiels des *Einen* und *Vielen* bleibt meiner Lesart geschuldet, die ich anderenorts entwickle.

26 Im Sinne des Eröffnens, Lösens und Befreiens.

Mitsprechenden aufnimmt, verstärkt und weitergibt. Auch wenn die Öffentlichkeit in beiden Fällen als Ursprung der politischen Autorität<sup>27</sup> zu verstehen ist, divergieren zugleich beide Modelle.<sup>28</sup> Zu erwähnen ist noch ein drittes Modell der Öffentlichkeit, das sich von den anderen durch eine Betonung der Funktion und den Wegfall des egalitären Anspruchs unterscheidet.<sup>29</sup> Halten wir die Spannungen fest: Die Öffentlichkeit steht zwischen dem sozialen und dem politischen Raum, zwischen der Funktion eines Mediums und eines Akteurs, zwischen einer Offenheit und einer Spezialisierung.

Der soziale Raum steht in einem Horizont einer egalitären Offenheit und ungehemmten Beteiligung, der Entbindung von Vorgaben, Hierarchien und Hegemonien. Im Unterschied zu dieser Bekundung der Pluralität des Partikularen, geht es in der Politik um die Produktion verbindlicher Entscheidungen und die Vertretung, Vereinheitlichung und Transformation politischer Interessen. Dem Aspekt der Übersetzung – und damit der Anbindung an das *Viele* – steht der Vorrang der Ordnung, der gesetzten Institutionen, Verfahren und Normen und ausgezeichneten Positionen, Funktionen und Ebenen gegenüber. Das fixierende Format schränkt die Kreativität und Innovation ein, und zugleich bedarf die Generierung politischer Entscheidungen und Zwänge bestimmter Voraussetzungen, wie Anerkennung, Autorität und Vertrauen, um die Allgemeingültigkeit zu verbürgen, derer politische Entscheidungen bedürfen. Die politische Konfliktaustragung bedarf eines Konsenses<sup>30</sup> nicht nur in Hinsicht der prävalenten Ordnung und der geltenden Spielregeln, sondern auch in Hinsicht des Resultats und den Konditionen seiner Bestimmung. Weder lässt sich diese Übereinstimmung auf den sozialen Raum übertragen noch ist dessen Koinzidenz mit dem politischen Raum unproblematisch. Die Identität sozialer Akteure wird in der modernen politischen Theorie weniger als eine inhärente Stiftung denn als Absetzungsbewegung politischer Integrations- und Definitionsversuche gefasst.<sup>31</sup> Ohne dies hier auszubreiten, bleibt die Einheit des Sozialen und die Stiftung sozialer Identität und Integrität auch in der Perspektive des Public Interest Design relevant.

---

27 Im Sinne der Urheberschaft, der Authentizität und der Geltung.

28 Im Sinne Leforts muss diese professionalisierte Öffentlichkeit dem Raum der Macht zugeordnet werden, womit die Komplexität ihrer Anlage deutlich wird.

29 Hier führt Habermas eine Form der Arbeitsteilung ein, die aufgrund der Komplexität politischer Situationen und Entscheidungen notwendig werde. In die Öffentlichkeit hält so die Unterscheidung von *Redner und Publikum, Arena und Galerie, Bühne und Zuschauerraum* Einzug und trennt eine profes-

sionelle Instanz ausgewiesener Experten, die den formalen Kriterien des Zustandekommens rationaler Begründungen nachkämen, von einem rezipierenden Laienpublikum. (Vgl. Habermas, Jürgen: *Faktizität und Geltung. Beiträge zur Diskurstheorie des Rechts und des demokratischen Rechtsstaats*, Frankfurt am Main 1998, S. 440)

30 Hier findet ein simplifizierter Begriff des Konsenses im Sinne der Übereinstimmung Verwendung.

31 Wir beziehen uns hier einseitig auf eine *postfundamentale* Spielart politischer Theorie.



## [2] Variante I – Zwischen Korporation, Kollaboration und Kontestation

Um das Verhältnis staatlicher, sozialer und ökonomischer Akteure und die Formen und Potentiale politischer Teilhabe und -nahme zu bestimmen, kann auf die verschiedenen Varianten des Korporatismus zurückgegriffen werden, die von der Politikwissenschaft angeführt werden. Das klassische Format der *Vermittlung* gesellschaftlicher Interessen und politischer Ordnung ist das Modell des bundesrepublikanischen Korporatismus. Dieser lässt sich als eine ebenso umfassende wie langfristige Struktur politischer Steuerung verstehen, in welcher der prävalente Staat mit gesellschaftlichen Großgruppen kooperiert.<sup>32</sup> Die Einbindung organisierter Interessen in den politischen Prozess dient ebenso der Zielformulierung wie der Entscheidungsfindung und der Umsetzung politischer Vorhaben. Zwischen dem Staat und bestimmten Verbänden richtet sich ein Konnex ein, in dessen Ordnung sich die Beteiligten zum Austausch von Informationen verpflichten und ihr Handeln koordinieren. Der gegenseitigen Abstimmung liegt zugleich eine konsensuale Einvernahme zugrunde, die geteilte Anerkennung, Vertrauen und Kompromissbereitschaft erfordert. Im Gegenzug ihrer Bereitstellung von Wissen und der innerverbandlichen Bindungskraft erhalten die Verbände Einfluss auf die Formulierung und Gestaltung von Politik.<sup>33</sup>

Die neokorporatistischen oder liberal-korporatistischen Modelle sind, anders als der klassische Korporatismus, durch eine Distanz zwischen den Verbänden und dem Staat gekennzeichnet: Die Interessenverbände dienen dem Staat nicht als Instrumente politischer Gestaltung, sondern zeichnen sich durch Kompetenz und Eigenständigkeit aus, die sie in Verhandlung mit dem Staat und den anderen Verbänden beanspruchen. Die Umstellung der korporatistischen Verhältnisse zeichnet sich durch den Verzicht auf die gesamtstaatliche Reichweite und geringere Konsenserwartung aus. Weil es weniger um den Ausgleich zentraler sozialer und politischer Fragen geht, muss die politische Regulation nicht auf eine Einvernahme zwischen den organisierten Interessen setzen. Zugleich geht mit der Verschiebung von triadischen hin zu binären Verhältnissen eine wesentlichen Modifikation einher, wird doch eine Koordination gesellschaftlicher Antagonismen *im* Staat zugunsten einer partiellen Kooperation zum Zwecke konkreter politischer Projekte aufgegeben.<sup>34</sup> Das umfassende korporatistische Arrangement von Staat,

32 Vgl. Abromeit, Heidrun: *Interessenvermittlung zwischen Konkurrenz und Konkordanz*, Opladen 1993; von Alemann, Ulrich/Heinze, Rolf. G. (Hg.): *Verbände und Staat. Vom Pluralismus zum Korporatismus*, Opladen 1979 und Reutter, Werner: *Korporatismustheorien. Kritik, Vergleich, Perspektiven*, Frankfurt am Main 1991.

33 Dabei gilt es zu bedenken, dass im Unterschied zum *glatten Raum* der Öffentlichkeit *Kerben* (Gilles Deleuze/ Félix Guattari) bestehen: Auch wenn

die organisierten Interessen keiner staatlichen Direktive unterstehen, beeinflusst der Staat mittels seiner institutionellen Vorgaben und der Setzung von Rahmenbedingungen die Organisationsform kollektiver Interessen. Kurzum dient der Korporatismus so verstanden auch als Struktur staatlicher Ordnung und Lenkung.

34 Die unterschiedlichen Modelle werden in der politikwissenschaftlichen Forschung in Formen des Makro-, Mikro- und Mesokorporatismus

Arbeitgeber- und Arbeitnehmerschaft wird durch binäre Beziehungen ersetzt, wie sie im Lobbyismus oder zivilgesellschaftlichen Akteuren aufscheinen. Zugleich geht der Staat seinem prävalenten Status verlustig: Die reziproken, kooperativen Verhältnisse lassen sich weniger als korporatistische Einverleibung denn als partnerschaftliche Formen der Kollaboration fassen. Zugleich ist die Umstellung der korporativen Beziehung keineswegs umfassend oder vollständig: Neben projekt-orientierten, strategischen Formen bestehen längerfristige Strukturen der Mediation, der Kooperation und Koordination ebenso weiter.<sup>35</sup> Ob die Kollaboration eine genuin eigene Struktur darstellt oder eine Umstellung korporativer Einbindung in Form des *governance*, kann hier offen bleiben. Die Differenzierung korporativer und kollaborativer Modelle ermöglicht indes die Offenlegung unterschiedlicher Formate staatlicher Steuerung ebenso wie Formen der Einbindung nicht-staatlicher Akteure und ihrer zugewiesenen Autonomie.

Die Auflösung der korporatistischen Verflechtung zwischen staatlichen und wirtschaftlichen Akteuren, die die Bundesrepublik bis in die neunziger Jahre kennzeichnete, wurde von einer Differenzierung und Autonomie gesellschaftlicher Räume begleitet. In den nun *polyzentrischen Verhältnissen* richteten sich *facettenreiche Strukturen* der Kooperation, Kommunikation und Koordination ein, die sich nicht mehr durch eine Prävalenz des Staates auszeichneten und eine Vermittlung der divergenten relevanten Beteiligten organisieren.

*Partnerschaften* sind zwar noch immer staatliche Formen politischer Regulierung (die *governance of cities and communities*), zugleich wird dem Raum der Zivilgesellschaft aber Autonomie und Autotelie zugestanden. Sie bezeichnen die Mitwirkung verschiedener Ebenen und Formen, ebenso die *manageriale Übernahme* bestimmter politischer Aufgaben wie eine breite, *partizipative Mitbestimmung*.<sup>36</sup> Mit der Einbindung sozialer Akteure in politische Steuerungsprozesse treten Fragen der Autorität, Legitimität und Verantwortlichkeit ebenso hervor, wie die Spannung zwischen einer hermetisch-exklusiven und einer öffentlichen Disposition und die Ausrichtung an Maßstäben

---

unterschieden. (Vgl. Bühl, Walter L: Deutschland im sozioökonomischen Systemvergleich. Diagnose und Entwicklungsperspektiven, Opladen 1992, S. 37)

35 Zugleich ist die analytische Trennung korporativer und kollaborativer Verhältnisse eingetrübt, da diese partnerschaftlichen Verhältnisse des Öfteren nicht nur in eine genetische Kontinuität mit dem Korporatismus gestellt, sondern ebenso als eine strukturelle Analogie verhandelt werden. So wird das zivilgesellschaftliche Engagement wie auch der Lobbyismus teils als Form, teils als Ersatz und teils als Symptom des *Fehlens* korporativer Strukturen verstanden.

36 »Partnerships are semi-autonomous organizational vehicles through which governmental, private, voluntary and community sector actors engage in the process of debating, deliberating and delivering public policy at the regional and local level.« (Skelcher, Chris/ Mathur, Navdeep/ Smith, Mike: The public governance of collaborative spaces. Discourse, design and democracy. In: Public Administration 83/3 (2005), S. 573-596, hier: S. 575)

der Effektivität und des Gemeinwohls.<sup>37</sup> Zugleich ist der Partnerschaft in all ihren Formen eigen, sich weniger an Prinzipien demokratischer Normativität als an Versuchen pragmatischer Regelung und der kooperativen Vermittlung politischer und sozialer Instanzen zu orientieren. Gerade um die verschiedenen Beziehungen, Implikation und Logiken zu klären und eine dauerhafte Implementation zu ermöglichen, ist eine Gestaltung des grundsätzlichen institutionellen Arrangements nötig, die von einem Public Interest Design aufgegriffen werden kann.

Neben dieser Akzentuierung staatlicher *governance* verschiebt sich ebenso der Handlungsraum von wirtschaftlichen Akteuren. Im Unterschied zum fixen Arrangement des Korporatismus, in dem der konkordanzorientierte Ausgleich der in Verbänden strukturierten (Klassen-)Interessen von einer Prävalenz staatlicher Ordnung begleitet und eingehegt wird, entziehen sich die wirtschaftspolitischen Praxen der Einbindung und stellen sich auf implizite politische Beeinflussung durch Lobbyismus und eine explizite Teilnahme im Raum des Sozialen und Öffentlichen um.<sup>38</sup> Ihr soziales Engagement und ihre Kooperation mit der Zivilgesellschaft lässt sich mit den Modellen des *Corporate Citizenship* und der *Corporate Social Responsibility* beschreiben, in denen eine spezifische Norm unternehmerischer Teilhabe formuliert wird.<sup>39</sup> Die wirtschaftlichen Akteure versetzen sich in die Rolle von *Unternehmensbürgern*, die sich durch Verantwortung, Engagement und solidarische Beiträge zur Gesellschaft auszeichnen.<sup>40</sup> Die Frage, ob strategische Interessen oder Philanthropie das Motiv bilden, ob sich beide ausschließen oder konvergieren, müssen wir hier nicht entscheiden.<sup>41</sup> Relevant scheint hinge-

37 Skelcher et al. führen verschiedene Diskurse (*managerialist, consociational and participatory*) an, die sich in ihrem Verhältnis zur Demokratie und in ihrem partizipatorischen Potential unterscheiden. Orientiert an den Diskurstypen entwickeln die Autoren zudem Typen der Partnerschaft. (Vgl. Skelcher 2005. S. 591)

38 Diese Verschiebung von einem Korporatismus hin zum Neopluralismus beschreibt neben anderen Speth, Rudolf: Das Bezugssystem Politik - Lobby - Öffentlichkeit. In: ApuZ 19 (2010), S. 9-15.

39 Braun, Sebastian: Gesellschaftliches Engagement von Unternehmen in Deutschland. In: ApuZ 31 (2008), S. 6 -14, hier: S. 6 f.

40 Vgl. Backhaus-Maul, Holger: Traditionspfad mit Entwicklungspotential. In: ApuZ 31 (2008), S. 14-20. Die Literatur zu beiden Typen unternehmerischen Engagements ist recht umfänglich: Siehe neben anderen zum CSR: Horzetzky, Johanna: Der Diskurs

der deutschen Bundesregierung über Unternehmensverantwortung 1991-2013. Freiheit in Verantwortung?, Bamberg 2016; Moon, Jeremy: Corporate social responsibility. A very short introduction, Oxford 2014 und Bungard, Patrick/Schmidpeter, René (Hg.): CSR in Nordrhein-Westfalen. Nachhaltigkeits-Transformation in der Wirtschaft, Zivilgesellschaft und Politik, Berlin und Heidelberg 2017. Siehe zum CC: Backhaus-Maul, Holger/Biedermann, Christiane/Nährlich, Stefan/Polterauer, Judith (Hg.): Corporate Citizenship in Deutschland. Gesellschaftliches Engagement von Unternehmen. Bilanz und Perspektiven, Wiesbaden 2010 und Pies, Ingo/Koslowski, Peter (Hg.): Corporate Citizenship and New Governance. The Political Role of Corporations, Dordrecht 2011.

41 Siehe einführend Heidbrink, Ludger: Wie moralisch sind Unternehmen? In: ApuZ 31(2008), S. 3-6. Weiterführend: Adam, Thomas: Philanthro-

gen die Unterscheidung der beiden Modelle: Die *Corporate Social Responsibility* (CSR) wendet sich arbeits- und sozialrechtlichen Standards zu, Selbstverpflichtung auf eine bestimmte Ethik und Prinzipien wie der Nachhaltigkeit. Bleibt das CSR demnach dem wirtschaftlichen Handeln verbunden, geht das *Corporate Citizenship* (CC) darüber hinaus, indem es ein freiwilliges Engagement bezeichnet, das losgelöst und unabhängig von wirtschaftlichem Handeln und unter anderem in der Kooperation mit Non-Profit-Organisationen besteht.<sup>42</sup>

Die Entflechtung des Korporatismus zeitigt auch Folgen im sozialen Raum: Mit der Prominenz und der Anerkennung der Zivilgesellschaft, bilden sich neue politische Potentiale und machen die Einrichtung von koordinierenden und kommunikativen Strukturen nötig.<sup>43</sup> Zudem ergeben sich durch den Rückzug des Staates auf verschiedenen Gebieten sozialer Daseinsfürsorge Lücken, die soziale Akteure in Form *freiwilligen Engagements* übernehmen *müssen*. Der Staat selbst ist zwar nicht Auftraggeber, doch regt er durch günstige rechtliche Bedingungen die Beteiligung an.<sup>44</sup> Neben den *Tafeln* kann auf die zunehmende Rolle des Ehrenamtes in der Bildung, der Pflege und der kommunalen Infrastruktur [von Schwimmbädern und Bibliotheken über den Nahverkehr und Einkaufsmöglichkeiten] verwiesen werden.<sup>45</sup> Ein anderes Beispiel ist die Übernahme kommunaler Aufgaben durch rechte Netzwerke in strukturschwachen, dörflichen Gemeinden.<sup>46</sup> Die bereitwillige Mitwirkung, -bestimmung und -gestaltung zeigt einen weiteren Aspekt der Kollaboration, wobei der Begriff des *Engagements* selbst diffus bleibt. Das Schwanken des Engagements zwischen einem Verständnis als Ehrenamt, bürgerschaftlichem Engagement und Freiwilligendienst, zwischen Aktivbürgerschaft, freiwilliger Solidarität und gemeinsamer Geselligkeit, macht dabei nur Anteile seiner

---

py, civil society, and the state in German history. 1815-1989, Rochester and New York 2016.

- 42 Das strategische *grassrootcampaigning* als *agenda-setting* wirtschaftspolitischer Akteure stellt einen Spezialfall dar. (Vgl. Braun 2008, S. 14) Nach Kathrin Voss kann es sich auch bei *grassroot*-Aktionen wie Medienkampagnen und Petitionen um eine Art von indirektem Lobbyismus handeln. (Vgl. Voss, Kathrin: *Grassrootscampaigning* und Chancen durch neue Medien. In: *ApuZ* 19 (2010), S. 28-33).
- 43 Vgl. Backhaus-Maul, Holger: Traditionspfad mit Entwicklungspotential. In: *ApuZ* 31 (2008), S. 14-20.
- 44 Ob die Einbindung zivilgesellschaftlicher Kräfte neuen Datums ist, darf mit Hinweis auf die karitativen und

wohlfahrtsstaatlichen Aktivitäten der Kirche(n) nebst anderen Sozialverbänden bezweifelt werden.

- 45 Vgl. Pinl 2015. Ausführlicher: Dies.: *Freiwillig zu Diensten? Über die Ausbeutung von Ehrenamt und Gratisarbeit*, Frankfurt am Main 2013. Siehe auch Haubner, Tine: *Die Ausbeutung der sorgenden Gemeinschaft. Laienpflege in Deutschland*, Frankfurt am Main 2017 und zum Phänomen der *Tafeln* Lorenz, Stephan: *Tafeln im flexiblen Überfluss. Ambivalenzen sozialen und ökologischen Engagements*, Bielefeld 2012.
- 46 Vgl. Röpke, Andrea/SPD Landtagsfraktion Mecklenburg-Vorpommern (Hg.): *Gefährlich verankert. Rechtsextreme Graswurzelarbeit, Strategien und neue Netzwerke*. Mecklenburg-Vorpommern 2015.

Ambiguität deutlich.<sup>47</sup> Adalbert Evers, Thomas Klie und Paul-Stefan Roß verweisen auf ein plurales Spannungsfeld: So alternieren das Engagement zwischen partizipativer Mitbestimmung (*civic action*) und solidarischer Hilfe (*volunteering*), zwischen pluraler Emanzipation und einer Affirmation des Gemeinwesens, zwischen einer öffentlich-publischen und einer zurückgezogenen, privaten und informellen Arbeitsweise und schließlich zwischen einer inneren Kohäsion und *Selbstbehauptung* im Sinne eines *bonding* und einer eher egalitären Inklusion im Sinne eines *bridging*.<sup>48</sup> Das Engagement kann ebenso in egoistischen und strategischen wie in gemeinwohlorientierten und altruistischen Motiven gründen, in Belangen der Öffentlichkeit (*res publica*) und der partikularen Interessen der Individuen. Letztlich steht das Engagement unentschieden zwischen dem sozialen und politischen Raum und der Akzentuierung des Konsenses (Gemeinsinn) und des Dissenses (Kritik).<sup>49</sup>

Mit dem Engagement lassen sich somit politische und soziale Aktivitäten bezeichnen, öffentliche und private Initiativen und letztlich Ausdrucksformen von korporativen, kollaborativen und kontestativen (gegenhegemonialen) Praxen.<sup>50</sup> Diese Zwischenstellung und das offene Verständnis der Zivilgesellschaft und der Öffentlichkeit macht die Verwendung des Engagement-Begriffs diffizil.<sup>51</sup> Im Sinne partnerschaftlicher Strukturen, wird die autonome Organisationskraft bürgerschaftlichen Engagements hervorge-

47 Das Engagement ist von vielen Facetten und Transformationen gekennzeichnet. Die Pluralisierung und Fragmentierung der Gesellschaft ist auch hier ein wichtiger Faktor, der ab den 1990er Jahren zu einem zunehmenden (zivil-)gesellschaftlichen Engagement um die Demokratie, den gesellschaftlichen Zusammenhalt und die Daseinsvorsorge führte. (Vgl. Evers, Adalbert/Klie, Thomas/Roß, Paul-Stefan: Die Vielfalt des Engagements. Eine Herausforderung an Gesellschaft und Politik. In: APuZ 14-15 (2015), S. 3-9, hier: S. 3 f.)

48 Wichtig ist den Autoren dabei zu betonen, dass es zwischen den Polen durch aus Korrelationen gibt und sie sich nicht unbedingt ausschließen. Auch wenn ihnen dabei Recht zu geben ist, dass sich *helfen* und *einmischen* verbinden lassen, bleibt die Distinktion ihrer Modi, Imperative und Konditionen und letztlich ihrer Position im sozialen und politischen Raum, doch ebenfalls relevant.

49 Sutter, Barbara: Der Wille zur Gesellschaft. Bürgerschaftliches Engagement und die Transformation des Sozialen, Konstanz und München 2015.

50 Auf ungleiche Verteilung von politischer Beteiligung, zivilgesellschaftlichem Engagements und politischem Interesse gerade in Hinsicht sozialökonomischer Faktoren weist Petra Böhnke hin. (Vgl. Böhnke, Petra: Ungleiche Verteilung politischer und zivilgesellschaftlicher Partizipation. In: APuZ 1-2 (2011), S. 18-25). Siehe auch Klatt, Johanna et al.: Entbehrliche der Bürgergesellschaft? Sozial Benachteiligte und Engagement, Bielefeld 2011.

51 Vgl. Blinkert Baldo/Klie, Thomas: Zivilgesellschaftliches Engagement in Deutschland und Europa, Freiburg/Br. 2015. Siehe daneben Olk, Thomas (Hg.): Engagementpolitik. Die Entwicklung der Zivilgesellschaft als politische Aufgabe, Wiesbaden 2010; Bibisidis, Thomas et al. (Hg.): Zivil - Gesellschaft - Staat. Freiwilligendienste zwischen staatlicher Steuerung und zivilgesellschaftlicher Gestaltung, Wiesbaden 2015 und Fraune, Cornelia (Hg.): Grenzen der Zivilgesellschaft. Empirische Befunde und analytische Perspektiven, Münster 2012.

hoben, das sich nicht in, sondern außerhalb und neben staatlichen Foren, Formen und Formaten bildet. Die Politikwissenschaft bemüht sich um eine »*Etablierung von Engagementförderung als Politikfeld*«<sup>52</sup> und ihre Verortung in der inhaltlichen, prozeduralen und formalen Dimension von Politik. Ein Public Interest Design könnte sich ebenso um den Rahmen der Bestimmung politischer Vorhaben bemühen wie um spezifische Verfahren der Willensbildung und die Organisation politischer Strukturen. So scheint das zivilgesellschaftliche Engagement bislang noch ein *Objekt* von Politik zu sein und weniger das *Subjekt*: Just bei dieser Umstellung braucht es Modelle der Gestaltung, Steuerung und Organisation, die das partizipative Potential bürgerschaftlicher Teilhabe transportieren, vermitteln und anzeigen.<sup>53</sup>

Die Aktualität und Relevanz gesellschaftlicher Berücksichtigung und Beteiligung in politischen Prozessen resultiert aus dem spezifischen Kontext einer Krise: Im Zuge des als neuartig empfundenen Protests partikularer zivilgesellschaftlicher Akteure gegenüber prestigeträchtigen Großprojekten wie dem Neubau des Stuttgarter Bahnhofs und der Hamburger Elbphilharmonie, setzte eine Diskussion rund um das Verhältnis von demokratische Praxen und dem institutionellen Arrangement sowie den Möglichkeiten und Grenzen politischer Partizipation ein.<sup>54</sup> Wie, so lautete die Frage, konnte dem öffentlichen Widerstand frühzeitig begegnet und entsprochen werden, ihm gar positive Impulse und Implikationen entnommen werden, ohne die Maßstäbe bürokratischer Planbarkeit und ökonomischer Effizienz und Effektivität zu vernachlässigen? Die Befürworter öffentlicher Beteiligung plädierten dafür, dem Phänomen zivilgesellschaftlicher Resistenz mit einer institutionellen Neuausrichtung und gesteigerter Sensibilität und Responsivität zu begegnen, und die Kritik der Laien nicht mit einer monolithischen und hermetischen Expertise zu konfrontieren, was jede positive Kommunikation unmöglich mache. Die Planung und Organisation der Projekte sollte sich der Kritik breiterer Bevölkerungskreise öffnen, um durch die so ermöglichte *Mitsprache relevanter Akteure*<sup>55</sup> die Widerstände zu hemmen und institutionell einzufangen. Andere Kriterien waren die Unvoreingenommenheit, die Transparenz und die Öffentlichkeit der Aushandlungsprozesse. Die Schlichtung im Falle von *Stuttgart 21* beruhte eben darauf, dass sich die Kontrahenten auf Augenhöhe begegneten und zugleich durch die Öffentlichkeit der Verhandlung Einsicht ermöglicht wurde.<sup>56</sup> Eine andere Inklusion politischer Teilhabe stellt

52 Evers et al. 2015. S. 3.

53 Klein, Ansgar: Grundlagen und Perspektiven guter Engagementpolitik. In: APuZ (2015), S. 10-15.

54 Zu den Kommunikationsdefiziten bei der Planung und Vermittlung von *Stuttgart 21* und den Möglichkeiten und Grenzen der Schlichtung siehe Brettschneider, Frank: Kommunikation und Meinungsbildung bei Großprojekten. In: APuZ 44-45 (2011), S. 40-47. Vgl. Nagel, Melanie: Po-

larisierung im politischen Diskurs. Eine Netzwerkanalyse zum Konflikt um *Stuttgart 21*, Wiesbaden 2016.

55 Aus Sicht der politischen Theorie ist das Kriterium der In- wie Exklusion politischer Beteiligung von großem Interesse. Mögliche Maßstäbe schwanken von Effektivität bis hin zu Fragen der Anerkennung.

56 Vgl. Brettschneider, Frank/Schuster, Wolfgang (Hg.): *Stuttgart 21. Ein Großprojekt zwischen Protest*

die Gebietsreform in Rheinland-Pfalz dar, welche mit einem mehrstufigen Kommunikationsprozess mit der Bevölkerung einherging, der in verschiedenen Formaten und auf verschiedenen Ebenen die Bedürfnisse und Eingaben der Bevölkerung miteinbezog.<sup>57</sup> Auch wenn diese Planungen nur punktuell bleiben, auf bestimmte Orte ebenso begrenzt wie auf bestimmte Zeiten, verweist das in den Protesten zum Ausdruck gebrachte Bedürfnis auf den Wunsch nach Mitsprache, respektvollen Umgang und (Mit-)Verantwortung. So gilt es auch hier, Formate und Prozedere anzulegen, die diesem Gestaltungswillen Raum geben und seine Impulse aufnehmen.

Im Unterschied zu den anderen Formaten zeichnet sich die Kontestation durch die Einnahme einer kritischen Distanz zu etablierten politischen Strukturen aus. Ihr Protest (ent-)steht außerhalb der politischen Ordnung und nimmt eine Attitüde der Resistenz und Renitenz in Anspruch, die eine Unabhängigkeit von institutionalisierter Konformität und Adaption postuliert. Auch wenn dieser Ursprung der Kontestation markant bleibt, ist doch die Position des Protests ambig und schwankt zwischen einem *gegenhegemonialen* und *ahegemonialen* Status, einer *Opposition* und einer Distanz/Indifferenz. Eröffnen sich in der *Gegenhegemonie* Potentiale der Mitwirkung an und in den politischen Institutionen, zeichnet sich die *Ahegemonie* durch die Dispersion der Politik aus und lässt sich eher im Sinne des Politischen fassen. Schon in Hinsicht der Mitwirkung zeigt sich eine Ambivalenz, mit der Public Interest Design umgehen muss: Die Frage ist, ob das Potential einer kritischen Position gestärkt werden soll, die sich vom Status Quo nicht nur absetzt, sondern auch gegen diesen operiert und opponiert, oder ob Public Interest Design einem Ausgleich und der Vermittlung der verschiedenen Akteure dienen soll, der Einbindung gesellschaftlicher Akteure in Planungsprozesse oder als Unterstützung der *Gegenhegemonie* in Form der Darstellung und Kritik der Wirkung der Macht, ihrer Ordnung und Zwang, ihrer Mechanismen der Konformität, Disziplin und Autorität.

### [3] Variante II: Das Recht an der Stadt und das Versprechen der Demokratie

Bislang widmeten wir uns verschiedener Formen institutionalisierter Einbindung, an die Public Interest Design anschließen kann. Es ging um konkrete Fragen politischer Organisation, Willensbildung und Steuerung und der Gestaltung von Koordinations-, Kommunikations-, und Transformationsprozessen. Die zweite Anschlussmöglichkeit situiert in einem genuin anderen Zugang, in dessen Zentrum die *Produktion des sozialen Raums*

---

und Akzeptanz, Wiesbaden 2013. Siehe auch allgemeiner und in Bezug auf demokratiethoretische und rechtliche Fragen Ibrom, Sandra: Die Rolle der Mediation in demokratischen Entscheidungsprozessen. Optimierung und Demokratisierung von Entscheidungsprozessen durch Mediation, Baden-Baden 2015.

57 Zur Bürgerbeteiligung im Falle der rheinland-pfälzerischen Kommunal-

und Verwaltungsreform siehe Sarci-nelli, Ulrich/König, Mathias/König, Wolfgang: Bürgerbeteiligung in der Kommunal- und Verwaltungsreform. In: APuZ 7-8 (2011), S. 32-39. Für eine Bewertung der Möglichkeiten und Grenzen kommunaler Beteiligung siehe Vetter, Angelika: Lokale Politik als Rettungsanker der Demokratie? In: APuZ 7-8 (2011), S. 25-32.

(Henri Lefèbvre), die Momente der *gesellschaftlichen Informsetzung* [Lefort] und die Konstitution und Konstruktion gesellschaftlicher Wirklichkeit stehen. Dem Public Interest Design kommt hierbei ein anderer Status zu: Es dient keinem prozeduralen Zweck, sondern einer Eröffnung der koexistentiellen und kollektiven *Kontexte* und des Potentials ihrer Aneignung und Gestaltung. Von einem begleitenden Instrument wird Public Interest Design zu einem eingreifenden Akteur mit normativen Intentionen. Ein solches Public Interest Design zielt weniger auf konkrete Institutionen als auf Entdeckung von Räumen partizipativer Entfaltung und kollektiver/kommunaler Gestaltung. Der Eröffnung von Alternativität, Kontingenz und Formbarkeit sozialer und politischer Verhältnisse liegen demokratische Prinzipien und Normen zugrunde, die souveräne Autonomie und egalitäre Partizipation. Indem sie die *Instituierung* kollektiver Kontexte thematisiert, eignet ihr eine eigenständige Perspektive, deren Blickrichtung sich weniger aus der Politikwissenschaft denn mit einer phänomenologisch und postfundamental gewendeten politischen Theorie verstehen lässt. Für Public Interest Design ergeben sich aus dieser Sicht durchaus Potentiale, zugleich stehen diesen aber auch Grenzen gegenüber.<sup>58</sup>

Wie schon der Titel signalisiert, lässt sich dieser Zugang in Anlehnung an eine Arbeit Lefèbvres als die *kollektive Aneignung* einer räumlichen Produktion fassen.<sup>59</sup> Lefèbvre postulierte mit dem ›*Recht auf die Stadt*‹ ein partizipatives ›*Recht auf Nichtausschluss*‹, ein ›*Recht auf Zentralität*‹ und ein ›*Recht auf Differenz*‹: Einerseits wurde der ›*Zugang zu den Orten des gesellschaftlichen Reichtums, der städtischen Infrastruktur und des Wissens*‹ eingefordert, andererseits die Möglichkeit und den ›*Ort des Zusammenkommens und der Auseinandersetzung*‹<sup>60</sup>. Neben der Beteiligung an den materiellen und immateriellen Gütern der Stadt, meint dies ebenso eine politische Teilhabe im Sinne der Erfahrung der eigenen Wirkmächtigkeit, Relevanz und Würde (im Sinne der Anerkennung). Das *Versprechen der Demokratie* – ebenso wie der Stadt – verweist just auf diese politische Vorstellung republikanischer Mitsprache und lässt sich im Sinne einer *ortlosen* Idee, eines emanzipativen Ideals, verstehen.<sup>61</sup> Public Interest Design vermag

58 Ein *postfundamentaler* Zugang verlangt eine Enthaltung: Einerseits meint dies die Zurückhaltung eigener Setzung und Bestimmung, andererseits das *Abwesen* jeden Halts von Finalität, Definition und Perfektion. Zwar vermag diese Sicht, konstitutive Horizonte und Phänomene zu eröffnen, zugleich entsteht eine Schwelle hin zum Konkreten.

59 Vgl. Lefèbvre, Henri: *Le Droit à la ville*, Paris 1968; Ders.: *Das Recht auf Stadt*, Hamburg 2016. Die Stadt lässt sich indes mit Lefèbvre nicht als fixer und exklusiver Ort denken: Ohne seinen Ansatz hier würdigen zu können, muss der Hinweis genügen, dass Lefèbvre die Stadt, besser: das Urbane, in eine komplexe, dialekti-

sche Theorie räumlicher Produktion integriert. (Vgl. Schmid, Christian: Henri Lefèbvre und das Recht auf die Stadt. In: Holm, Andrej/Gebhardt, Dirk (Hg.): *Initiativen für ein Recht auf Stadt. Theorie und Praxis städtischer Aneignungen*, Hamburg 2011, S. 25–52.

60 Holm, Andrej: *Das Recht auf die Stadt*. In: *Blätter für deutsche und internationale Politik* 8 (2011), S. 89–97, hier: S. 90. Siehe auch Mullis, Daniel: *Recht auf die Stadt. Facetten und Möglichkeiten einer Parole*. In: *Emanzipation* 3 2 (2013), S. 57–70.

61 Kurz besteht die Signatur des Public Interest Design in der Designation dieses Versprechens.



sich dieser Dynamik der Emanzipation und Selbstermächtigung, der Eröffnung der Gegenwart und der Re/Präsentation des *Kommenden* anzunehmen und dem politischen Potential Raum zu geben, es an einen Ort und in ein Werk zu setzen.

Ein so ausgerichtetes Public Interest Design muss gegenüber dem ambivalenten Zusammenhang räumlicher Wahrnehmung, Konzeption und Wirklichkeit ebenso sensibel wie offen bleiben.<sup>62</sup> Räume bezeichnen spezifische Relationen, Kontexte und Konturen, mit denen sowohl Potentiale der Öffnung wie der Schließung, der kreativen Dynamik wie der begrenzenden Ordnung einhergehen. Raum lässt sich als Medium der Setzung und Verortung verstehen, in dem zugleich ein inneres Potential der Entfaltung wie ein äußerer Zusammenhang einer genuinen Konstellation und Konfiguration angelegt sind.<sup>63</sup> Anders gefasst, stiften Räume spezifische *Kontexte*<sup>64</sup>, in denen sich ein Zusammenhang von *Koexistenz*, *Konstitution* und *Kopräsenz/s* formiert.<sup>65</sup> Im Bemühen um die Eröffnung politischen Potentials und der Aneignung der Räume darf Public Interest Design weder die Frakturen und Friktionen politischer und sozialer Zusammenhänge missachten noch in Hypostasen gesellschaftlicher Identität, Integrität und Authentizität verfallen. Die Eröffnung des Geteilten, der Teilung, kann ebenso positive wie negative Potentiale bergen, ebenso die Differenz wie die Verbindung. Wenn wir im Folgenden zwei Entwürfen für ein Public Interest Design im Sinne der *Instituierung* nachgehen, bleibt indes zu fragen, welche Position Public Interest Design selbst einnimmt; ob es als Fundament, Medium oder Akteur fungiert, als Norm, Modus oder Rahmen der Praxis. Kurz steht einem Modell der politischen Eröffnung des Kommünen ein engagiertes Plädoyer für die Relevanz des Dissenses gegenüber. Mit dieser Unterscheidung greifen wir wiederum auf einen Vorschlag Marcharts zurück, der das Politische in zwei Modelle differenziert: Einem *assoziativen* Modell des Politischen, als dessen Beispiel der freie Kommunikationsraum gemeinsamen Handelns im Sinne Hannah Arendts dient, steht ein *dissoziatives* Modell gegenüber, das anhand Carl Schmitts Akzentuierung des Konflikts, der Unterscheidung und der Agonalität anschaulich gemacht wird.<sup>66</sup>

Nadia M. Anderson versteht Public Interest Design als eine genuine *Praxis*, in der sich politische Potentiale eröffnen und sich Formen politischer Mitsprache und Beteili-

---

62 Auch Tuan stellte in seiner Studie zu der Erfahrung der Räumlichkeit den Konnex von Gestalt und Wahrnehmung und speziell die Wirkungen moderner Architektur heraus. (Vgl. Tuan, Yi-Fu: *Space and Place. The Perspective of Experience*, Minneapolis 2001, S. 116) Zugleich gibt er Planern und Architekten Fragen mit auf dem Weg, die deren Verständnis des Umgangs und der Erfahrung des Räumlichen anleiten sollte. (Vgl. Tuan 2001. S. 202).

63 Die Konstellation hebt dabei auf den Zusammenhang des Ganzen ab, die Konfiguration auf die der Teile.

64 In unserem Verständnis meinen Kontexte nicht einfach äußere Zusammenhänge, sondern die Texturen und Konturen des *Ko*, mithin die Verfasstheit, die Verfassung (im Sinne des Status wie der Aktivität) des Gemeinen, des Gemeinwesens und der Gemeinschaft.

65 Wir verbleiben hier bei Andeutungen raumtheoretischer Provenienz.

66 Vgl. Marchart 2010. S. 35, hier: S. 42.

gung ausbilden. Im Zentrum dieses Ansatzes steht die emanzipative Aneignung politischen Potentials, der Beteiligung und Mitwirkung an Prozessen kollektiver Mitbestimmung.<sup>67</sup> Dieser Typ eines Public Interest Design begreift sich dezidiert als normatives Initial, das sich um die egalitäre Inklusion der Ausgeschlossenen und Randständigen und die aktive Mitsprache und -bestimmung der *Inexistenten* (Alain Badiou) und *Anteilslosen* (Jacques Ranciere) mittels einer *architecture of change* bemüht:

By incorporating values of inclusivity, social justice, and equity, public interest design inserts a critical lens into contemporary architectural thinking, practice, and pedagogy. Its emphasis on inclusive process and action over product creates a praxis that draws on transdisciplinary knowledge to create change.<sup>68</sup>

Anderson versteht Public Interest Design als praktischen und eingreifenden Akteur, dem es um die Beseitigung konkreter sozial-politischer Mängel (*significant social and environmental issues*) bestellt ist. So verstanden, distanziert sich Public Interest Design von einer begleitenden Rolle und begreift sich als politischen Ausdruck und Form, welche dem Aktivismus (*activism*), der Veränderung (*change*) und der Mitsprache (*participation*) eine signifikante Bedeutung zumisst. Um den Anspruch der Beteiligung zu realisieren, müssen Strukturen und Orte (*vehicles for agency*) konzipiert und bereitgestellt werden, die in Kooperation mit kommunalen Partnern *neue Räume der Veränderung* und partizipative Möglichkeiten der Mitsprache und -entscheidung abseits repräsentativer politischer Verfahren und Institutionen eröffnen.

Der theoretische Rahmen hebt einerseits auf die *Produktion des Raums* und die Konstituierung gesellschaftlicher Zugsamhänge (Ordnung, Sinn, Identität) ab, deren Gemachtheit offenbart und zugleich der Veränderbarkeit zugänglich gemacht werden soll. Andererseits steht die konkrete und gewöhnliche Lebenswirklichkeit (*everyday*) im Blickpunkt: Mit diesen (ebenso informellen wie konstitutiven) Kontexten von Ordnung, Orientierung und Verortung geht die Einrichtung spezifischer Räume und Handlungsmöglichkeiten einher, die wiederum entdeckt werden sollen.<sup>69</sup> Die Beziehung zwischen

---

67 Um dieses Ziel der partizipativen Mitnahme und kommunalen Öffnung zu erreichen, dürfte sich Public Interest Design nicht als professionelle, exklusive und hermetische Dienstleistung (*project and client types*) gerieren, sondern müsste als gleichberechtigtes, reziprokes Angebot kooperativen Austauschs auftreten. Eine weitere normative Dimension besteht im Anspruch egalitärer Anerkennung und Empathie gegenüber dem *Anderen*, infolge derer sich eine Veränderung respektive Erweiterung

sozialer Relationen, der Kommunikation und des Wissens erbebe. (Vgl. Anderson, Nadia M.: *Public Interest Design as Praxis*. In: *Journal of Architectural Education* 68.1 (2014), S. 16-27, hier: S. 19)

68 Anderson 2014. S. 16.

69 Dieser Anspruch überträgt sich auf die Praxis des Designs: Um dem Fokus auf die Lebenswirklichkeit gerecht zu werden, müsse diese im konkreten Kontakt erfahren werden. Nur in dieser Einlassung könnten die unprofessionellen Akteure eingebunden

der räumlichen Materialität und seiner Konzeption, seiner Gestalt, seiner Gestaltung und seiner Gestalter, bildet die dritte Komponente des theoretischen Rahmens. Neben diesen Aspekten der Aneignung der Räume und der Teilhabe an der räumlichen Produktion soll ein Public Interest Design Praxen der Partizipation ermöglichen, mithin Prozesse und Arrangements der Willensbildung, Entscheidungsfindung und Interaktion. Dabei kann Anderson die Teilnehmer nur als Partner verstehen, nicht als Gegner, und den Raum nur als Kommune, nicht als Arena: Andersons politisches Modell fällt mit der Öffnung gemeinsamer Räume zusammen, ohne dass Antagonismen oder Dissense eine Rolle spielten. Auch wenn die Erfahrung politischer Beteiligung, Vermögens und Wirkmacht zunächst auch ohne diesen Horizont glücken kann und sicherlich ein Fundament politischer Aktivität zu bilden vermag, bleibt die Abwesenheit des Konflikts ein blinder Fleck ihres politischen Konzepts.<sup>70</sup> Als dritte Praxis verweist Anderson auf die *material agency*, die sich nicht nur im Sinne des Stoffs versteht, sondern als *wissens-basierte Strukturen*, die den Partizipanten die Erschaffung ihrer *material reality* erlaube.<sup>71</sup> Dieser Praxis liegt wiederum die Aneignung und Selbstermächtigung zugrunde, um deren Eröffnung und Manifestation sich der Architekt/Designer mittels einer räumlichen Rekonfiguration und Präsentation der Kontingenz bemühen müsse.

Die Abwesenheit von Dissens, Konflikten und Streit im Konzept Andersons' gibt der Kritik Carl DiSalvos einen passenden Anknüpfungspunkt. Dieser stellt den *agonalen Pluralismus* Chantal Mouffes in den Fokus seiner Perspektive. Der Anlass für seinen Einspruch ist der limitierte politische Horizont des »*designs for democracy*«, als dessen Grund DiSalvo die Prävalenz eines bestimmten, konsensorientierten Modells der Demokratie ausmacht.<sup>72</sup> Entgegen dieser *prominenten Evidenz* postuliert DiSalvo die Offenheit der demokratischen Form:

At one end of the spectrum, the governing principle is consensus and the associated concerns are those of access to information and procedures. At the other end, the governing principle is contestation and the associated concerns are those of revealing and challenging hegemony.<sup>73</sup>

Der Unterschiedlichkeit demokratischer Modelle müsse auch die Divergenz ihrer Gestalt und Praxen sowie ihrer Gestaltung folgen, diese Heterogenität werde aber in der Dominanz des konsensualen Demokratiemodells verschüttet. Im Zentrum der agonalen

---

ihr Engagement und Wissen genutzt werden. Die Veränderung dürfe sich nicht aus einem vorgefassten, abstrakten Konzept herleiten, sondern aus der konkreten Lebenswirklichkeit eines *lived space*. Anderson verlangt Kompetenz in Fragen *observation, communication and coordination*, die es dem Designer erst gestatten, *praktisch* zu werden (Ebd. S. 20).

70 Vgl. Ebd. S. 22.

71 Vgl. Ebd. S. 25.

72 Vgl. DiSalvo, Carl: Design, Democracy, and Agonistic Pluralism. In: Durling, David et. al. (Hg.): DRS 10. Proceedings of the 2010 Design Research Society Conference, o. O. 2010, S. 366-371, hier S. 366.), <http://www.drs2010.umontreal.ca/data/PDF/031.pdf> (06.07.2018).

73 Ebd.

Demokratie steht der Konflikt und die Auseinandersetzung um *competing ideals, values and beliefs*, die einerseits umfassend ist und auf alle Formen sozialer Interaktion und Expression ausgreift, andererseits aber gerade durch eine Einhegung (die Transformation von Feind- und Gegnerschaft) produktiv gemacht werden soll.<sup>74</sup> Im Gegensatz zur deliberativen Betonung von Konsens und Reziprozität geht es im agonalen Pluralismus um die Anerkennung von Dissens: »The pursuit of a pluralistic democratic society is characterized by conflict because it is conflict, expressed as tension, friction and dissension, that defends against the erasure of difference.«<sup>75</sup> Demokratie bedürfe Räume des Wettstreits, der Differenz, Differenzen und Differenzierung, gerade auch als *Grund* gegenhegemonialer Praxen.<sup>76</sup>

Um das Potential des Designs für die Entwicklung des agonalen Pluralismus zu klären, greift DiSalvo ebenso auf die Unterscheidung der Politik und des Politischen zurück: Ziele die Politik auf die Mechanismen konkreter Herrschaft und Ordnung, verweise das Politische auf eine genuine *Kondition der Gesellschaft*, die sich in Form dauerhafter Opposition und Widerständigkeit ausdrücke.<sup>77</sup> Die Politik zeichne den Status Quo aus, der strategisch die Potentiale von Konfrontation und Innovation marginalisiere, um seine Position zu behaupten. Die Betonung der Gestaltung gelingender *governance (design for politics)* gefährde letztlich die Praxis der Demokratie, negierte sie doch die fundamentale Relevanz des Konflikts und das Potential gegenhegemonialen Engagements (*political design*). Der kritische Impuls des Politischen fordere die Ordnung heraus, hinterfrage das Gewisse und bezweifle Autorität: Design müsse sich als gegenhegemoniale Praxis verstehen, die Setzungen und Beziehungen der Macht offenbaren und deren Einfluss entzogene Räume des Diskurses und der Praxis öffnen.<sup>78</sup> DiSalvo positioniert das Design dabei zugleich *über* und *in* der Gesellschaft: Einerseits soll das Design gesellschaftliche Zusammenhänge aufklären und über die Konstitution gesellschaftlicher Wirklichkeit informieren. Andererseits ist das Design eine Praxis der Gegenhegemonie, die in ihrer Gestaltungsabsicht selbst zu einem konkreten Akteur wird. Damit wird auch der Ort des Dissenses ambig: Sollen dem Konflikt Möglichkeiten der Entfaltung und Gestaltung eröffnet werden oder wird das Design selbst zum Nukleus des Widerspruchs? Letztlich: Genügt sich der Widerspruch in seiner Opposition oder will er auch positiv gestalten?<sup>79</sup>

74 Vgl. Ebd. S. 367.

75 Ebd.

76 Anders als deliberative Modelle setze der Agonismus zudem nicht die Einheit der Öffentlichkeit voraus; Die politische Praxis der Resistenz situiere und formiere sich in pluralen und fragmentierten Diskursen von Teilöffentlichkeiten und in sozialen Bewegungen.

77 Vgl. Ebd. S. 367 f.

78 Ebd. S. 369.

79 Damit stellen sich Fragen der Aufhebung des Konflikts und der Übersetzbarkeit gegenhegemonialer Emanzipation in politische Gestaltung.

## Fazit

Nachdem wir uns um ein Tableau der mannigfaltigen politischen Dimensionen des Public Interest Design bemüht haben, nähme sich der Versuch, eine Variante als wahre, richtige oder wesentliche auszuzeichnen, als ebenso ungenügend wie fahrlässig aus. Im Gegenteil entdeckten wir verschiedene Spielarten des Public Interest Design, die wiederum mit verschiedenen politischen Formen korrelierten: Ein Public Interest Design vermag ebenso Prozesse der *governance* zu begleiten wie als gegenhegemoniales Initial zu dienen, als Komponente politischer Steuerung und Willensbildung wie als Eröffnung kommunalen und partizipativen Potentials. Auch wenn sich die verschiedenen Positionen, Methoden und Konditionen der beiden Horizonte nie vollständig deckten und (in und zwischen sich) Reibungsflächen [Dissonanz] offenbarten, wiesen sie doch zugleich Übereinstimmungen [Konsonanz] und gegenseitige kooperative und instruktive Bezüge [Resonanz] auf. Gerade weil sich die Aspekte der Gestalt, der Gestaltung und der Gestalter einer unbedingten Definition entziehen, verpflichtet dies Projekte mit politischen Ambitionen darauf, ihre Rolle, Position und Funktion zu klären. Die Ein- wie Ausrichtung ihrer Korrelation, Kooperation und Koordination bleibt letztlich offen und der jeweiligen Konzeption überantwortet. An verschiedenen Punkten unserer Ausführung konnten wir Hinweise auf die im- und expliziten Potentiale einer Einbeziehung des Public Interest Design in die Gestaltung politischer Praxen geben.

Im Lichte demokratiethoretischen Denkens ergibt sich ein breites Spektrum an Anschlussmöglichkeiten, das hier nur cursorisch eröffnet werden soll. Verschiedene Typen der Demokratie widmen sich der Einheit und der Vielheit, dem Konsens und dem Konflikt, dem Primat der Partizipation und dem der effektiven Steuerung, der Stabilität einer Hegemonie und dem Widerstand der Gegenhegemonie. Die deliberativen Konzepte einer *diskursiven Öffentlichkeit*, wie es Rawls und Habermas vorstellen, können einem Public Interest Design ebenso eine Orientierung eröffnen wie der *Neopluralismus* Fraenkels, die *Polyarchie* Robert A. Dahls und die *agonale* Demokratie Mouffes. Andere Vorschläge reichen von ökonomischen (Anthony Downs) und systemtheoretischen Verständnissen (David Easton, Edwin Czerwick) über die Berücksichtigung zivilgesellschaftlicher Beteiligung (Roland Roth) bis hin zur gegenstaatlichen Positionierung der *wilden Demokratie* (Miguel Abensour). Letztlich kann Demokratie ebenso die positive Autonomie politischer Kollektive und Gemeinschaften (Benjamin Barber) akzentuieren wie die Relevanz des Dissenses (Jacques Ranciere) und der Pluralität (William E. Connolly). Die unterschiedlichen Möglichkeiten, die sich dem Public Interest Design in den verschiedenen Spielarten der Demokratie eröffnen, stehen immer genuinen Konditionen gegenüber, die es ebenso zu beachten gilt. Letztlich ist das *Versprechen der Demokratie* beständig zu erneuern und Public Interest Design eine Stimme ihrer polyphonen Komposition.

## Literatur

- Abromeit, Heidrun  
Interessenvermittlung zwischen Konkurrenz und Konkordanz, Opladen 1993.
- Adam, Thomas  
Philanthropy, civil society, and the state in German history. 1815-1989, Rochester und New York 2016.
- Alemann, Ulrich von/Heinze, Rolf. G. (Hg.)  
Verbände und Staat. Vom Pluralismus zum Korporatismus, Opladen 1979.
- Anderson, Nadia M.  
Public Interest Design as Praxis. In: Journal of Architectural Education 68:1 (2014), S. 16-27.
- Backhaus-Maul, Holger/Biedermann, Christiane/Nährlich, Stefan/Polterauer, Judith (Hg.)  
Corporate Citizenship in Deutschland. Gesellschaftliches Engagement von Unternehmen. Bilanz und Perspektiven, Wiesbaden 2010.
- Backhaus-Maul, Holger  
Traditionspfad mit Entwicklungspotential. In: ApuZ 31 (2008), S. 14-20.
- Bibisidis, Thomas et al. (Hg.)  
Zivil – Gesellschaft – Staat. Freiwilligendienste zwischen staatlicher Steuerung und zivilgesellschaftlicher Gestaltung, Wiesbaden 2015.
- Blinkert, Baldo/Klie, Thomas  
Zivilgesellschaftliches Engagement in Deutschland und Europa, Freiburg/Br. 2015.
- Böhnke, Petra  
Ungleiche Verteilung politischer und zivilgesellschaftlicher Partizipation. In: ApuZ 1-2 (2011), S. 18-25.
- Braun, Sebastian  
Gesellschaftlichen Engagement von Unternehmen in Deutschland. In: ApuZ 31 (2008), S. 6-14.
- Brettschneider, Frank  
Kommunikation und Meinungsbildung bei Großprojekten. In: ApuZ 44-45 (2011), S. 40-47.
- Brettschneider, Frank/Schuster, Wolfgang (Hg.)  
Stuttgart 21. Ein Großprojekt zwischen Protest und Akzeptanz, Wiesbaden 2013.
- Bröckling, Ulrich/Feustel Robert (Hg.)  
Das Politische denken. Zeitgenössische Positionen, Bielefeld 2012.
- Bühl, Walter L  
Deutschland im sozioökonomischen Systemvergleich. Diagnose und Entwicklungsperspektiven, Opladen 1992.
- Bungard, Patrick/Schmidpeter, René (Hg.)  
CSR in Nordrhein-Westfalen. Nachhaltigkeits-Transformation in der Wirtschaft, Zivilgesellschaft und Politik, Berlin und Heidelberg 2017.
- DiSalvo, Carl,  
Design, Democracy, and Agonistic Pluralism. In: Durling, David et. al. (Hg.): DRS 10. Proceedings of the 2010 Design Research Society Conference, o. O. 2010, <http://www.dr2010.umontreal.ca/data/PDF/031.pdf> [06.07.2018].

- Evers, Adalbert/Klie, Thomas/Roß, Paul-Stefan  
Die Vielfalt des Engagements. Eine Herausforderung an Gesellschaft und Politik. In: APuZ 14-15 (2015), S. 3-9.
- Fraune, Cornelia (Hg.)  
Grenzen der Zivilgesellschaft. Empirische Befunde und analytische Perspektiven, Münster 2012.
- Habermas, Jürgen  
Faktizität und Geltung. Beiträge zur Diskurstheorie des Rechts und des demokratischen Rechtsstaats, Frankfurt am Main 1998.
- Haubner, Tine  
Die Ausbeutung der sorgenden Gemeinschaft. Laienpflege in Deutschland, Frankfurt am Main 2017.
- Heidbrink, Ludger  
Wie moralisch sind Unternehmen? In: ApuZ 31 (2008), S. 3-6.
- Holm, Andrej  
Das Recht auf die Stadt. In: Blätter für deutsche und internationale Politik 8 (2011), S. 89-97.
- Horzetzky, Johanna  
Der Diskurs der deutschen Bundesregierung über Unternehmensverantwortung 1991-2013. Freiheit in Verantwortung?, Bamberg 2016.
- Ibrom, Sandra  
Die Rolle der Mediation in demokratischen Entscheidungsprozessen. Optimierung und Demokratisierung von Entscheidungsprozessen durch Mediation, Baden-Baden 2015.
- Klatt, Johanna et al.  
Entbehrliche der Bürgergesellschaft? Sozial Benachteiligte und Engagement, Bielefeld 2011.
- Klein, Ansgar  
Grundlagen und Perspektiven guter Engagementpolitik. In: APuZ (2015), S. 10-15.
- Lefèbvre, Henri  
Le Droit à la ville, Paris 1968.
- Lefèbvre, Henri  
Das Recht auf Stadt, Hamburg 2016.
- Lefort, Claude  
Die Bresche. Essays zum Mai 68, mit einer Einführung von Hans Scheulen, Wien 2008.
- Leif, Thomas  
Von der Symbiose zur Systemkrise, in: ApuZ 19 (2010), S. 3-9.
- Marchart, Oliver  
Die politische Differenz. Zum Denken des Politischen bei Nancy, Lefort, Badiou, Laclau und Agamben, Berlin 2010.
- Marchart, Oliver  
Politische Theorie als Erste Philosophie. Warum der ontologischen Differenz die politische Differenz zugrunde liegt. In: Bedorf, Thomas/Röttgers, Kurt (Hg.): Das Politische und die Politik, Berlin 2010, S. 143-158.
- Moon, Jeremy  
Corporate social responsibility. A very short introduction, Oxford 2014.
- Mullis, Daniel  
Recht auf die Stadt. Facetten und Möglichkeiten einer Parole. In: Emanzipation 3 Nr. 2 (2013), S. 57-70, [http://www.emanzipation.org/articles/em\\_3-2/e\\_3-2\\_mullis.pdf](http://www.emanzipation.org/articles/em_3-2/e_3-2_mullis.pdf) [06.07.2018].

- Nagel, Melanie  
Polarisierung im politischen Diskurs. Eine Netzwerkanalyse zum Konflikt um Stuttgart 21, Wiesbaden 2016.
- Olk, Thomas (Hg.)  
Engagementpolitik. Die Entwicklung der Zivilgesellschaft als politische Aufgabe, Wiesbaden 2010.
- Pies, Ingo/ Koslowski, Peter (Hg.)  
Corporate Citizenship and New Governance. The Political Role of Corporations, Dordrecht 2011.
- Pinl, Claudia  
Ehrenamt statt Sozialstaat? Kritik der Engagementpolitik. In ApuZ 14-15 [2015], S. 49-54.
- Pinl, Claudia  
Freiwillig zu Diensten? Über die Ausbeutung von Ehrenamt und Gratisarbeit, Frankfurt am Main 2013.
- Plot, Martin (Hg.)  
Claude Lefort. Thinker of the Political, New York 2013.
- Rawls, John  
Politischer Liberalismus, Frankfurt am Main 2003.
- Reutter, Werner  
Korporatismustheorien. Kritik, Vergleich, Perspektiven, Frankfurt am Main 1991.
- Röpke, Andrea/SPD-Landtagsfraktion Mecklenburg-Vorpommern (Hg.)  
Gefährlich verankert. Rechtsextreme Graswurzelarbeit. Strategien und neue Netzwerke. Mecklenburg-Vorpommern 2015, <http://www.spd-fraktion-mv.de/buchbestellung> [06.07.2018].
- Rosanvallon, Pierre  
Pour une histoire conceptuelle du politique. Leçon inaugurale au Collège de France faite le jeudi 28 mars 2002, Paris 2003.
- Sarcinelli, Ulrich, König, Mathias, König, Wolfgang  
Bürgerbeteiligung in der Kommunal- und Verwaltungsreform. In: APuZ 7-8 [2011], S. 32-39.
- Sauer, Birgit  
Die Allgegenwart der Androkratie. Feministische Anmerkungen zur Postdemokratie. In: ApuZ, 1-2 [2011], S. 32-36.
- Schmid, Christian  
Henri Lefèbvre und das Recht auf die Stadt. In: Holm, Andrej/Gebhardt, Dirk (Hg.): Initiativen für ein Recht auf Stadt. Theorie und Praxis städtischer Aneignungen, Hamburg 2011, S. 25-52.
- Schmidt, Christian  
Stadt, Raum und Gesellschaft. Henri Lefèbvre und die Theorie der Produktion des sozialen Raums, Stuttgart 2010.
- Skelcher, Chris/Mathur, Navdeep/Smith, Mike  
The public governance of collaborative spaces. Discourse, design and democracy. In: Public Administration 83/3 [2005], S. 573-596.
- Speth, Rudolf  
Das Bezugssystem Politik – Lobby – Öffentlichkeit. In: ApuZ 19 [2010], S. 9-15.
- Sutter, Barbara  
Der Wille zur Gesellschaft. Bürgerschaftliches Engagement und die Transformation des Sozialen, Konstanz und München 2015.



Tuan, Yi-Fu

Space and Place. The Perspective of Experience, Minneapolis 2001.

Vetter, Angelika

Lokale Politik als Rettungsanker der Demokratie?. In: APuZ 7-8 (2011), 25-32.

Voss, Kathrin

Grassrootscampaigning und Chancen durch neue Medien. In: ApuZ 19 (2010), S. 28-33.

Wagner, Andreas (Hg.)

Am leeren Ort der Macht. Das Staats- und Politikverständnis Claude Leforts, Baden-Baden 2013.



MARA RECKLIES

# **Können Designer politisch handeln?**

**Eine handlungstheoretische  
Überlegung mit Hartmut Rosa und  
Chantal Mouffe**

## Können Designer politisch handeln? Eine handlungstheoretische Überlegung mit Hartmut Rosa und Chantal Mouffe

Die oft beiläufig geäußerte These, dass die Designpraxis eine Form politischen Handelns darstellt,<sup>1</sup> entpuppt sich bei genauerer Betrachtung noch immer als recht vage. Denn was eine politische Handlung von Designer\*innen als solche konstituieren könnte, ist bislang kaum untersucht oder exemplifiziert worden. Ein Beispiel für die Auffassung von Design als Form politischen Handelns liefert ein interessanter Beitrag aus der Designforschung, der die Arbeit des *Neighborhood Labs* vorstellt, einem Projekt des *Design Research Labs* der Universität der Künste Berlin. Ziel des Forschungsprojektes war es, für Bürgerinnen und Bürger des Berliner Fischerinsel-Kiezes Strukturen herzustellen, die es »erlauben und erleichtern sollen, tatsächlichen Einfluss auf soziale, politische, ökonomische und architektonische Wandlungsprozesse der Nachbarschaft zu üben.«<sup>2</sup> Zugleich dient dieses Vorhaben auch als Referenzobjekt für den *Research through Design* und bildete den Bezugspunkt mehrerer Dissertationen involvierter Designerinnen und Designer. Die partizipativen Gestaltungsansätze, die bei dem Entwurfsprozess zum Tragen kamen, sollten dazu führen, dass die Anwohner\*innen bemächtigt werden

sich zu vernetzen, eine gemeinschaftliche Basis zu erarbeiten, um auf eben dieser (mittels dazugehörigen Instrumenten) handlungsfähig, das heißt faktisch in der Lage zu sein, aktiv an der Gestaltung der eigenen Lebenswelt, möglicherweise entgegen der Interessen der Politik, Medien und Wissenschaft, mitzuwirken.<sup>3</sup>

---

1 Siehe Rittel, Horst: *Thinking Design. Transdisziplinäre Konzepte für Planer und Entwerfer*, Basel 2013, S. 200; Antonelli, Paola: *Statements zum Design*, [http://www.raymondloewy-foundation.com/uploads/media/Paola\\_Antonelli\\_Statements\\_zum\\_Design.pdf](http://www.raymondloewy-foundation.com/uploads/media/Paola_Antonelli_Statements_zum_Design.pdf) (26.02.2018). Hartung, Elisabeth: *Visionen gestalten. Neue interdisziplinäre Denkweisen und Praktiken in Design, Kunst und Architektur*, Stuttgart 2017; Hartung, Elisabeth: *Das Prinzip Gestaltung sollte man viel stärker in öffentliche Aufgaben einbringen*. In: *PAGE: Design! Macht! Politik!* 7 (2017), S. 22-26, als auch das Statement von Groys, Boris: *Discuss. Can Design Change Society?* in: *Arch+* vom 14.09.2015, <http://www.archplus.net/home/news/7,1-11982,1,0.html?referer=292>

(26.02.2018) wie auch die »Partei der Opulenz« (PDO), ein Zusammenschluss von Studenten der Hochschule für angewandte Wissenschaft München, die 2015 proklamierte: »Unser Anliegen ist es Design als politisches Handeln anzuerkennen und zu propagieren«. *Partei der Opulenz: Zielformulierung*, <http://partei-der-opulenz.de/zielformulierung/> (26.02.2018).

2 Unteidig, Andreas: *Jenseits der Stellvertretung. Partizipatorisches Design und designerische Autorschaft*. In: Held, Matthias/Joost, Gesche/Mareis, Claudia (Hg.): *Wer gestaltet die Gestaltung? Praxis, Theorie und Geschichte des partizipatorischen Designs*, Bielefeld 2013, S. 157-164, hier S. 157.

3 Ebd. S. 159.

Dabei betrachtet das Forschungsprojekt die »designerische Tätigkeit als politisches Handeln«, da sie »im Kontext und in der Verhandlung städtischer Pluralität stattfindet«<sup>4</sup>.

Nach der hier verwendeten Bestimmung von politischem Handeln vollzieht es sich also in der Gestaltung von Rahmen oder Infrastrukturen mit ermächtigendem Charakter. Der zugrundeliegende Designbegriff orientiert sich am *Design as Infrastructure* und versteht Design als »Schaffung von strukturellen Bedingungen«, in denen Öffentlichkeit sich bildet und »gemeinschaftliches Handeln«<sup>5</sup> ermöglicht wird: »Die Designaufgabe besteht also in erster Linie in der Initiierung, Förderung und Organisation beständiger, sozialer Strukturen durch und zum Ziele der Adressierung sozialer Bedürfnisse.«<sup>6</sup> Das Designprodukt ist damit nicht mehr physisch, sondern eine überdauernde, selbstwirksame soziale Struktur, deren Zweck es ist, Öffentlichkeit im dem von John Dewey definierten Sinn herzustellen, welcher vermutlich auch die Referenz des zugrundeliegenden Verständnisses des Politischen bildet.<sup>7</sup> Dennoch liegt der Fokus von Unteidigs Untersuchung auf dem partizipativen Entwurf dieser Struktur, nicht dem Handeln selbst.

Mit diesem Aufsatz möchte ich daher einige Schritte hinter die Proklamationen zum politischen Charakter der Designpraxis zurückgehen, um mit einer vergleichsweise mikroperspektivischen Analyse zunächst einmal darzulegen, was Handeln, und vor allem politisches Handeln, aus handlungstheoretischer Perspektive überhaupt bedeutet, um darauf aufbauend zu überlegen, inwiefern – und unter welchen Bedingungen – das Handeln von Designerinnen und Designern ein solches darstellen könnte. Dabei werde ich mich nicht nur auf Hartmut Rosas Unterscheidung zwischen politischem Verhalten und politischem Handeln beziehen, sondern auch in Bezug auf seine Moderne- und Kapitalismuskritik auf die Schwierigkeit politischen Handelns in der Gegenwart verweisen und zeigen, dass die Idee, das Tätigsein der Designschaffenden als politisches Handeln zu begreifen – oder sogar politisches Handeln von ihnen zu fordern –, alles andere als unproblematisch ist und nicht die schwierigen Bedingungen politischen Handelns in der Gegenwart verschleiern darf. Schlussendlich möchte ich auf Rosas Konzept des »kreativen politischen Handelns« und dem des politischen Handelns im Sinne der belgischen Politikwissenschaftlerin Chantal Mouffe verweisen.<sup>8</sup> Auch sei an dieser Stelle kurz darauf hingewiesen, dass die Frage, ob Designerinnen und Designer politisch Handeln von der Frage, ob Design selbst politisch ist, unterschieden werden muss. Denn »[s]ozialwissenschaftliche Handlungstheorien«, so fasste es der Kulturosoziologe Andreas Reckwitz zusammen, »bilden keine ontologischen Wesenheiten ab«<sup>9</sup>. Ihr Anliegen ist

4 Ebd.

5 Ebd. S. 161.

6 Ebd. S. 162.

7 Unteidig verweist hier auf Dewey, John: *The Public and its Problems*, Ohio 2006, S. 126 ff.

8 Anmerken möchte ich auch, dass dieser Aufsatz eher den Charakter eines heuristischen Experiments hat, als

eine stringente politische Handlungstheorie des Designs zu artikulieren oder eine Handlungsanleitung für politisches Handeln zu sein und damit der Designpraxis zuzuarbeiten.

9 Reckwitz, Andreas: Die Entwicklung des Vokabulars der Handlungstheorien. Von den zweck- und normorientierten Modellen zu den Kultur- und

es vielmehr, tragfähige Modelle zu entwickeln, mit denen sich menschliches Handeln beschreiben und analysieren lässt. Eine Auseinandersetzung mit dem politischen Charakter – oder auch der politischen Dimension von Design – bezieht sich jedoch nicht auf das Handeln, sondern das Ergebnis des Handelns und ist damit nicht direkt eine handlungstheoretische Frage.

## Was bedeutet ›politisch‹?

Zunächst einmal muss konstatiert werden, dass es aufgrund der vielfältigen Konzepte nicht nur von politischem Handeln, sondern auch von dem, was ›politisch‹ überhaupt bedeutet, unmöglich ist, ohne eine grobe begriffliche Eingrenzung zu beginnen. Besonders hilfreich scheint an dieser Stelle die Unterscheidung der belgischen Politikwissenschaftlerin Chantal Mouffe, welche zwischen ›der Politik‹ und ›dem Politischen‹ unterscheidet<sup>10</sup>. Als ›die Politik‹ bezeichnet sie »das Ensemble von Praktiken, Diskursen und Institutionen, das eine bestimmte Ordnung zu etablieren und das menschliche Zusammenleben zu organisieren versucht«, während ›das Politische‹ »eine Dimension des Antagonismus« darstellt, »der viele Formen annehmen und in unterschiedlichen sozialen Beziehungen zutage treten kann.«<sup>11</sup> Das Politische entsteht ihrer politischen Theorie nach im Dissens, der durch Widerstand oder der Infragestellung bestehender (Macht)Verhältnisse und Interessen hervorgerufen wird, weshalb sie sich auch entschieden gegen den Glauben »an die Möglichkeit, einen universellen, vernunftbasierten Konsens herzustellen«<sup>12</sup> wendet. Eine dementsprechende Unterscheidung nahm im Jahr 2011 auch der Philosoph Tony Fry in *Design as Politics* vor. Dort heißt es: »Politics is an institutionalized practice exercised by individuals, organizations and states, while the political exists as a wider sphere of activity embedded in the directive structures of a society and in the conduct of humans as ›political animals‹.«<sup>13</sup>

Politisches Handeln kann sich theoretisch auf beide Sphären beziehen, auf die Politik als auch das Politische. Doch um es zu definieren bedarf es mehr als einer Vorstellung davon, was mit ›politisch‹ gemeint sein kann, nämlich einer ergänzenden Erörterung, was als ›Handeln‹ bezeichnet wird. Dazu ist zu bemerken, dass es zwar eine Vielzahl von Analysen menschlichen Handelns gibt und dementsprechend viele unterschiedliche Handlungsmodelle, jedoch erst wenige handlungstheoretische Untersuchungen zur

---

Praxistheorien. In: Gabriel, Manfred (Hg.): *Paradigmen der akteurszentrierten Soziologie*, Wiesbaden 2004, S. 303-328, hier: S. 303.

10 Diese Unterscheidung ist zweifellos nicht neu. So veröffentlichte etwa der Soziologe Ulrich Beck im bereits im Jahr 1993 eine Schrift mit dem Titel *Die Erfindung des Politischen*, die sich mit der Genese und Bedeutung des Politischen in der Moderne

auseinandersetzt. Vgl. Beck, Ulrich: *Die Erfindung des Politischen. Zu einer Theorie reflexiver Modernisierung*, Frankfurt am Main 1993.

11 Mouffe, Chantal: *Agonistik. Die Welt politisch denken*, Berlin 2016, S. 22 f.

12 Ebd. S. 24.

13 Fry, Tony: *Design as Politics*, Oxford/New York 2011, S. 5 f.

Entwurfspraxis des Designs existieren und es in Rücksicht darauf sinnvoll erscheint, zunächst bei der grundlegenden Unterscheidung von Handeln und Verhalten zu beginnen, die später in diesem Aufsatz von Relevanz sein wird.<sup>14</sup>

## Soziales Handeln und politisches Handeln

Als Verhalten wird kausal initiiertes Tun bezeichnet, das ein »anpassendes Reagieren auf äußere Gegebenheiten und Einflüsse«<sup>15</sup> darstellt und sich etwa im Sinne des Behaviorismus als solches analysieren und von außen steuern lässt. Verhalten ist demnach immer ein Verhalten zu etwas, eine Reaktion auf etwas.

Anders ist es bei dem Handeln. Es bedeutet nicht, die Welt auf sich wirken zu lassen, sondern selbst gezielt wirksam zu werden. Aus diesem Grund stellt etwa Niklas Luhmann dem Handeln auch das Erleben gegenüber.<sup>16</sup> Das Handeln ist zugleich konstitutiv für die Menschen, denn es kennzeichnet sie als Wesen, die »mit Verantwortung für ihr Handeln« ausgestattet sind und Intentionen haben, die »etwas in die Tat umsetzen wollen«<sup>17</sup>. Das bedeutet, dass Handeln damit einhergeht, Verantwortung für die Handlung zu übernehmen. Handeln ist immer auch mit einem Sinn verbunden. Max Weber beschreibt es daher als »ein menschliches Verhalten [einerlei ob äußeres oder innerliches Tun, Unterlassen oder Dulden] [...], wenn und insofern als der oder die Handelnden mit ihm einen subjektiven *Sinn* verbinden.«<sup>18</sup> Handeln ist also ein aktives und zielgerichtetes, vorsätzliches Tun des Menschen. Dabei ist es nicht nur immer intentional und sinnhaft, sondern es verfügt auch über ein Handlungsobjekt, auf das es sich bezieht. Ist das Handlungsobjekt eine Person, kennzeichnet dies nach Max Weber eine Form sozialen Handelns: »Soziales Handeln (einschließlich des Unterlassens oder Duldens) kann orientiert werden am vergangenen, gegenwärtigen oder für künftig erwarteten Verhalten anderer. Die ›anderen‹ können Einzelne und Bekannte oder unbestimmt Viele und ganz Unbekannte sein.«<sup>19</sup> Soziales Handeln ist also ein Handeln, das sich in Interdependenz mit anderen und der Erwartung ihres Betroffenseins vollzieht. Dabei muss es nicht

14 Eine Ausnahme stellt das kürzlich erschienene Buch des Philosophen Daniel Martin Feige dar: *Design. Eine philosophische Analyse*, Berlin 2018, S. 144. Eine nicht ausgewiesene handlungstheoretische Untersuchung, in dieser Hinsicht dennoch interessante Publikation ist Gethmann, Daniel/Hauser, Susanne (Hg.): *Kulturtechnik Entwerfen. Praktiken, Konzepte in Architektur und Design Science*, Bielefeld 2009.

15 Massing, Peter: *Politisches Handeln. Versuch einer Begriffsklärung*. In: Weißeno, Georg/Buchstein, Hubertus (Hg.): *Politisches Handeln. Modelle, Möglichkeiten, Kompetenzen*, Bonn 2012, S. 257-270, hier: S. 259.

16 Vgl. Luhmann, Niklas: *Soziologische Aufklärung 3. Soziales System, Gesellschaft, Organisation*, Wiesbaden 2005, S. 77. Auch wenn die von ihm getroffene Unterscheidung keine handlungstheoretische, sondern eine systemtheoretische ist, kann sie meines Erachtens helfen, den Charakter des Handelns zu verdeutlichen.

17 Reckwitz 2004. S. 303.

18 Weber, Max: *Wirtschaft und Gesellschaft. Grundriss der verstehenden Soziologie*, Tübingen 1972, S. 1.

19 Ebd. S. 11.

in ihrer Gegenwart stattfinden, es genügt, wenn sie von der Handlung erfahren können oder in ihren Konsequenzen betroffen sein könnten. Auch eine Handlung, die darauf abzielt, Mitmenschen zu schaden, ist daher eine soziale Handlung.<sup>20</sup> Es gibt auch die handlungstheoretische Überzeugung, wie etwa von Hannah Arendt vertreten, nach der Handeln nicht nur konstitutiv für den Menschen ist, sondern immer auch sozial. »Alle menschlichen Tätigkeiten sind bedingt durch die Tatsache, daß Menschen zusammenleben, aber nur das Handeln ist nicht einmal vorstellbar außerhalb der Menschengesellschaft«<sup>21</sup> heißt es in der *Vita Activa*, »nur das Handeln kann als Tätigkeit überhaupt nicht zum Zuge kommen ohne die ständige Anwesenheit der Mitwelt.«<sup>22</sup>

Dafür lässt sich aber bereits resümieren, dass das Handeln von Designern im Sinne der soziologischen Handlungstheorie sozial ist, da es grundsätzlich in Bezug auf andere Menschen erfolgt.

Die hier skizzierte, soziologische Definition sozialen Handelns erzeugt ein analytisches Problem im Hinblick auf das sogenannte *social design*, dessen Praxis offensichtlich nicht über unspezifisches soziales Handeln von anderen Formen des Designs abgegrenzt werden kann. Andere Definitionen sind jedoch auch nicht unproblematisch, wie der Philosoph Daniel Martin Feige jüngst schrieb. Er betonte, das »Prädikat ›social‹ dürfe im Design nicht als »positiv wertender Begriff missverstanden werden«<sup>23</sup>.

Von dieser Problematik jedoch einmal ganz abgesehen, lässt sich an dieser Stelle auch noch keine Trennlinie zwischen einer sozialen und einer politischen Designpraxis ziehen.<sup>24</sup> Um politisches und soziales Handeln zu unterscheiden, möchte ich mich auf Hartmut Rosa stützen, der handlungsimpliciten Werten eine tragende Rolle zuweist. Unter ihnen versteht er bestimmte Vorstellungen, welche Handelnde »vo[m] Wesen und Natur der Welt, von [der] Stellung und Aufgabe des Einzelnen in ihr und der Gesellschaft gegenüber« haben, aber auch »von der richtigen oder gerechten Ordnung des Gemeinwesens, von dem, was rationale oder ›wahre‹ Erkenntnis konstituiert, vom ›guten Leben‹ etc., und infolgedessen Institutionen und Handlungsweisen paradigmatisch vordefiniert und konstituiert.«<sup>25</sup> Sie bilden ein Geflecht, das sich als eine Art moralische Landkarte handlungsimpliciter Wertungen verstehen lässt.<sup>26</sup> Rosa geht davon aus, dass

20 Weber unterscheidet vier Formen sozialen Handelns: das zweckrationale, wertrationale, affektuelle und traditionale, worauf ich an dieser Stelle jedoch nicht weiter eingehen werde. Vgl. Weber, Max: *Gesammelte Aufsätze zur Wissenschaftslehre*, Tübingen 1969, S. 427-452.

21 Arendt, Hanna: *Vita activa oder vom tätigen Leben*, München/Berlin 2016, S. 33.

22 Ebd. S. 34.

23 Feige 2018. S. 220.

24 Ein Problem, das mitunter gelöst wird, indem das Soziale zum Politi-

schen erklärt wird. Vgl. Banz, Claudia: *Zwischen Widerstand und Affirmation. Zur wachsenden Verzahnung von Design und Politik*. In: Banz, Claudia (Hg.): *Social Design. Gestalten für die Transformation der Gesellschaft*, Bielefeld 2016. S. 11-25.

25 Rosa, Hartmut: *Politisches Handeln und die Entstehung des Neuen in der Politik*. In: Weißeno/Buchstein 2012. S. 133-155, hier S. 135.

26 Den Begriff der ›moralischen Landkarte‹ hat Rosa Charles Taylor entlehnt. Bereits in seiner 2001 erschienenen *Schrift zur politischen Philosophie*



diese starken, »in der konstitutiven Weltdeutung der Subjekte geradezu ontologisch verankerten Wertungen«<sup>27</sup> es seien, welche Handlungsgegenständen als auch Situationen Bedeutung, Motivation und Ziel verleihen. Moralisch Handeln lässt sich dieser Logik nach etwa als ein Handeln verstehen, das durch starke Werte<sup>28</sup> motiviert ist, die sich auf den Umgang mit anderen Menschen beziehen und auf die Frage, wie sich das handelnde Subjekt moralisch zu ihnen positionieren möchte. Auch politisches Handeln lässt sich so definieren, und zwar als ein Handeln, »das im Bezugsrahmen einer politischen Ordnung auf andere Menschen bezogen ist«<sup>29</sup> und Motivation wie Orientierung aus starken politischen Wertungen erhält. Damit stellt politisches Handeln, zusammengefasst, ebenfalls eine Form sozialen Handelns dar, die jedoch politisch motiviert ist und auf die Organisation des Gemeinwesens und ihrer politischen Ordnung einwirken will.

## Probleme politischen Handelns in der Gegenwart

Dem Versprechen der modernen Demokratie folgend, ist der Raum für politisches Handeln groß, wie Rosa formulierte:

Die Bürger entscheiden nach dem Ende der kollektiven Geltung metaphysischer Gewissheiten und geschichtsphilosophischer Bestimmungen frei und gemäß ihrem eigenen, reflektierten Willen demokratisch und partizipatorisch über Form, Struktur und Richtung ihres Gemeinwesens, sie nehmen ihr Schicksal und die geschichtliche Verantwortung – erstmals in der Geschichte der Menschheit – in die eigenen Hände.<sup>30</sup>

Tatsächlich jedoch klaffen in der Gegenwart die gesellschaftlich erfahrene Wirklichkeit und dieses Versprechen weit auseinander, der Spielraum politischen Handelns wird als verschwindend gering erfahren. Nicht nur ökonomische Sachzwänge, sondern auch der Souveränitätsverlust von Nationalstaaten oder die neoliberalen Weltmärkte scheinen den politischen Handlungsspielraum zu begrenzen. Die Bedingungen der Gegenwart, die Ergebnisse von historischen Prozessen sind, werden als Notwendigkeiten erfahren, was dazu führt, dass sich Menschen von der Politik entfremdet fühlen. Auch Mouffe beschreibt einen solchen Zustand, in dem »neoliberale Praktiken und Institutionen als Ergebnis natürlicher Prozesse« erscheinen und damit als »Schicksal, das wir ›alternativlos‹ akzeptieren müssen«<sup>31</sup>.

---

nach Taylor spielt diese eine entscheidende Rolle. Siehe Rosa, Hartmut: Identität und kulturelle Praxis. Politische Philosophie nach Charles Taylor, Frankfurt am Main 1998, S. 98.

27 Rosa 2012. S. 136.

28 Auch das Konzept der ›starken Wer-

tungen‹ ist Charles Taylor bzw. Harry Frankfurt's ›second order volitions‹ entlehnt. Ausführlich hergeleitet wird sie in: Rosa 1998. S. 123

29 Massing 2012. S. 260.

30 Rosa 2012. S. 145.

31 Mouffe 2016. S. 138.

Vor diesem Hintergrund wird politischen Handlungen jedoch die Motivationsgrundlage entzogen und sie wandeln sich zu politischem Verhalten. Politischem Verhalten geht es, im Unterschied zu politischem Handeln, nicht mehr um die Veränderung der Zustände, sondern darum, sich mit den politischen Gegebenheiten möglichst gut zu arrangieren. So ist ›politisches Verhalten‹ auch nicht durch starke politische Werte motiviert, sondern andere, wie etwa die bereits erwähnten ökonomischen Interessen. Im Zentrum verhaltensbasierter politischer Praxis stehen nicht länger Überlegungen zur Gestaltung des Gemeinwesens oder Verbesserung des Gemeinwohls, sondern die Fragen, wie Partikularinteressen am besten durchgesetzt werden können.<sup>32</sup> Der politische Raum wandelt sich von einem Handlungsraum zu einem Raum des Handels, »auf dem die Parteien zu Unternehmern und die Wähler und Interessengruppen zu Kunden bzw. Konsumenten werden«<sup>33</sup>.

Dieses Verschwinden von politischem Handeln, bei gleichzeitigem Erstarken von politischem Verhalten, kann auch auf das Design bezogen werden. Es beschreibt damit den Unterschied zwischen einer Designpraxis, der tatsächlich daran gelegen ist, politisch tätig zu sein und einer, die sich nur zu den politischen Gegebenheiten verhält und versucht, sich mit ihnen bestmöglich zu arrangieren oder sie unter dem Deckmantel politischer Praxis nutzt, um etwa ökonomische Interessen durchzusetzen oder sich als ›politisch‹ zu deklarieren, ohne es zu sein. Eine ähnliche Unterscheidung hat bereits die Philosophin Anke Haarmann in Bezug auf *Social Design* vorgenommen. So unterscheidet sie zwischen sozialen Designprojekten, deren Anliegen tatsächlich die Emanzipation von Nutzerinnen und Nutzer ist und Projekten des *Social Design*, welche das Prädikat *social* nutzen um einen »kulturellen Mehrwert« zu suggerieren, »aus dem sich ein ökonomischer Nutzen gewinnen lässt«<sup>34</sup>.

Allerdings muss hier auch angemerkt werden, dass es nicht unproblematisch ist, eine solche Trennung zu stark zu machen, unterschlägt doch der implizite Vorwurf, nur noch im Sinne von Auftraggebern und in ökonomischen Interessen zu handeln, die Tatsache, dass Designerinnen und Designer eben keine Aktivist:innen sind, sondern einen Be-

---

32 In Auseinandersetzung mit diesem Konzept des politischen Verhaltens bei Rosa wurde unter anderen von der Politikwissenschaftlerin Sybille De La Rosa problematisiert, dass durch die Kategorisierung in Verhalten und Handeln, Passivität mit der Durchsetzung von Partikularinteressen und aktivistisches Tun mit der Förderung des Gemeinwohls gleichgesetzt werden würde (Vgl. De La Rosa, Sybille: Aneignung und interkulturelle Repräsentation. Grundlagen einer kritischen Theorie politischer Kommunikation, Wiesbaden 2012, S. 240 f.). Dem ist entgegenzusetzen, dass hier politisches Verhalten als zurecht

passiv betrachtet wird, als dass es bestehende Strukturen nicht verändern will oder bestehende Verhältnisse sogar noch weiter verfestigt, wogegen politisches Handeln auf eine fundamentale Reflexion bestehender Verhältnisse mit dem Ziel der Erneuerung und Umgestaltung der Institutionen oder Praktiken abzielt.

33 Rosa 2012. S. 147.

34 Haarmann, Anke: Zu einer kritischen Theorie des Social Design. In: Dissel, Julia-Constance (Hg.): Design und Philosophie. Schnittstellen und Wahlverwandtschaften, Bielefeld 2016, S. 75-88, hier S. 88.

ruf ausüben und damit einer Erwerbstätigkeit nachgehen, die auf Auftrags- und Geldgeber angewiesen ist. Die Gefahr der Vereinnahmung einer solchen beruflichen Praxis, die sich als ›politisch‹ deklariert, ist dennoch immer gegeben und kritisch zu reflektieren. Letztlich kann zu dieser Problematik erneut auf Rosa verwiesen werden, der einräumte, dass politische Handlungen und politisches Verhalten nicht strikt voneinander trennbar sind. Im Bereich des Politischen und besonders in der Realpolitik herrschen Mischformen vor, die mehr oder minder bewusst als Formen politischen Handelns maskiert und inszeniert werden.

## Kreatives politisches Handeln

Was für Möglichkeiten gibt es also für designerisches Handeln in den eben skizzierten Verhältnissen, in denen Handeln erschwert ist und daher droht, in bloßes Verhalten zu kippen? Rosa weist hier dem kreativen politischen Handeln eine tragende Rolle zu, mit dem er sich auf ein Konzept von Hans Joas beruft, der das Modell des kreativen Handelns im Jahr 1992 einführte. Kreatives Handeln ist keine weitere Handlungsform, sondern hat einen »überwölbenden Charakter«<sup>35</sup>, und kann deshalb auch zu einem Attribut politischen Handelns werden. Kreatives Handeln ist, vereinfacht gesagt, das Gegenmodell zu imitierendem Handeln. Während imitierendes Handeln auf die Verfestigung und Erstarrung von Praktiken hinausläuft, verfügt kreatives Handeln über die Kraft, »Praktiken und Institutionen zu revolutionieren.«<sup>36</sup> Dementsprechend schreibt Rosa kreativem politischem Handeln auch die Fähigkeit zu, »die zutage tretenden Spannungen, Konflikte oder Nicht-Übereinstimmungen auf eine fruchtbare, entwicklungsfähige und Handlungsspielräume eröffnende Weise zu artikulieren und damit die Richtung der weiteren Entwicklung mitzubestimmen«<sup>37</sup>.

Damit es sich vollziehen kann, muss es sich zunächst aus dem bestehenden Gewebe von Diskursen, Paradigmen und Institutionen lösen, welche suggerieren, dass ein von der Norm abweichendes Handeln nicht möglich oder erfolgversprechend ist. Eine solche Möglichkeit bietet sich nach Rosa immer dort, wo »Risse oder Verwerfungen«<sup>38</sup> in den verhärteten gesellschaftlichen Strukturen auszumachen sind, die beispielsweise durch gesellschaftliche Krisen hervorgerufen werden, die eine Re-Artikulation – oder sogar komplette Umschreibung – der bereits erwähnten moralischen Landkarte erfordern. Gelingt es, sie produktiv zu nutzen, so kann »ein dynamisches Moment in jede politische und soziale Wirklichkeit«<sup>39</sup> eingestreut werden, welches neue »Handlungsmöglichkeiten, Bearbeitungsroutinen und Konfliktlösungsmechanismen«<sup>40</sup> aufzuzeigen ermöglicht.

---

35 Joas, Hans: Die Kreativität des Handelns, Berlin 1992, S. 15.

36 De La Rosa 2012. S. 241.

37 Rosa 2012. S. 144.

38 Ebd. S. 139.

39 Ebd. S. 138.

40 Ebd. S. 140.

Bevor nun diese Überlegungen Rosas auf das Design bezogen werden, muss daran erinnert werden, dass sich Rosas leidenschaftliches Plädoyer auf die Möglichkeiten der Soziologie beziehungsweise politischen Theorie bezieht, der er die Fähigkeit zuschreibt, durch eine »Re-artikulierung« der gesellschaftlichen Verhältnisse einen Prozess der »Re-Politisierung«<sup>41</sup> anschieben zu können, in welchem die gegenwärtigen politischen Strukturen neu verhandelt werden können. Erst im Zuge einer solchen Bewusstwerdung über die gegenwärtigen Paradigmen, kann sich »genuines politisches Handeln im eingangs definierten Sinne, das sich der Frage nach der angestrebten Form des Gemeinwesens, oder nach der angestrebten Lebensform«<sup>42</sup> widmet, vollziehen.

Gilt das Gleiche auch für die Designpraxis? Wie könnten diese Überlegungen auf politisches Handeln im Design bezogen werden? Sicherlich können Krisensituationen dazu führen, dass sich Designerinnen und Designer der Re-Artikulierung gesellschaftlicher Ordnungen zuwenden und damit zu einer Re-Politisierung beitragen. Die Initiative *Stand up for Democracy*<sup>43</sup> als auch die Diskussion um sie liefern dafür ein gutes Beispiel. Initiiert wurde sie von dem amerikanischen Designhistoriker Victor Margolin sowie dem Designer und Designtheoretiker Ezio Manzini im Jahr 2017. Sie ist eine unmittelbare Reaktion auf die Wahl von Donald Trump zum Präsidenten als auch dem weltweiten Erstarken populistischer Politik und antidemokratischer Gesinnungen. Margolin und Manzini fordern im Rahmen der Initiative in einem offenen Brief Akteure aus dem Design dazu auf, sich zur Demokratie zu bekennen, indem sie den Brief ebenfalls unterzeichnen. Jedoch blieb ihre Aktion nicht ohne Kritik. In seinem kritischen Aufsatz *This Time, It is really Happening. Democracy must be Defended, by Undemocratic Design Specifications*<sup>44</sup> setzte sich der Philosoph Cameron Tonkinwise einige Monate später mit der Initiative auseinander. Auch wenn er Margolin und Manzini beipflichtet, dass die Demokratie bedroht sei und verteidigt werden müsse, kritisiert er, dass die Initiative auf einer zu abstrakten Ebene operiere und es nicht genüge zu proklamieren, dass die Demokratie bedroht sei und sich als Reaktion zu einer »wide range of unspecified ›designs for/of/in democracy«<sup>45</sup> zu bekennen. Anti-demokratische Bewegungen können nicht mit einem bloßen Bekenntnis zu mehr Demokratie eingeschränkt werden. Stattdessen bedarf es Taten, wie etwa einer umfassenden Überlegung, in welcher Hinsicht man den demokratischen Prozess einem Re-Design unterziehen müsse, das bestehende Probleme löst.<sup>46</sup>

---

41 Ebd.

42 Ebd. S. 150.

43 Vgl. Manzini, Ezio/Margolin, Victor: Open Letter to the Design Community. Stand Up for Democracy, <http://www.democracy-design.org/open-letter-stand-up-democracy/> (25.01.2018).

44 Der Aufsatz von Tonkinwise basiert auf einem Vortrag, den er an der

Nottingham-Trent University im Juni 2017 hielt, als auch einem Vortrag, den er an der CMU School of Design im Jahr 2016 hielt. Bisläng ist er nur online verfügbar: [https://www.academia.edu/35779909/Democracy\\_must\\_be\\_Defended\\_by\\_Undemocratic\\_Designs](https://www.academia.edu/35779909/Democracy_must_be_Defended_by_Undemocratic_Designs) (20.02.2018).

45 Ebd. S. 2.

46 Ebd. S. 447 Mouffe 2016. S. 23.

Das politische Handeln, das Tonkinwise hier fordert, bezieht sich also direkt auf das, was eingangs als ›die Politik‹ definiert wurde. Es wäre jedoch ein Fehler anzunehmen, dass politisches Handeln im Designer immer, wie in diesem Fall, die Politik fokussieren müsse. Wäre dies der Fall, so wäre eine Resignation angesichts der Unveränderbarkeit bestehender Verhältnisse, die auf vermeintlich mangelndem Einfluss auf politische Intuition fußt, nur zu gut verständlich.

Tatsächlich kann politisches Handeln auch ›das Politische‹ als Bezugspunkt haben, wofür das Konzept antagonistischer Politik von Mouffes einen vielversprechenden Rahmen bietet. Betont sie doch, dass »politische Fragen nicht einfach nur fachspezifische, von Experten zu lösende Probleme«<sup>47</sup> sind, sondern Konflikte, die antagonistisch ausgetragen werden müssen, und das bedeutet nicht nur in der Politik, sondern im Politischen. Interessanterweise räumt sie dabei gerade »kulturellen und künstlerischen Praktiken«<sup>48</sup> eine tragende Rolle ein. Ich möchte nicht darüber hinwegsehen, dass die vage Formulierung Probleme aufwirft, da ich Design von Kunst verschieden halte (trotz einiger Gemeinsamkeiten und Grauzonen), jedoch ist ihr Hinweis durchaus eine genauere Betrachtung wert. So könnte entsprechend ihrer Logik eine Designpraxis scheinbar erstarrte Verhältnisse aufbrechen, wenn sie mit ihrer Praxis nicht nur nach Konsensualisierung strebt, sondern sich der Erzeugung von Dissens verschreibt. Wobei betont werden muss, dass es hier nicht um Dissens um jeden Preis geht, auch Mouffe räumt ein, dass Konsens, etwa über die herrschenden Institutionen wichtig ist, jedoch sollte es ein »konflikthafter Konsens«<sup>49</sup> sein. Kreatives politisches Handeln von Designerinnen und Designern bedeutet demnach nicht zwingend, heterogene Bewegungen zu homogenisieren oder Kompromisse zu entwickeln, sondern vielmehr, Stellung zu beziehen oder die Stimme derer hörbar zu machen, die bislang nicht vernommen wurden.<sup>50</sup> An dieser Stelle möchte ich noch einmal auf das eingangs vorgestellte Forschungsprojekt der Berliner *Neighborhood Labs* zu sprechen kommen, deren erklärtes Handlungsziel es war, Bürgerinnen und Bürger darin zu bestärken, der Politik oder anderen Institutionen entgegengesetzte Interessen zu artikulieren.<sup>51</sup> Denn damit bezog sich ihr Handeln auf den Raum des Politischen, wo es, wenn nötig, produktiv Dissens erzeugen wollte. Diese öffentliche antagonistische Sphäre halte ich für den größten Spielraum kreativen politischen Handelns von Designerinnen und Designern und pflichte damit Mouffe bei, die schrieb, dass bestimmten Praktiken die Kraft innewohnt, Verhältnisse zu ändern, sie in den Fokus zu rücken oder zur Diskussion zu stellen. Die Besinnung auf die Bedeutung des Politischen kann auch verhindern, dass politisches Handeln im Design aus Resignation über die scheinbar unbeeinflussbare Politik, zugunsten eines Fokus auf das Soziale oder Ethische aufgegeben wird.<sup>52</sup> Gerade im Design wäre die »Verdrängung des Politi-

---

47 Mouffe 2016. S. 23.

48 Ebd. S. 140.

49 Ebd. S. 29 f.

50 Vgl. Ebd. S. 161.

51 Vgl. Unteidig 2006. S. 159.

52 Was selbstverständlich nicht bedeutet, dass die Ethik vernachlässigt werden sollte oder Designpraxen, die sich auf den sozialen Raum richten, weniger bedeutsam sind.

schen durch das Ethische<sup>53</sup>, vor der auch Mouffe warnt, eine Handlungsbeschränkung. Nichtsdestotrotz zeigt die hier in aller Kürze skizzierte Überlegung, welchen komplexen Bedingungen und Implikationen politisches Handeln im Design unterliegt, möchte man es als mehr als ein politisches Bekenntnis, ein Kokettieren mit dem Politischsein verstehen, und damit Form politischen Verhaltens. Viele Fragen bleiben auch an dieser Stelle noch unbeantwortet, etwa ob es designspezifische Formen politischen Handelns gibt. Es ist daher zu hoffen, dass handlungstheoretische Untersuchungen von Design ihren Weg in den Diskurs um die Rolle des Designs im politischen Raum finden. Auch, weil sie schlussendlich einen ermutigenden Charakter haben und darauf hinweisen, dass Designerinnen und Designer politisch handeln können.

## Literatur

Antonelli, Paola

Statements zum Design, [http://www.raymondloewyfoundation.com/uploads/media/Paola\\_Antonelli\\_Statements\\_zum\\_Design.pdf](http://www.raymondloewyfoundation.com/uploads/media/Paola_Antonelli_Statements_zum_Design.pdf) [26.02.2018].

Banz, Claudia

Zwischen Widerstand und Affirmation. Zur wachsenden Verzahnung von Design und Politik. In: Banz, Claudia (Hg.): Social Design. Gestalten für die Transformation der Gesellschaft, Bielefeld 2016, S. 11-25.

Beck, Ulrich

Die Erfindung des Politischen. Zu einer Theorie reflexiver Modernisierung, Frankfurt am Main 1993.

De La Rosa, Sybille

Aneignung und interkulturelle Repräsentation. Grundlagen einer kritischen Theorie politischer Kommunikation. Wiesbaden 2012.

Dewey, John

The Public and its Problems, Ohio 2006.

Feige, Daniel Martin

Design. Eine philosophische Analyse, Berlin 2018.

Fry, Tony

Design as Politics, Oxford/New York 2011.

Gethmann, Daniel/Hauser, Susanne (Hg.)

Kulturtechnik Entwerfen. Praktiken, Konzepte in Architektur und Design Science, Bielefeld 2009.

Groys, Boris

Discuss. Can Design Change Society? in: Arch+ vom 14.09.2015, <http://www.archplus.net/home/news/7,1-11982,1,0.html?referer=292> [26.02.2018].

Haarmann, Anke

Zu einer kritischen Theorie des Social Design. In: Dissel, Julia-Constance (Hg.): Design und Philosophie. Schnittstellen und Wahlverwandtschaften, Bielefeld 2016, S. 75-88.

---

53 Mouffe 2016. S. 39.

- Hartung, Elisabeth  
Visionen gestalten. Neue interdisziplinäre Denkweisen und Praktiken in Design, Kunst und Architektur, Stuttgart 2017.
- Hartung, Elisabeth  
Das Prinzip Gestaltung sollte man viel stärker in öffentliche Aufgaben einbringen. In: PAGE: Design! Macht! Politik! 7 (2017), S. 22-26.
- Joas, Hans  
Die Kreativität des Handelns, Berlin 1992.
- Luhmann, Niklas  
Soziologische Aufklärung. 3. Soziales System, Gesellschaft, Organisation, Wiesbaden 2005.
- Manzini, Ezio/Margolin, Victor  
Open Letter to the Design Community. Stand Up for Democracy, <http://www.democracy-design.org/open-letter-stand-up-democracy/> [25.01.2018].
- Massing, Peter  
Politisches Handeln. Versuch einer Begriffsklärung. In: Weißeno, Georg/Buchstein, Hubertus (Hg.): Politisches Handeln. Modelle, Möglichkeiten, Kompetenzen. Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 2012, S. 257-270.
- Mouffe, Chantal  
Agonistik. Die Welt politisch denken, Berlin 2016.
- Partei der Opulenz  
Zielformulierung, <http://partei-der-opulenz.de/zielformulierung/> [26.02.2018].
- Reckwitz, Andreas  
Die Entwicklung des Vokabulars der Handlungstheorien. Von den zweck- und normorientierten Modellen zu den Kultur- und Praxistheorien. In: Gabriel, Manfred (Hg.): Paradigmen der akteurszentrierten Soziologie, Wiesbaden 2004, S. 303-328.
- Rosa, Hartmut  
Politisches Handeln und die Entstehung des Neuen in der Politik. In: Weißeno, Georg/Buchstein, Hubertus (Hg.): Politisches Handeln. Modelle, Möglichkeiten, Kompetenzen. Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 2012, S. 133-155.
- Rosa, Hartmut  
Identität und kulturelle Praxis. Politische Philosophie nach Charles Taylor. Frankfurt am Main 1998.
- Rittel, Horst  
Thinking Design. Transdisziplinäre Konzepte für Planer und Entwerfer, Basel 2013.
- Tonkinwise, Cameron  
Democracy Must be Defended by Undemocratic Designs, [https://www.academia.edu/35779909/Democracy\\_must\\_be\\_Defended\\_by\\_Undemocratic\\_Designs](https://www.academia.edu/35779909/Democracy_must_be_Defended_by_Undemocratic_Designs) [20.02.2018].
- Unteidig, Andreas  
Jenseits der Stellvertretung. Partizipatorisches Design und designerische Autorschaft. In: Held, Matthias/ Joost, Gesche/Mareis, Claudia (Hg.): Wer gestaltet die Gestaltung? Praxis, Theorie und Geschichte des partizipatorischen Designs, Bielefeld 2013, S. 157-164.





FRANK DÜRR

# Ausstellung und Public Interest Design

Ausstellungsrhetorik am Beispiel  
des [fehlenden] Eisernen Kreuzes  
der ›Wehrmachtsausstellungen‹

## Ausstellung und Public Interest Design. Ausstellungsrhetorik am Beispiel des [fehlenden] Eisernen Kreuzes der ›Wehrmachtsausstellungen‹

Versuchen Sie sich bitte kurz zu erinnern, welches Museum Sie zuletzt besucht oder welche Ausstellung Sie angeschaut haben. War es eine Kunstschau, eine Ausstellung in einem National-, Landes- oder Stadtmuseum oder ein neu eröffnetes Science-Center? Eventuell wissen Sie noch, in welchem konkreten Gebäude die Ausstellung gezeigt wurde oder wie Ihnen die Objekte und deren Geschichte oder Funktion vermittelt wurden. Könnte die von Ihnen besuchte Ausstellung eine vorherrschende Meinung umstürzen? Kann man hier von einer strategischen Kommunikationsform sprechen, die erfolgsorientiert ausgerichtet ist und auf die Beeinflussung Anderer zielt?

Das Museum und die darin gezeigten Ausstellungen scheinen doch als Instrumente der Überzeugungsarbeit zunächst höchst unverdächtig. Viele Ausstellungen wirken absolut neutral, objektiv und kommen ohne eine zentrale Botschaft aus, so mag man intuitiv meinen. Museen gerieren sich selbst stets als offene und konfliktfreie Zonen innerhalb der Gesellschaft und selbst im Grundgesetz Art. 5 Abs. 3 ist die Kunst und Kultur von direkten politischen Einflüssen geschützt: »Kunst und Wissenschaft, Forschung und Lehre sind frei.«<sup>1</sup> Nun lässt sich aber auch danach fragen, ob die Ausstellung als eine multimodale Kommunikationsform zu definieren ist, die Appellstrukturen aufweisen kann und sie damit unter anderem auch ein relevantes Phänomen des Public Interest Designs darstellt.

Im Rahmen der Auseinandersetzung mit dem vielschichtigen Begriff des Public Interest Designs wird in diesem Beitrag die Ausstellung als ein Public Interest Design-Phänomen verhandelt. Dabei soll die Frage geklärt werden, wie Ausstellungen produziert werden, um Öffentlichkeiten zur Auseinandersetzung mit einer vorgestellten Thematik zu bewegen, um bestehende Meinungen und Einstellungen zu verändern. Um dieses spannende Konstrukt für den Bereich des Public Interest Design fruchtbar zu bestimmen, wird das Phänomen Ausstellung aus der Perspektive der modernen Rhetoriktheorie untersucht. Die Rhetorik wird als Fähigkeit zur strategischen Kommunikation definiert, die sich auf der Basis frühkindlicher sozio-kognitiver Fähigkeiten und spezifischer Kommunikations- und Performanzkompetenzen entwickelt.<sup>2</sup> Dieses Beeinflussen ist als Psychagogie (Seelenleitung) oder als Gedankenführung (*diánoia*) zu umreißen. Die Persuasion ist ein Einwirken auf den Adressaten durch kommunikative Mittel, die weder ausschließlich rational noch ausschließlich emotional wirken. Persuasion ist auch nur dann gegeben, wenn eine Veränderung des Einstellungs- und Auswahlverhaltens der Adressaten durch einen strategischen Kommunikator absichtlich ausgelöst wird.<sup>3</sup>

1 Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland, Art. 5 Abs. 3., <https://www.bundestag.de/grundgesetz> (10.10.2017).

2 Dürr, Frank: Verhaltenswissenschaftliche Grundlagen der Rhetorik, Berlin 2018.

3 Knappe, Joachim: Persuasion. In: Ueding, Gerd (Hg.): Historisches Wörterbuch der Rhetorik, Band 6, Berlin 2003, Sp. 874–907.

## Präsentieren, repräsentieren und überzeugen?

Eine Ausstellung ist zunächst eine dauerhafte oder temporäre und stets öffentliche Präsentation, bei der einem Publikum Objekte gezeigt werden. Sie ist ein Ort und eine konkrete Form des Zeigens. Gottfried Korff geht einen Schritt weiter, indem er Ausstellungen auch als Re-Präsentationsorte definiert. Museen und deren Schauen gehören zu den ›Lernorten‹ und sind als ›ästhetische Anstalten‹ zu bezeichnen; sie informieren und generieren Wissen.<sup>4</sup> Die Ausstellung ist aufgrund der vielfältigen Realisierungsformen ein komplexer Medialisierungstyp, der sich wiederum in viele Gattungs-, Medien-, Objekt- oder Produktarten unterteilen lässt. Doch wie sehr tangieren Ausstellungen mit ihren kuratorischen und inszenatorischen Mitteln überhaupt die Meinungen, Einstellungen und Handlungen diverser Öffentlichkeiten? Spätestens seit der aufkommenden ›Neuen Museologie‹ in den 1980er Jahren wird der soziale Raum Ausstellung als Handlungsort begriffen und die Museen als ideologische Apparate untersucht.<sup>5</sup> Das Museum, das eine Ausstellung beherbergt, steht danach mit seinem Gebäude im architektonischen Diskurs der Stadt, im soziologischen Diskurs um Kunst und Kultur, im bürokratischen Diskurs mit der Verwaltung, im massenmedialen Diskurs der kulturellen Informationslandschaft, im anthropologischen Diskurs um materielle Kulturen, im agonalen Diskurs mit den wissenschaftlichen Disziplinen oder mit anderen Museen oder im politischen Diskurs mit Nationen und Individuen.<sup>6</sup> Dabei wirkt das Museum beinahe wie der Gegenspieler des Theaters, das als »staatlich subventionierte Opposition«<sup>7</sup> scheinbar andere politische und gesellschaftliche Relevanz besitzt als Museen. Könnten viele Museen als staatlich subventionierte Organe der Regierung bezeichnet werden? Für den Soziologen Tony Bennett träfe diese Beschreibung zu, denn er sieht diese Zeige-Orte als nicht objektiv und auch als keine reinen Displays oder Wissensvermittler. Nach Bennett fungieren sie als effiziente Machtinstanz eines kulturellen Systems der Produktion von Sichtbarkeit, Wissen, Disziplinierung und Identität. Die öffentliche Zugänglichkeit eines Museums erschaffe lediglich die Illusion, die Gesellschaft hätte Macht über diese Häuser. Ausstellungen bilden eine Hegemonie des Sehnsinns.<sup>8</sup> Es stellt sich in diesem Zusammenhang die Frage, ob eine Ausstellung als sogenannter *rhetorischer Fall* betrachtet werden kann. Der rhetorische Fall tritt nämlich erst dann ein, wenn in der Praxis von kommunizierenden Menschen Kalkül, Struktur, Textur, Sedi-

4 Korff, Gottfried: Museumsdinge. Depo-  
nieren – exponieren, Köln 2002, XII.

5 Ferguson nach Louis Althusser, in:  
Ferguson, Bruce: Exhibition rhet-  
orics. Material speech and utter-  
sense. In: Reesa Greenberg, Reesa/  
Ferguson, Bruce/ Nairne, Sandy  
(Hg.): Thinking about Exhibitions,  
London/New York 1996, S. 175-200,  
hier: S. 177.

6 Ferguson 1996. S. 183.

7 Claus Peymann im ZEIT-Interview ›Die  
Wildschweine wollen ein Autogramm‹  
vom 08.07.2017, <http://www.zeit.de/2017/28/claus-peymann-theater-intendant-interview> (10.10.2017).

8 Bennett, Tony: The exhibitionary  
complex. In: Greenberg/Ferguson/  
Nairne 1996. S. 80/112.

mentierung, Strategie und Handlung vorzufinden sind. Die dafür notwendigen Elemente sind ein rhetorisch Agierender (Orator), der in einer kommunikativen Situation (Setting) sein rhetorisches Ziel (*telos*), das durch seine Meinung (*éndoxxon*) geprägt ist, zu erreichen versucht, um dadurch eine Folgehandlung beim Adressaten auszulösen.<sup>9</sup> Ausstellungen könnten demnach einen brisanten Fall des Public Interest Design darstellen, weil sie für und auf Öffentlichkeiten wirken könnten. »Gestalten heißt Problemlösen.«<sup>10</sup> Im Auge des strategischen Kommunikators muss ein Problem vorliegen, das er glaubt, durch die Gestaltung einer Ausstellung lösen zu können. Ausstellungen mit Themen der Nachhaltigkeit (sozial, ökonomisch, ökologisch), wissenschaftsspezifischen Themen (Geschichte, Technik uvm.) oder anderskulturellen Ausstellungen (Kunstschaufenster o. ä.) sind die Zuschreibung der problemlösenden oder der zielorientierten Kommunikation nicht eindeutig ab-, aber sicherlich auch nicht blindlings zuzusprechen. Wie konkret Ausstellungen für Öffentlichkeiten gestaltet werden und wie sie zur Identifikation und zum Wandel der Gesellschaft beitragen und damit definitiv als Phänomen des Public Interest Design bezeichnet werden können, wird anhand der ›Wehrmachtsausstellungen‹ (1995 bis 1999 und von 2001 bis 2004) exemplifiziert.

### Das (fehlende) Eiserne Kreuz der ›Wehrmachtsausstellung‹

Exemplarisch für diese Ausstellungsrhetorik lässt sich die sogenannte ›Wehrmachtsausstellung‹ des Hamburger Instituts für Sozialforschung analysieren. Keine Geschichtsausstellung war je so stark umstritten und bewegte nicht nur die Gemüter, sondern war auch Auslöser einiger Gegendemonstrationen, Straßenkrawalle und Anschläge.<sup>11</sup> Es lässt sich also aufgrund dieser heftigen Wirkungen danach fragen, inwieweit die Ausstellungsrhetorik Auslöser und Symbol dieser deutschen Vergangenheitsbewältigung<sup>12</sup> wurde. Eindeutig zu sein scheint, dass die Art und Weise der Präsentation des Fotomaterials in dieser Ausstellung schon während der Laufzeit zu wissenschaftlichen Reflexionen der Schau über den Quellenumgang mit Fotografien führte.<sup>13</sup>

Unter Anwendung der Orientierungsaspekte der modernen Rhetoriktheorie lässt sich erläutern, warum die erste ›Wehrmachtsausstellung‹ einen rhetorischen Fall dar-

9 Knappe, Joachim: Was ist Rhetorik?, Stuttgart 2000, S. 16.

10 Siehe dazu die Einleitung von Smolarski/Rodatz in diesem Band, S. 10.

11 Eine grobe Chronik der Ereignisse findet sich in: Spiegel Online: Die Wehrmachtsausstellung zwischen Krawallen und Kritik, vom 27.11.2001, <http://www.spiegel.de/kultur/gesellschaft/chronik-die-wehrmachtsausstellung-zwischen-krawallen-und-kritik-a-169990.html> (10.10.2017).

12 Musial, Bogdan: Der Bildersturm. Aufstieg und Fall der ersten Wehr-

machtsausstellung, Online-Artikel vom 01.09.2011, <http://www.bpb.de/geschichte/zeitgeschichte/deutschlandarchiv/53181/die-erste-wehrmachtsausstellung?p=all> (10.10.2017).

13 Siehe bspw. Thiele, Hans-Günter (Hg.): Die Wehrmachtsausstellung. Dokumentation einer Kontroverse, Bremen 1998; Assmann, Aleida/Frevert, Ute: Geschichtsvergessenheit. Vom Umgang mit deutschen Vergangenheiten nach 1945, Stuttgart 1999.

stellt, der das öffentliche Interesse so enorm bewegte. Unter dem Begriff der ›Wehrmachtausstellung‹ werden zwei Wanderausstellungen zusammengefasst, die von 1995 bis 1999 und von 2001 bis 2004 durch 34 deutsche Städte tourten und auch in Österreich zu sehen waren. Die erste hatte den Titel *Vernichtungskrieg. Verbrechen der Wehrmacht 1941 bis 1944*, die zweite *Verbrechen der Wehrmacht. Dimensionen des Vernichtungskrieges 1941–1944* und wurde anlässlich des 50. Jahrestags des Kriegsendes konzipiert. Dass vor allem die erste Ausstellung als absolutes Paradebeispiel für Public Interest Design und als rhetorischer Fall taugt, ist anhand der Intention der Macher, der Szenografie der Ausstellung und der öffentlichen Reaktionen zu bestimmen. Die Schau, die die Wehrmacht als Mittäter der nationalsozialistischen Verbrechen bezichtigte, erregte große Aufmerksamkeit und sorgte nicht nur für langanhaltende Debatten, politische und mediale Diskussionen, sondern auch für eine tiefgreifende Empörung, die in Gewalt und Terror mündete. Korff verweist auf die beiden Fassungen der Schau als ein Fall publikumswirksamer Darstellung und Erörterung historischer Themen und Fragen. Konkret werde in der ›Wehrmachtausstellung‹ nicht die Frage, sondern die Feststellung inszeniert, dass die Wehrmacht an den Gräueltaten der Nationalsozialisten während des Zweiten Weltkriegs direkt beteiligt war.<sup>14</sup> Die erste Wehrmachtausstellung präsentierte die aktive Beteiligung der deutschen Wehrmacht an NS-Verbrechen in vier Hauptbereichen: der Ausraubung und Plünderung der besetzten Gebiete, dem Holocaust, den Massenmorden an der Zivilbevölkerung und der Vernichtung sowjetischer Kriegsgefangener. Diese Schau hatte viele bekannte Persönlichkeiten wie Hans Eichel, Ignaz Bubis und Johannes Rau als Eröffnungsredner, die jeweils die Gräueltaten des NS-Regimes in ihren Reden betonten. Fast eine Million Besucher sahen die Ausstellung. Die Wartezeiten wuchsen an, der 700-seitige Ausstellungskatalog wurde zum Bestseller.

Die Ausstellung wurde von Jan Philipp Reemtsma initiiert, dem Gründer und damaligen Leiter des Hamburger Instituts für Sozialforschung, vom Historiker Hannes Heer kuratiert und von Christian Reuther szenografisch realisiert. Im Laufe der Tour wurden die kritischen Stimmen immer lauter, die Krawalle durch Anhänger rechtsradikaler Parteien immer brutaler. Der ersten erregten Debatte folgten heftige Reaktionen.

Die Gegner und Befürworter der Ausstellung gründeten Förder-, Träger-, Initiativ- bzw. Anti-Wehrmachtausstellung-Vereine, sie schrieben Petitionen und füllten Zeitungsspalten mit Leserbriefen, sie protestierten und demonstrierten, lieferten sich Rededuellen und zuweilen Straßenschlachten. Es gab Sachschäden, Verletzte, Verhaftete, Morddrohungen, Bombenanschläge und zahlreiche Anklagen und Gerichtsprozesse. Im Mittelpunkt all dieser Geschehnisse stand die Wehrmachtausstellung. Sie wurde bald zu einem beinahe religiösen Kultobjekt und Symbol des

---

14 Korff 2002. S. XI.

Kampfes gegen die ›Ewiggestrigen‹, gegen die ›revisionistischen‹ Kräfte in Deutschland, welche die deutsche Schuld nicht akzeptieren wollten.<sup>15</sup>

Spätestens jetzt erfuhr die Ausstellung nicht nur ein großes, öffentliches Interesse, sondern einen politischen Widerstand, der den Institutsleiter Reemtsma zwang, die Ausstellung noch vor ihrer Präsentation in mehreren US-amerikanischen Städten zu stoppen. Der abschließende Kommissionsbericht vom 15. November 2000 kam zu dem Ergebnis, dass die gezeigten Fotos und deren Inszenierung zu einem nicht geringen Teil falsche Bildunterschriften aufwiesen, Bilder zu nicht passenden Bildgeschichten zusammengestellt wurden und durch einheitliche Bildlegenden überdramatisiert wurden, die Kernaussage jedoch sachlich vollkommen richtig sei: die Wehrmacht war an den NS-Verbrechen beteiligt – und das in keinem geringen Maße.<sup>16</sup>

Die Ausstellung war offenkundig ein Tabubruch und wurde von Reemtsma bereits vor der Eröffnung als »Bombe« erkannt, denn »aus so gut wie jeder deutschen Familie war jemand in der Wehrmacht. Schon das betraf alle.«<sup>17</sup> Doch nicht, wie meist angeführt, müssen es ausschließlich die falschen oder fehlerhaften Angaben der Bildunterschriften gewesen sein, die diese Empörungswelle auslösten. Das zentrale, szenografische Element beherbergt bereits genügend emotionale Trigger für Empörung und Aufstand. Der rhetorische Blick auf den szenografischen Moderations-Evokations-Konnex zeigt, welche persuasiven Auslöser in diesem Kulturprodukt angelegt sind. Das Zentrum der Rauminstallation bildete die Form eines Eisernen Kreuzes. In dieser Kreuzform als mehrdeutiges Symbol ist eine heftige Provokation angelegt, denn es ist seit 1813 in Preußen als höchster Verdienstorden im Einsatz. Direkt nach 1945 kam das Eisernen Kreuz verständlicherweise nicht mehr zum Tragen, doch bereits 1956 wurde es als ein Erkennungszeichen der Bundeswehr reanimiert. In der Ausstellung waren an den Wänden des Eisernen Kreuzes überwiegend unkommentierte, kleinformatige Fotografien ausgestellt, die die Nazifizierung der Wehrmacht und deren schrecklichen Folgen bebilderten. Die spärlichen Überschriften dazu lauteten ›Judenquälen‹, ›Galgen‹, ›tote Zonen‹, ›Genickschüsse‹, ›Gefangenschaft‹ und ›Deportationen‹.

Der Stil der Ausstellung war nicht in Ordnung. Aber sie hat ein großes Verdienst, denn sie hat eine Diskussion ausgelöst und die Frage ins Be-

15 Musial 2011.

16 Bartov, Omer et. al.: Bericht der Kommission zur Überprüfung der Ausstellung ›Vernichtungskrieg. Verbrechen der Wehrmacht 1941 bis 1944‹, November 2000, [http://www.verbrechen-der-wehrmacht.de/pdf/bericht\\_kommission.pdf](http://www.verbrechen-der-wehrmacht.de/pdf/bericht_kommission.pdf) (06.07.2018).

17 Habbo Knoch zitiert aus ›Streitgespräch Deutschstunde‹ der ZEIT mit dem Bundeskanzler a.D. Helmut Schmidt, Ausstellungskurator Hannes Heer und dem Historiker Habbo Knoch, 23.03.2015, <http://www.zeit.de/2015/10/wehrmachtsausstellung-helmut-schmidt-hannes-heer-habbo-knoch> (10.10.2017).

wusstsein gehoben: Was ist mit den Deutschen passiert? Wie kam es, dass diese grauenhaften Verbrechen von Deutschen verübt wurden?<sup>18</sup>

Das kognitiv-emotionale Spektrum dieser Inszenierung überhöhte die festgelegte Botschaft, dass die Wehrmacht für den Vernichtungskrieg mitverantwortlich sei. Die visuelle Konkretion dieser Aussage war eindeutig persuasiv angelegt und für viele Besucher, die teilweise selbst gedient hatten, sehr provokativ. Nimmt man die sieben Orientierungsaspekte für Persuasion<sup>19</sup> als Schablone, um den Wirkungsgrad dieser Installation zu bestimmen, stellt man fest, dass die erste ›Wehrmachtsausstellung‹ instruktiv [etwas ist so und nicht anders], verifikativ [wahr/falsch, wahrscheinlich/unwahrscheinlich], evaluativ [gut/schlecht, schön/hässlich usw.], axiomativ [gilt/gilt nicht], emotiv [zu lieben/zu hassen], voluntativ [zu tun/nicht zu tun] sowie direkt-stimulativ war und damit auf allen Ebenen der Persuasion arbeitete.

Die architektonische Verbindung des Eisernen Kreuzes und der 1433 Bilder sollten die historische Verbindung beweisen sowie bewerten lassen. Die Anmutung eines Familienalbums, das hier aufgeblättert wurde, verstärkte die Wirkung zusätzlich. Die szenografische Formierung dieser massenhaft vorhandenen Gräueltaten und die in großen Lettern angebrachten Schlagworte erzeugten eine Atmosphäre, die sowohl Aufmerksamkeit, psycho-physische Reaktionen als auch Erregungszustände stimulierte und evozierte. Kurz: Die visuelle Einrichtung der Ausstellung überhöhte die klare Appellstruktur. Zusätzlich sorgten die erläuternden Texte, persönliche Zeugnisse aus Tagebüchern und Feldpostbriefen für eine Untermauerung der Kernthese dieser Schau.

Für die zweite Schau behielt die neue Kuratorin Ulrike Jureit zwar die Kernaussage bei, aber die eben skizzierten persuasiven Mittel der Szenografie wurden beinahe restlos gestrichen: das Eiserne Kreuz verschwand, die Überschriften wurden entschärft und Fotos kamen nur noch als bildliche Erläuterungen zu den wissenschaftlich korrekten und hochgradig quellenkritisch durchleuchteten Texttafeln vor. Die Szenografie der zweiten Schau »war ganz betont sachlich, kühl gehalten, fern jeglicher Provokation, fern jeglicher Polemik«<sup>20</sup> in einem Mantel aus weißen Kuben und Wänden sowie viel transparentem Glas. Zusätzlich wurde nicht nur die Masse an Überzeugungstätern präsentiert, sondern auch wenige Fälle der Verweigerung thematisiert. Die Inszenierung wurde ihrer heftigen persuasiven Kraft beraubt – die ›Bombe‹ wurde entschärft. »An dieser zweiten Ausstellung war schlechterdings nichts mehr auszusetzen.«<sup>21</sup> Es

18 Helmut Schmidt zitiert aus ›Streitgespräch Deutschstunde‹ 2015.

19 Mehr zu den Persuasionskriterien der Orientierung siehe Knappe, Joachim: Rhetorik der Künste. In: Fix, Ulla et. al. (Hg.): Rhetorik und Stilistik. Ein internationales Handbuch historischer und systematischer Forschung, Vol. 1., Berlin/New York 2008, S. 894-927.

20 Volker Ullrich zitiert nach Altenmüller, Irene: Wie eine Ausstellung die Deutschen spaltete, NDR vom 05.03.2015, <https://www.ndr.de/kultur/geschichte/chronologie/Wie-eine-Ausstellung-die-Deutschen-spaltete,wehrmachtsausstellung100.html> (10.10.2017).

21 Ebd.

entstand eine »Konsensausstellung«, die »außer den Neonazis alle Gegner befriedigte und die Debatte beendete.«<sup>22</sup> Einige Jahre später kann auch die Wirkgeschichte der ›Wehrmachtausstellung‹ in den ersten Zügen erfasst werden. Die Kuratorin Jureit spricht von einem nun vorherrschenden Konsens, »dass die Mehrheit der Gesellschaft akzeptiert, dass die Wehrmacht nicht unbeteiligt war.«<sup>23</sup> Eben diese doppelte Verneinung wurde im Ausstellungsraum realisiert und ersetzte die brisante Szenografie von Hannes Heer.

## Szenografie als rhetorisches Instrument

Das Beispiel der Wehrmachtausstellung zeigt, wie Objektschauen nicht nur ästhetisch kontemplativ oder als Wissensvermittlungsinstanzen zum Einsatz kommen, sondern auch gesellschaftliche Relevanz und heftige politische Brisanz evozieren können. Wenn eine Ausstellung inhaltlich-konzeptionelle oder szenografische Appellstrukturen aufweist, die durch Bilder, Schrifttexte, audiovisuelle Medien, Hands-on-Stationen oder gestalterische Elemente das öffentliche Interesse mit dem Ziel der Meinungs- oder Einstellungsänderung zu beeinflussen versucht, dann ist diese Ausstellung nicht nur ein Phänomen des Public Interest Design, sondern auch ein rhetorischer Fall.

Etwas ins Detail gehend: Das Einzelobjekt kann aufgrund der meist bestehenden Multimodalität einer Ausstellung nicht nur in seiner ursprünglichen Funktion und konkreten Verwendung sichtbar werden, sondern auch indexikalisch eine komplexere Bedeutung annehmen. Ein exponiertes Eisernes Kreuz kann beispielsweise ikonisch als Verdienstorden erkennbar werden, indexikalisch auf die Geschichte oder die Verteiler und Besitzer verweisen und zusätzlich – je nach Intention – Ehre oder Gewalt konnotieren. Doch auch wenn dieses Beispiel signifikant erscheint, muss an dieser Stelle kurz auf die Problematik der Objektkommunikation verwiesen werden. Objekte sind nicht mit sprachlichen Zeichen gleichzusetzen, die von allen Besuchern gleich verstanden werden. ›Die Sprache der Dinge‹, wie eine BMBF-Ausschreibung für Museen lautete, funktioniert als schöne Metapher, nicht als Erklärung für die Objektkommunikation, denn der Index ruft bei der Interpretation nur Weltwissen ab, das Zeichen hingegen bringt Weltwissen plus Kodewissen hervor. Für die Rhetorik wäre dieser zweite Fall zwingend, denn ohne diese Zeichenhaftigkeit und die symbolische Kommunikation kann bei einem Einzelobjekt nicht von einem persuasiven Mittel zu sprechen sein. Doch für viele Ausstellungen spielt diese semiotische Problematik für den rhetorischen Fall eine untergeordnete Rolle, denn die Multimodalität der Ausstellung und die architektonische Einbettung lassen das Anliegen der Ausstellung deutlicher werden als das singuläre Objekt. Die Orts-, die Themen- und die Objektwahl, die Objektkonstellationen und die

---

22 Heer, Hannes: Vernichtungskrieg, <http://www.hannesheer.de/ausstellungen/vernichtungskrieg-%e2%80%93-verbrechen-der-wehrmacht-1941-bis-1944/> (10.10.2017).

23 Ulrike Jureit in Altenmüller 2015.



szenografische Bearbeitung der Räume können dadurch ästhetisch, finanziell, ethisch, politisch oder religiös motiviert sein und somit Orientierung<sup>24</sup> geben oder sogar ideologische und konfliktbehaftete Appellstrukturen aufweisen.

Ausstellungen sind stets öffentlich sanktionierte Repräsentationen von der Identität der Institutionen, die sie zeigen. Sie bilden konkrete und zielführende Narrative und konstituieren eine hochbeachtete und massenmedial verbreitete Politik. Die Architektur ist politisch, die Wandfarbe psychologisch bedeutend, die Beleuchtung ist dramatisch, die kuratorischen Versprechen dogmatisch, die [fehlenden] Objektschilder sind didaktisch – die Ausstellung wird zu einer institutionellen Äußerung.<sup>25</sup> Es existiert ein Plan, ein Wille, eine zielführende Hierarchie von Signifikanz und Kernbotschaften – schlicht: Kalküle persuasiver Art.

Die potentiell konfliktbehaftete Verbindung zwischen Museumspraxis und Politik als Beispiel für eine ideologische Prägung des jeweiligen Hauses lässt sich auch in anderen Bereichen zeigen, beispielsweise anhand ethnologischer Ausstellungen und Museen in Europa. Gerade in Ländern, die als alte Kolonialmächte ausgemacht werden können, ist es zurzeit umstritten, Ethnografica als auratische Kunstwerke zu zeigen, die lediglich ihre exotische Schönheit durch Punktbeleuchtung entfalten und dabei völlig ohne Ko- oder Kontext präsentiert werden. Diese auratische Präsentationsform rückt ästhetische Vorstellungen und das handwerkliche Können anderer Kulturen in den Vordergrund und soll auf diese Weise die Besucher in den Bann einer ›fremden‹ oder ›fernen‹ Kultur ziehen. Die puristische Präsentation vernachlässigt allerdings den gesellschaftlichen Kontext, in dem die Objekte standen. In den Ursprungskulturen existierten diese nicht wie in westlich geprägten Gesellschaften als Kunst im ›White Cube‹. Die Eröffnungsausstellung des *Musée du quai Branly* in Paris oder auch die aktuell immer noch anhaltende Diskussion um das *Humboldt Forum* in Berlin zeugen von der Kritik im kuratorischen und szenografischen Umgang mit solchen Ethnografica. Die breite wissenschaftliche und gesellschaftliche Kritik wurde sehr lange und intensiv geführt.<sup>26</sup>

Ausstellungsstücke nur geographisch oder thematisch zu ordnen, gut auszuleuchten, aber praktisch unkommentiert zu lassen, wird für zukünftige Konzepte von ethnologischen Museen unmöglich sein. Auch die Präsentation außereuropäischer Objekte ohne eine gründliche Erforschung der Provenienz ist in der heutigen Zeit wenig ratsam. Allein das breite Bündnis von 82 zivilgesellschaftlichen und postkolonialen Organisationen, die eine intensivere Aufarbeitung der Kolonialgeschichte und proaktive Proveni-

---

24 Der Begriff der Orientierung ist hier funktional zu verstehen. Für die ausdifferenzierte Betrachtung dieser rhetorischen Orientierungsfunktion im konkreten Bezug auf Design siehe Smolarski, Pierre: *Rhetorik des Designs. Gestaltung zwischen Subversion und Affirmation*, Bielefeld 2017.

25 Ferguson 1996. S. 179.

26 Mehr dazu siehe Hildebrand, Stefanie: *Verloren in der Südsee? Eine ethnologische Diskursanalyse über Ausstellungskonzepte und deren Akteure am Beispiel der Ozeanien-Abteilung des Musée du quai Branly*, Tübingen 2014 (Unveröffentlichte Magisterarbeit).

enzforschung mit allen Konsequenzen sowie auch beispielsweise die Aussetzung der Arbeit am *Humboldt Forum* im Berliner Schloss fordern,<sup>27</sup> exemplifizieren die Spannungen und Widerstände in der Diskussion um ethnologische Häuser.

Anthropological museums find themselves in a state of crisis – for the last few years, they are faced with numerous urging challenges: On the one hand they see themselves confronted with an increasing number of claims for restitution of specific objects as well as with the need to clarify provenance of specific objects and their entire collections. On the other hand the poetics and politics of the representation of the ›cultural other‹ and its aesthetic practices become a target of multifaceted criticism.<sup>28</sup>

Ob die Vorwürfe richtig oder falsch sind, spielt für eine rhetorische Betrachtung eine untergeordnete Rolle. Das Konfliktpotential haftet diesen Museen und ihren Ausstellungen an und lässt den Blick auch auf die Personen richten, die die geplanten Vorhaben zur gestalterischen Umsetzung bringen. Auch hausinterne Projekte wie beispielsweise das *Humboldt Lab Tanzania*<sup>29</sup> erzeugen konfliktbehaftete Aufmerksamkeiten und erzwingen die Reflektion der problematischen Ausgangslage für die ethnologischen Häuser. Strukturähnlich zur Wehrmachtsausstellung wird auch für die ethnologischen Museen die Frage immer entscheidender, was als Präsentationsmaterial für die öffentliche Schau wirklich in den Depots schlummert und wie gut die ›Biografie‹ des einzelnen Objekts oder der Objektbestände aufgearbeitet ist. Die Leiterin des *Humboldt Lab Tanzania*, Paola Ivanov, brachte es, natürlich sehr medienwirksam, auf den Punkt: »Ich will wissen, wie viel Blut von einem Kunstwerk tropft.«<sup>30</sup> Die Magie des Exotischen, die bei der Eröffnungsausstellung im *Musée du quai Branly* für einige Besucher noch vorhanden war, lässt sich aufgrund des veränderten öffentlichen Interesses schlichtweg nicht mehr als angemessenes szenografisches Mittel einsetzen.

Oft ist im *Musée du quai Branly* nicht von ›Objekten‹, sondern von ›Werken‹ die Rede. Die Kunst verdrängt das Kuriosum. Der Besucher staunt weniger und bewundert mehr. Der Anreiz zum Verstehen tritt zurück. Dem

27 Siehe Resolution ›No Humboldt 21!‹, <http://www.no-humboldt21.de/resolution/> (13.12.2017).

28 Alex, Gabriele/Castro, Inés de/Thiemeyer, Thomas: Discomforting Heritage. Practices and discourses of dealing with objects from colonial contexts in anthropological museums, <https://www.uni-tuebingen.de/en/excellence-initiative/research/platforms/education-society-norms-ethical-reflection/projects/exploration-fund-discomforting-heritage.html> (06.07.2018).

29 Humboldt Lab Tanzania, <http://www.smb.museum/museen-und-einrichtungen/ethnologisches-museum/sammeln-forschen/forschung/humboldt-lab-tanzania.html> (11.11.2017).

30 Paola Ivanov im Tagesspiegel vom 17.08.2017, <http://www.tagesspiegel.de/kultur/provenienzforschung-am-humboldt-forum-der-krieg-und-der-zauberbeutel/20198072.html> (13.12.2017).

entspricht die Architektur von Jean Nouvel, die dem Prinzip einer kompromisslosen Re-Exotisierung folgt. Sie hat den zweifelhaften Vorzug, politisch missliebige Tatbestände aus der kolonialen Vergangenheit Frankreichs ästhetisierend abzublenden. Das Musée Branly war ein Vorgänger des Humboldt-Forums; ein Vorbild kann es nicht sein.<sup>31</sup>

Sowohl die erste Wehrmachtsausstellung als auch die Eröffnungsausstellung im *Musée du quai Branly* deuten ein semiotisch klares Problem des Public Interest Design an: Ist die Verbindung von Ausdruck und Inhalt bei erklärungsbedürftigen kulturellen Artefakten nicht klar gezeichnet, kann je nach Kontext und Diskurs zwar öffentliches Interesse erzeugt werden, aber diesem Interesse geht eine andere Intention des Produzenten voraus oder der geplante Einfluss droht zu scheitern. Natürlich sind in beiden Fällen zuvorderst die Objekte an sich streitbar, doch die intendierte Rhetorik des Offensichtlichen (>Wehrmachtsausstellung<) oder die Rhetorik des Auratischen [*Musée du quai Branly*], die wissenschaftliche Erkenntnisse vernachlässigen oder verkürzt darstellen, verstärken die Zweifel an der kuratorischen Strategie. Die Lenkung des Adressaten schlägt fehl, die Eichung auf eine Rezeptionsart ist verwirkt, die Verbindung zwischen Moderation und Evokation reißt ab. Verantwortlich für diesen kommunikativen Misserfolg sind drei Personengruppen, die im Folgenden aus rhetorischer Perspektive skizziert werden.

### Drei oratorische Größen der Ausstellungsrhetorik

Außerhalb der übergeordneten politischen Einflüsse weisen Ausstellungen konkret drei oratorische Akteure auf: den Direktor, den Kurator und den Szenografen.<sup>32</sup> Aufgrund der Öffnung des Designbegriffs durch den Forschungsbereich Public Interest Design lassen sich nicht nur konkret gestalterische Arbeiten analysieren, sondern auch relevante Akteure in den Blick nehmen, die nicht nur auf die Produktherstellung, sondern auch auf Handlungen, Prozesse und mentale Einstellungen gestalterisch einzuwirken versuchen. Der Fokus kann sich so auch auf die Untersuchung konkretisieren, wie die Beeinflussung durch persuasive Mittel in diversen Handlungsspielräumen erklärbar wird. Im Fall einer Ausstellung können vielerlei Stakeholder als oratorische Größen definiert werden, doch sollten zumindest die Themen- und Ortswahl (durch den Direktor), die Botschaft (durch den Kurator) und die Inszenierung (durch den Szenografen) in den Blick genom-

31 Lepenies, Wolf: Um ein Europa von außen bittend. In: Die Welt, [http://www.welt.de/print/die\\_welt/kultur/article13777987/Um-ein-Europa-von-aussen-bittend.html](http://www.welt.de/print/die_welt/kultur/article13777987/Um-ein-Europa-von-aussen-bittend.html) (10.10.2017).

32 Spätestens an dieser Stelle muss darauf hingewiesen werden, dass bei

allen Akteuren wie hier im Falle der oratorischen Größen selbstverständlich auch weibliche Oratoren in die Definition eingeschlossen sind. >Der Akteur< ist ein theoretisches Abstraktum.

men werden, da diese auf ihren spezifischen Ebenen über die konkreten Wirkweisen der Ausstellung maßgeblich entscheiden.

Der erste Akteur, der das kommunikative Setting einer Ausstellung erst ermöglicht, ist der Museumsleiter. »Der Traumberuf der Schöngelster«<sup>33</sup> besteht stark vergrößert aus Repräsentieren, Delegieren und Kontrollieren. Er verantwortet als Leiter oder als Direktor den (gesamten) Museumsbetrieb. Ministerien, Verbände, Beiräte, Kooperationspartner, direkte Vorgesetzte und Mitarbeiter bilden das Netz der Beeinflussung, dessen er sich ausgesetzt sieht. Die verkörperte Kultur Museum kann als eine strategisch positionierte und stark motivierte Einheit der gesellschaftlichen Struktur gesehen werden, die der Direktor jedoch steuern kann. Diese potentiell ideologische Vorprägung durch höhere Instanzen lässt keine absolut freie und offene Ausstellungsarbeit zu. Um vor Konflikten mit diesen Einflussnehmern auszuweichen, verleiht er der Reputation des Hauses oberste Priorität. Will sich der Direktor davon abheben, kann er sich effiziente Strategien überlegen, um Widerstände aller Art zu überwinden. So oder so hat der Direktor ein strategisches Anliegen, das er mit seinen Mitteln, nämlich der Festlegung des Themas, des Zeitpunkts, des Budgets und der Ernennung des Kurators und anderer Mitarbeiter steuert, um Einstellungen und Werte entweder zu stabilisieren oder zu verändern.

Der zweite strategische Kommunikator ist der Kurator der Ausstellung. Er formuliert die Schau als institutionelle Äußerung. Die von ihm ausgewählten Artefakte sind zwangsläufig Produkte einer geistigen, symbolischen und damit ideologischen Kultur. Die kuratorische Auswahl bewertet die Sachverhalte durch die Festlegung der Exponate und legt die mit ihnen verknüpften Werte und Einstellungen fest. Die materiellen, immateriellen, ideellen und ästhetischen Parameter werden durch Erinnerungs-, Erkenntnis- und Symbolwerte ergänzt. Die Kuration beinhaltet damit auch das Konstruieren von Geschichte und Identität. Allein die kognitiven Widerstände des Publikums oder der Massenmedien können auf dieser Ebene massiv sein. Die meisten rhetorischen Orientierungsaspekte liegen in seiner Hand.

Der dritte relevante Orator ist der Szenograf. Der Ausstellungsdesigner ist spätestens seit den 1990er Jahren dazu aufgefordert, eine Erlebnisorientierung zu schaffen. Die sich seit dieser Zeit entwickelte Inszenierungsgesellschaft und deren Wünschen nach spektakulären Formen der Freizeitgestaltung veränderten auch die inszenatorische Arbeit im Ausstellungssektor. In der aktuellen Museumspraxis scheinen aufwendige künstlerische und technische Inszenierungsformen zuzunehmen, in denen die Grenzen zwischen Wissensvermittlung, Show, Entertainment und Theater fließend sind. Nicht in allen Fällen könnte man noch von der Strategie des »form follows con-

---

33 Dreisbach, Martina: Das Zeug zum Museumsdirektor. In: FAZ Online vom 21.12.2006, <http://www.faz.net/aktuell/beruf-chance/beruf/berufswuensche-das-zeug-zum-museumsdirektor-1383058.html> (10.10.2017).

tent« sprechen.<sup>34</sup> In vielen Fällen ist die Inszenierung zum wichtigsten Element des Ausstellungenmachens geworden. Das Spektrum der aufmerksamkeitsgenerierenden Strategien reicht dabei von Populismus bis Extravaganz. Die Wirkweisen der Rhetorik, docere [belehren], delectare [erfreuen], movere [bewegen] sind die Grundelemente der erfolgreichen Vermittlung und Beeinflussung des Publikums.

Diese drei oratorischen Größen bilden mit den festen Handlungsmustern, der Dramaturgie und den direkt-stimulativen Anreizen sowie den Evokationen und Handlungsaufforderungen den Schlüssel zum Verständnis der Rhetorik dieser Kommunikationsform. Die Produkte dieses wirkmächtigen Sektors, der über 120 Millionen Besucher pro Jahr allein in Deutschland bedient, lassen sich vertiefend anhand der Persuasionskriterien analysieren, wie es exemplarisch anhand der ›Wehrmachtsausstellung‹ skizziert wurde. Die Ausstellungen lassen sich nicht nur als Orte der Präsentation oder als Orte der Repräsentation bezeichnen, sondern als multimodale Kommunikationsformen, denen es geschickt gelingt, die eigenen ideologischen Bedingungen nicht direkt zwangsläufig offenkundig vorzubringen, aber dennoch Vorstellungen, Einstellungen, Meinungen und Werte sowie Verhaltensintentionen zu beeinflussen.

## Ausstellungsrhetorik und Public Interest Design

Gelten diese Persuasionskriterien für alle Ausstellungsarten? Oder anders gefragt: Ist jede Ausstellung eine strategische Kommunikationsform mit Überzeugungsabsicht? Ein Spielzeugmuseum wirkt beispielsweise zunächst intentionslos und frei von persuasiven Strukturen. Jedoch würde jeder Direktor, Kurator oder Szenograf eines solchen Hauses nicht abstreiten können, dass er durch eine bestimmte Themen- und Objektauswahl, durch eine intendierte Objektkonstellation und durch eine wirkmächtige Szenografie versucht, die Einstellungen der Besucher so zu beeinflussen, dass sie der gezeigten Thematik mehr Aufmerksamkeit, mehr Interesse und mehr Wohlwollen zukommen lassen als zuvor und gleichzeitig Persuasionskriterien (wie oben angerissen) vorliegen. Die ›Wehrmachtsausstellung‹ diene hier als Beispiel, das alle Persuasionskriterien und Orientierungsaspekte aufwies. Dieser Persuasionsfall hat nicht weniger als den Umsturz einer vorherrschenden, kollektiven Einstellung einer ganzen Bevölkerung im Sinn. Zwischen diesen Graden der Persuasivität lässt sich noch viel Rhetorik entdecken, die sich aus der Perspektive des Public Interest Design – im Sinne einer Gestaltungs- und Wechselabsicht gesellschaftlicher Denk- und Handlungsweisen – in Ausstellungen finden lässt.

---

34 Uwe Brückner, Uwe/Greci, Linda: Syn-aesthetic Translation of Perspectives. Sketchbook - Scenography. In: EMEEToolkit 4, 2014, [https://www.museums-exhibiting-europe.de/wp-content/uploads/2016/01/EMEE\\_Toolkit\\_N4.pdf](https://www.museums-exhibiting-europe.de/wp-content/uploads/2016/01/EMEE_Toolkit_N4.pdf) (06.07.2018).

## Literatur

Alex, Gabriele/Castro, Inés de/Thiemeyer, Thomas

Discomforting Heritage. Practices and discourses of dealing with objects from colonial contexts in anthropological museums, <https://www.uni-tuebingen.de/en/excellence-initiative/research/platforms/education-society-norms-ethical-reflection/projects/exploration-fund-discomforting-heritage.html> [06.07.2018].

Altenmüller, Irene

Wie eine Ausstellung die Deutschen spaltete, NDR vom 05.03.2015, <https://www.ndr.de/kultur/geschichte/chronologie/Wie-eine-Ausstellung-die-Deutschen-spaltete,wehrmachtsausstellung100.html> [10.10.2017].

Assmann, Aleida/Frevert, Ute

Geschichtsvergessenheit. Vom Umgang mit deutschen Vergangenheiten nach 1945, Stuttgart 1999.

Bartov, Omer et. al.

Bericht der Kommission zur Überprüfung der Ausstellung ›Vernichtungskrieg. Verbrechen der Wehrmacht 1941 bis 1944‹, November 2000, [http://www.verbrechen-der-wehrmacht.de/pdf/bericht\\_kommission.pdf](http://www.verbrechen-der-wehrmacht.de/pdf/bericht_kommission.pdf) [06.07.2018].

Bennett, Tony

The exhibitionary complex. In: Greenberg, Reesa/Ferguson, Bruce/Nairne, Sandy (Hg.): Thinking about Exhibitions, London/New York 1996.

Brückner, Uwe/Greci, Linda

Synaesthetic Translation of Perspectives. Sketchbook – Scenography. In: EMEE toolkit 4, 2014, [https://www.museum-exhibiting-europe.de/wp-content/uploads/2016/01/EMEE\\_Toolkit\\_N4.pdf](https://www.museum-exhibiting-europe.de/wp-content/uploads/2016/01/EMEE_Toolkit_N4.pdf) [07.07.2018].

ums-exhibiting-europe.de/wp-content/uploads/2016/01/EMEE\_Toolkit\_N4.pdf [07.07.2018].

DIE ZEIT

Die Wildschweine wollen ein Autogramm, vom 08.07.2017, <http://www.zeit.de/2017/28/claus-peymann-theater-intendant-interview> [10.10.2017].

DIE ZEIT

Streitgespräch Deutschstunde, vom 23.03.2015, <http://www.zeit.de/2015/10/wehrmachtsausstellung-helmut-schmidt-hannes-heer-habbo-knoch> [10.10.2017].

Dreisbach, Martina

Das Zeug zum Museumsdirektor. In: FAZ Online vom 21.12.2006, <http://www.faz.net/aktuell/beruf-chance/beruf/berufswuensche-das-zeug-zum-museumsdirektor-1383058.html> [10.10.2017].

Ferguson, Bruce

Exhibition rhetorics. Material speech and utter sense. In: Greenberg, Reesa/Ferguson, Bruce/Nairne, Sandy (Hg.): Thinking about Exhibitions, London/New York 1996, S. 175-200.

Grundgesetz für die Bundesrepublik

Deutschland, <https://www.bundestag.de/grundgesetz> [10.10.2017].

Heer, Hannes

Vernichtungskrieg, o.J., <http://www.hannesheer.de/ausstellungen/vernichtungskrieg-%e2%80%93-verbrechen-der-wehrmacht-1941-bis-1944/> [10.10.2017].

Hildebrand, Stefanie

Verloren in der Südsee? Eine ethnologi-

sche Diskursanalyse über Ausstellungskonzepte und deren Akteure am Beispiel der Ozeanien-Abteilung des Musée du quai Branly, Tübingen 2014 [Unveröffentlichte Magisterarbeit].

Knape, Joachim

Persuasion. In: Ueding, Gerd (Hg.): Historisches Wörterbuch der Rhetorik, Band 6, Berlin 2003, Sp. 874–907.

Knape, Joachim

Rhetorik der Künste. In: Fix, Ulla et. al. (Hg.): Rhetorik und Stilistik. Ein internationales Handbuch historischer und systematischer Forschung, Vol. 1, Berlin/New York 2008.

Knape, Joachim

Was ist Rhetorik?, Stuttgart 2000.

Korff, Gottfried

Museumsdinge. Deponieren – exponieren, Köln 2002.

Lepenes, Wolf

Um ein Europa von außen bittend. In: Die Welt, [http://www.welt.de/print/die\\_welt/kultur/article13777987/Um-ein-Europa-von-aussen-bittend.html](http://www.welt.de/print/die_welt/kultur/article13777987/Um-ein-Europa-von-aussen-bittend.html) [10.10.2017].

Musial, Bogdan

Der Bildersturm. Aufstieg und Fall der ersten Wehrmachtsausstellung, Online-Artikel vom 01.09.2011, <http://www.bpb.de/geschichte/zeitgeschichte/deutschland-archiv/53181/die-erste-wehrmachtsausstellung?p=all> [10.10.2017].

Smolarski, Pierre

Rhetorik des Designs. Gestaltung zwischen Subversion und Affirmation, Bielefeld 2017.

Spiegel Online

Die Wehrmachtsausstellung zwischen Krawallen und Kritik, vom 27.11.2001, <http://www.spiegel.de/kultur/gesellschaft/chronik-die-wehrmachtsausstellung-zwischen-krawallen-und-kritik-a-169990.html> [10.10.2017].

TAGESSPIEGEL

Der Krieg und der Zauberbeutel, vom 17.08.2017, <http://www.tagesspiegel.de/kultur/provenienzforschung-am-humboldt-forum-der-krieg-und-der-zauberbeutel/20198072.html> [13.12.2017].

Thiele, Hans-Günter (Hg.)

Die Wehrmachtsausstellung. Dokumentation einer Kontroverse, Bremen 1998.





RENE SMOLARSKI UND SINA SPEIT

# **Was kann Public Interest Design aus Sicht der Geschichtswissenschaften sein?**

## Was kann Public Interest Design aus Sicht der Geschichtswissenschaften sein?

Um die Frage zu diskutieren, was Public Interest Design aus Sicht der Geschichtswissenschaften sein oder bedeuten könnte, liegt es nahe, auf die Teilbereiche zu rekurrieren, die in ihrem Gegenstand und Fokus diesem am nächsten liegen: *Public History*. Zudem kann man den Blick auf ein wissenschaftliches Feld ausweiten, das sich disziplinenübergreifend explizit mit der Einbindung einer nicht fachlichen Öffentlichkeit befasst und versucht, diese in verschiedenen Phasen des Forschungsprozesses aktiv zu beteiligen: *Citizen Science*.

Dabei sind die Begriffe *Public History* und *Citizen Science* durchaus weit gefächert. Sie reichen von als Dienstleistung begriffenen Aktivitäten zur Herstellung, Präsentation und Vermittlung historischen Wissens durch bzw. für eine breite nichtfachliche Öffentlichkeit bis hin zur Beschreibung eigener Fachdisziplinen, die sich diesen Phänomenen der Wissen(schaft)s-Popularisierung durch eigene theoretische und methodische Überlegungen annähern und sie zu analysieren versuchen. Für Citizen Science sei auf die Definition des 2016 veröffentlichten *Grünbuch Citizen Science Strategie 2020* für Deutschland zurückgegriffen:

Citizen Science beschreibt die Beteiligung von Personen an wissenschaftlichen Prozessen, die nicht in diesem Wissenschaftsbereich institutionell gebunden sind. Dabei kann die Beteiligung in der kurzzeitigen Erhebung von Daten bis hin zu einem intensiven Einsatz von Freizeit bestehen, um sich gemeinsam mit Wissenschaftlerinnen bzw. Wissenschaftlern und/oder anderen Ehrenamtlichen in ein Forschungsthema zu vertiefen.<sup>1</sup>

Public History meint zunächst umfassend alles, was unter *öffentlicher Geschichte* verstanden werden kann.<sup>2</sup> Public History als Berufszweig und akademische Disziplin erfuhr in den USA durch die Gründung des *National Council on Public History* im Jahre 1980 schnell eine Institutionalisierung.<sup>3</sup> Im deutschsprachigen Raum wird der Begriff der Public History seit den letzten Jahrzehnten zwar vermehrt genutzt, ist hier jedoch stärker einerseits an die professionelle Geschichtsdidaktik, andererseits an das zivilgesellschaftliche Interesse an Geschichte rückgebunden.<sup>4</sup> Demnach kursieren mehrere De-

---

1 Bonn, Aletta/Richter, Anett/Vohland, Karin u. a. (Hg.): *Grünbuch Citizen Science Strategie 2020 für Deutschland*, Leipzig 2016, S. 13.

2 Es wäre somit zu diskutieren, ob Public History als Rahmenkonzept auch Citizen Science in den Geschichtswissenschaften miteinschließt.

3 Rauthe, Simone: *Public History in den USA und der Bundesrepublik Deutschland*, Essen 2001, hier S. 74-147.

4 Vgl. Rauthe 2001, S. 154-204; zur Bedeutung der Geschichtsbewegung in den 1980er Jahren (Bundesrepublik) für heutige Public History vgl. Speit, Sina: *Public History und his-*

definitionen, die in Hinsicht auf Wesensbeschreibung und Gegenstand der Public History divergieren. So wird Public History definiert als »jede Form von öffentlicher Geschichtsdarstellung, die außerhalb von wissenschaftlichen Institutionen, Versammlungen oder Publikationen aufgebracht wird«<sup>5</sup>, jedoch auch als »die Lehre und Analyse der Vermittlung von geschichtswissenschaftlichen Erkenntnissen an eine breite Öffentlichkeit«<sup>6</sup>. Sie wird dabei – und hier besteht weitestgehend Einigkeit – in den »Überlappungsräume[n] zwischen der klassischen Fachwissenschaft und einer teilweise tatsächlich neuen, teilweise nur formverwandelten ›öffentlichen Geschichte«<sup>7</sup> angesiedelt. Die ausübenden Akteure sind »Journalisten, Publizisten und Verleger, Schriftsteller und Zeitzeugen, das Fernsehen, der Rundfunk und Spielfilme sowie Gedenkstätten, Museen und Staatsanwälte, die für Prozesse historische Akten untersuchten«<sup>8</sup>. Zur Public History gehören hiernach die Räume, in denen sich diese Akteure bewegen bzw. in denen Geschichte verhandelt oder präsentiert wird, wie »Museen, Gedenkstätten, Gerichtssäle u. a.«<sup>9</sup>.

Ein Konzept wie *Public Interest Design* im Bereich der Geschichtswissenschaft sollte sich der Zuschreibungsebenen seiner Begrifflichkeiten bewusst sein, um hieran Akteure, Räume und eventuelle Zielpublika zu beschreiben und die Ausrichtung seiner Arbeit hieran zu orientieren. Im Folgenden soll daher der Versuch unternommen werden, die Frage nach der Bestimmung und Bedeutung von Public Interest Design aus einer geschichtswissenschaftlichen Perspektive dadurch zu beantworten, dass die drei Grundbegriffe ›Public‹, ›Interest‹ und ›Design‹ mit Rückgriff auf Diskussionen aus der Public History und der Citizen Science (in den Geschichtswissenschaften) diskutiert werden.

---

torische Grundlagenforschung. Das Projekt ›Die Geschichte der Landesministerien in Baden und Württemberg in der Zeit des Nationalsozialismus‹. In: Oswald, Kristin/Smolarski, René (Hg.): Bürger Künste Wissenschaft. Citizen Science in Kultur und Geisteswissenschaften, Guttenberg 2016, S. 199-137, hier insbes. S. 122-126.

- 5 Bösch, Frank/Goschler, Constantin: Der Nationalsozialismus und die deutsche Public History. In: Dies. (Hg.): Public History. Öffentliche Darstellungen des Nationalsozialismus jenseits der Geschichtswissenschaft, Frankfurt am Main 2009, S. 7-23, hier S. 10.
- 6 Zündorf, Irmgard: Zeitgeschichte und Public History. Version 1.0. Docu-

dia-Zeitgeschichte (2010), [http://docupedia.de/zg/zuendorf\\_public\\_history\\_v1\\_de\\_2010](http://docupedia.de/zg/zuendorf_public_history_v1_de_2010) (06.07.2018), hier S. 2.

- 7 Nolte, Paul: Öffentliche Geschichte. Die neue Nähe von Fachwissenschaft, Massenmedien und Publikum. Ursachen, Chancen und Grenzen. In: Barricelli, Michele/Hornig, Julia (Hg.): Aufklärung, Bildung, ›Histotainment‹? Zeitgeschichte in Unterricht und Gesellschaft heute, Frankfurt am Main 2008, S. 131-146, hier S. 133.
- 8 Bösch/Goschler 2009, hier S. 7, rekurren hier speziell auf die Public History im Feld der Zeitgeschichte, insbes. bezogen auf die öffentliche Verhandlung des Nationalsozialismus nach 1945.
- 9 Bösch/Goschler 2009. S. 10.

## Public

Der Begriff ›Public‹ kann synonym für ›öffentlich‹ oder ›die Öffentlichkeit‹ verstanden werden – dies verweist schon auf die unterschiedlichen Dimensionen des Begriffes, kann er doch als beschreibende Eigenschaft vorangestellt werden, darüber hinaus aber auch spezifische Räume oder Akteure meinen. Das Spiel der Begriffsumschreibung durch Übersetzungen kann man weiterdrehen, indem man ›Öffentlichkeit‹ wieder ins Englische zurückübersetzt. Constantin Goschler kommt hierüber auf weitere Bedeutungshorizonte und unterscheidet verschiedene Verständnismöglichkeiten: ›Publikum‹ [public], ›Zivilgesellschaft‹ [public sphere] und ›Zugänglichkeit‹ [openness].<sup>10</sup>

In der Geschichtsdidaktik, die insbesondere im deutschsprachigen Raum eng mit der Entwicklung der Public History zusammengeht,<sup>11</sup> werden diese Räume und Akteure in dem Konzept der Geschichtskultur beschrieben, welche Bernd Schönemann als ein soziales System aus Institutionen und Professionen sowie Medien und Publika beschreibt.<sup>12</sup> Im Sinne der Public History und der Bürgerwissenschaft (Citizen Science) sind mit dieser ›Öffentlichkeit‹ zunächst alle Akteure, Räume und Institutionen außerhalb der rein akademischen – also institutionalisierten – [Fach]Wissenschaft gemeint.<sup>13</sup> Wobei es hier, wie Peter Finke betont, nicht um den Gegensatz zwischen der Wissenschaft auf der einen Seite und den Bürgerinnen und Bürgern auf der anderen geht.<sup>14</sup> Diese Öffentlichkeit ist das Ziel bzw. im Falle von Citizen-Science-Vorhaben selbst auch der Ausgangspunkt der Vermittlung historischen Wissens und fachwissenschaftlicher Methoden, welche in unterschiedlichen Räumen und über entsprechende Medien präsentiert, konsumiert und reflektiert werden sollen.

Vermittlung von Geschichte findet über eine Vielzahl von Medien und in unterschiedlichen Räumen und Kontexten statt. Dabei sind die klassischen Räume einer Public History nach wie vor vor allem die [historischen] Museen und andere Institutionen, die sich explizit mit der Vergangenheit und ihrer Vermittlung beschäftigen, so zum Beispiel Universitäten, Schulen oder Archive. Hinzu kommen aber auch Fernsehsendungen, Bundestagsdebatten, das Feuilleton, Social-Media-Kanäle oder die überall präsenten Denkmäler im Stadtbild. In all diesen Räumen wird Geschichte erzählt oder erlebbar

10 Goschler, Constantin: Wissenschaft und Öffentlichkeit in Berlin (1870-1930), Einleitung. In: Ders. (Hg.): Wissenschaft und Öffentlichkeit in Berlin (1870-1930), Stuttgart 2000, S. 7-29, hier S. 21 f.

11 Vgl. Rauthe 2001. S. 154-205.

12 Schönemann, Bernd: Geschichtsdidaktik. Geschichtskultur. Geschichtswissenschaft. In: Günther-Arndt, Hilke (Hg.): Geschichts-Didaktik. Praxishandbuch für die Sekundarstufe I und II, Berlin 2003, S. 11-22,

hier S. 18 f.; vgl. auch Rüsen, Jörn: Geschichtskultur. In: Bergmann, Klaus u. a. (Hg.): Handbuch der Geschichtsdidaktik, Seelze-Velber 1997, S. 38-41. Rüsen unterscheidet diese Bereiche der Geschichtskultur in ihrer Ausrichtung auf ästhetische, politische und kognitive Dimensionen.

13 Wie oben, vgl. auch Bösch/Goschler 2009. S. 7.

14 Vgl. Finke, Peter: Citizen Science. Das unterschätzte Wissen der Laien, München 2014, S. 40.

gestaltet. Eine besondere Charakteristik dieser in der Regel öffentlichen Räume und öffentlichen Medien ist, dass sie potentiell von allen Interessierten genutzt, besucht, gelesen oder zumindest wahrgenommen werden können.

Institutionell liegt die Vermittlung historischen Wissens bis heute zwar vorrangig in den Händen weniger ganz konkreter Berufsgruppen, wie z. B. den Lehrenden an Schulen und Hochschulen oder Denkmalpflegerinnen und -pflegern, doch waren auch hier schon immer ›Laien‹ aktiv. Waren es doch bis weit in das 18. Jahrhundert gerade Laien, die historische Informationen erfassten, sie in Katalogen zusammenführten, für Veröffentlichungen aufbereiteten, archäologische und kunsthistorische Typologien entwickelten und die mit ihnen verbundenen Objekte in sogenannten Wunderkammern ausstellten.<sup>15</sup> Der Schub der Professionalisierung, der seit Ende des 18. Jahrhunderts im Zusammenhang mit der modernen Staatenbildung aber auch der zunehmenden Institutionalisierung der Wissenschaft einherging, hat diesen Feldern bürgerlicher Betätigung ein scheinbar rapides Ende beschert. Doch ist es insbesondere die moderne Geschichtswissenschaft, die seit ihrem Entstehen im frühen 19. Jahrhundert zwar einen »Prozess der Professionalisierung« durchlaufen hat, jedoch »ohne dabei die Bindung zum breiten Publikum in der ›Ästhetisierung‹ der Darstellung zu verlieren.«<sup>16</sup> Der Maßstab guter Geschichtswissenschaft ist auch immer das Erreichen einer breiten Öffentlichkeit unter hohen fachwissenschaftlichen und erzählerischen Qualitätsansprüchen.<sup>17</sup>

Die private Beschäftigung mit den verschiedenen Fragestellungen gerade der Geschichtswissenschaft ist nie vollständig abgebrochen. Neben den etablierten Berufsgruppen engagieren sich daher auch ehrenamtliche Helferinnen und Helfer im Bereich der Denkmalpflege oder in Heimatvereinen, Freundeskreisen von Bibliotheken und Museen oder im privaten Bereich für die Aufbereitung und Vermittlung historischer Informationen.

Im Hinblick auf die Medien gibt es ein breites Spektrum von Möglichkeiten, historische Sachverhalte aber auch Interpretationen zu vermitteln und zu verbreiten. Diese reichen von der politischen Rede über die klassischen Medien der Wissenschaftskommunikation, d.h. publizierten Texten in Büchern, Zeitungen und Zeitschriften, und den Möglichkeiten des Internets (Blogs, Soziale Medien etc.) bis hin zu Computerspielen, Reenactment<sup>18</sup> und Mittelaltermärkten. Dabei ist die Wahl des Mediums vor allem von der zu erreichenden Öffentlichkeit – dem Ziel-Publikum – abhängig, ist dieses doch gerade der Adressat der »absichtsvollen und zielgerichteten [...] geschichtskulturellen Kommunikation«<sup>19</sup>. Hier ist zu reflektieren, dass auch die »Wissenschaftspopularisie-

15 Vgl. Oswald, Kristin/Smolarski, René: Einführung: Citizen Science in Kultur und Geisteswissenschaften. In: Dies./Ders. (Hg.): Bürger Kunst Wissenschaft. Citizen Science in Kultur und Geisteswissenschaften, Gutenberg 2016, S. 9-27, hier S. 9.

16 Nolte 2008. S. 132.

17 Ebd.

18 Vgl. Sieber, Andrea: Aneignung und Teilhabe bei der Erforschung von Geschichte. Formen des Reenactments als Möglichkeiten der gesellschaftlichen Partizipation an Wissenschaft? In: Oswald/Smolarski 2016. S. 139-147.

19 Schönemann 2003. S. 18 f.

«immer »unterschiedlich[e] Öffentlichkeiten«<sup>20</sup> (im Sinne von Zielpublika) produziert, an die sie sich richtet und die in Wechselwirkungen sowohl zur Wissenschaft selbst als auch zu anderen gesellschaftlichen Feldern, etwa der Politik, stehen.<sup>21</sup>

Zudem spielt die den verschiedenen Zielgruppen eigene Vorstellung von Geschichte und deren Aufgabe eine besonders große Rolle. So kann man, wie Schönemann hervorhob, Geschichte als Nutzen, als Bildung oder als Erlebnis begreifen,<sup>22</sup> wobei sich daran jeweils verschiedene Publika ausbilden können, die dann wiederum unterschiedliche Erwartungen sowohl an den vermittelten Inhalt als auch an die zur Vermittlung genutzten Medien stellen.

Neben dem Blick auf die Adressaten ist aber auch der Blick auf die jeweiligen Absender zu richten und die Frage zu stellen, wer diese Räume und Medien der Geschichtsvermittlung als Produzierende und Rezipierende dominiert und in welcher Form die Inhalte für das anzusprechende Publikum aufbereitet und präsentiert werden. Dies umso mehr, als nicht nur das Medium und der gewählte Raum, sondern in besonderer Weise auch der zu vermittelnde Inhalt die zu erreichenden Publika definieren. So erreichen allgemeinverständliche Texte eine deutlich größere Zielgruppe, während historisch inspirierte Spiele hingegen vor allem jene nutzen, deren potentielle Lust auf geschichtliche Fakten immer auch gekoppelt sein muss an die Bedingungen des Mediums, das heißt hier vor allem an den Spaß am Spiel. Gerade hier zeigt sich auch, was passiert, wenn diese beiden Größen miteinander in Konflikt geraten, wenn sich also eine bessere historische Fundierung nur zu Lasten der Spielbarkeit realisieren lässt.<sup>23</sup> Das Design, also der Zuschnitt des Inhaltes, worauf im weiteren Verlauf des Textes noch näher eingegangen werden soll, formt somit in direkter Weise das Publikum.

Diese Sichtweise bewirkt jedoch, dass Public History häufig als eine eingleisig-zielgerichtete Kommunikation verstanden wird, der die Vorstellung eines mit Autorität ausgestatteten Akteurs (die Professorin, der Lehrer, die Journalistin) zugrunde liegt. Dem gegenüber versteht sich eine Citizen Science, die über das reine Einbinden freiwilliger Helferinnen und Helfer in die Datenerfassung, -aufbereitung oder -filterung (Crowdsourcing) hinausgeht<sup>24</sup>, als Dialog, in welchem beide Seiten als Adressaten für jeweils eigene Inhalte fungieren und bestenfalls für beide Seiten einen Mehrwert generieren.<sup>25</sup> Auch das Konzept der Angewandten Geschichte, das als eine Art Gegenmodell zur als

20 Felt, Ulrike: Die Stadt als verdichteter Raum der Begegnung zwischen Wissenschaft und Öffentlichkeit. Reflexionen zu einem Vergleich der Wissenschaftspopularisierung in Wien und Berlin um die Jahrhundertwende. In: Goschler 2000. S. 185-220, hier S. 187.

21 Ebd. S. 185-187.

22 Schönemann 2003. S. 19.

23 Für die Darstellung religiöser Inhalte in Digitalspielen siehe: Steffen, Oliver: Religion in Games.

Eine Methode für die religionswissenschaftliche Digitalspielforschung, Berlin 2017.

24 Peter Finke macht in diesem Zusammenhang eine Unterscheidung zwischen schwacher und starker Bürgerbeteiligung. Vgl. Finke 2014. S. 40.

25 Vgl. Pettibone, Lisa/Vohland, Katrina/Bonn, Aletta et al (Hg.): Citizen Science für alle. Eine Handreichung für Citizen Science-Beteiligte, Berlin 2016, S. 8-9.

reinen Dienstleistung begriffenen Public History formuliert wurde, betont die Wechselwirkung zwischen Fachwissenschaft und [zivil]gesellschaftlichen Akteuren.<sup>26</sup> Dass Public History jedoch auch als Rahmung für ein »interaktionistisches Verständnis von Wissenschaftspopularisierung«<sup>27</sup> dienen kann, zeigen Frank Bösch und Constantin Goschler am Beispiel der Verhandlung des Nationalsozialismus in der Öffentlichkeit nach 1945. Dieser sei in hohem Maße und in mehreren öffentlichen und professionellen Räumen im Austausch mit oder als Impulsgeber für die Fachwissenschaft verhandelt worden. Als außer(geschichts)wissenschaftliche Professionen bzw. Räume und Impulsgeber werden die Bereiche Journalismus, Film und Fernsehen, Justiz, Gedenkstätten und Literatur genannt. Bösch und Goschler betonen, dass dieses Wechselspiel einerseits prägend für das »öffentliche Geschichtsbewusstsein« über den Nationalsozialismus gewesen sei als auch erheblichen Einfluss auf die »Entwicklung der fachhistorischen Forschung« genommen habe.<sup>28</sup> Diese Berücksichtigung verschiedener Akteure in der Beteiligung an Wissenschaft und ihrer öffentlichen Darstellung rückt die Diversität der Beteiligten, ihre Interessenlagen und Bedingungen ihrer Auseinandersetzung mit der Geschichte stärker in den Fokus.

## Interest

Unter Interest aus Sicht der Public History soll hier Interesse im ganz wörtlichen Sinne, d. h. als »dazwischen sein« bzw. »dabei sein« (lat.: inter = zwischen und esse = sein), verstanden werden. Gemeint ist hiermit sowohl das Spannungsfeld zwischen individuellen und institutionellen Akteuren der Geschichtsvermittlung als auch das betont enge Verhältnis von Akteur und Objekt. Dies bedeutet vor allem die Frage danach, wer Anteil an der öffentlichen Aushandlung von Geschichte, also sowohl der Themensetzung als auch der Auseinandersetzung mit den thematischen Inhalten, hat.

Ein Ansatz wie Public Interest Design kann den Begriff »Interest« unter verschiedenen Blickrichtungen oder Fragestellungen diskutieren: Was ist ein artikuliertes Interesse? Wer artikuliert ein Interesse? Woraus erwächst dieses Interesse? Und gegebenenfalls: Wer erzeugt dieses Interesse? Sinnhaft kann es sein, Interesse immer gebunden an einen jeweiligen Akteur anzusehen, und zweitens eine Zielgerichtetheit dieses Interesses zu identifizieren.

Unter dem Schlagwort eines »Geschichtsbooms« wird im Bereich der Public History analysiert, wie und warum das Interesse »der Öffentlichkeit« bzw. die Verhandlung von Geschichte in der Öffentlichkeit in den vergangenen Jahrzehnten in einem so hohen Maße zugenommen haben – dies wird z. B. an der Besucherzahl historischer Ausstellun-

---

26 Tomann, Juliane/Nießer, Jacqueline/Littke, Anna/Ackermann, Jakob/Ackermann, Felix: Diskussion Angewandte Geschichte. Ein neuer Ansatz? Version 1.0 In: Docupedia-Zeitgeschichte (2011), [\[docupedia.de/zg/ackermann\\\_littke\\\_diskussion\\\_angewandte\\\_geschichte\\\_v1\\\_de\\\_2011\]\(http://docupedia.de/zg/ackermann\_littke\_diskussion\_angewandte\_geschichte\_v1\_de\_2011\) \(06.07.2018\).](http://</a></p>
</div>
<div data-bbox=)

27 Bösch/Goschler 2009. S. 8.

28 Ebd. S. 22.

gen und der Zunahme an historischen Spielfilmen und Dokumentationen quantifiziert.<sup>29</sup> Es lassen sich offensichtliche gesellschaftliche und technologische Veränderungen festhalten, die dieses Phänomen begünstigt haben und unter den Stichworten Freizeitgesellschaft und Massenmedien zusammengefasst werden können,<sup>30</sup> doch seien sie nicht ursächlich für die starke Beschäftigung mit Vergangenheit durch verschiedenste Akteure und Institutionen verantwortlich. So konstatiert Paul Nolte: »Geschichte gibt es im Fernsehen oder Internet nicht, weil es Internet und Fernsehen gibt, sondern wegen eines zugleich fundamentalen und sehr spezifischen öffentlichen Interesses an der Vergangenheit.«<sup>31</sup> Dies falle mit »einer grundlegenden kulturellen Wende der westlichen Gesellschaften« und einer »Erosion [...] des klassischen Fortschrittsbewusstseins« zusammen, wodurch der Vergangenheit als Identifikationsangebot ein erhöhtes Interesse zugekommen sei.<sup>32</sup> Das Interesse für die Auseinandersetzung mit Geschichte erklärt die Geschichtsdidaktik mit der Orientierungsfunktion für die Gegenwart, die Sinnbildung über Vergangenheiten für uns habe.<sup>33</sup> Nach den Konzepten der Erinnerungskultur und des kollektiven Gedächtnisses<sup>34</sup> wird davon ausgegangen, dass Gesellschaften die Beschäftigung mit Vergangenheit als konstituierendes Moment für ihre Gruppenidentität benötigen; normativ überhöht bedauert Pierre Nora das »Ende der Gedächtnisgesellschaften, all jener Institutionen, die die Bewahrung und Weitergabe der Werte sicherten, Kirche oder Schule, Familie oder Staat.«<sup>35</sup> Dies verweist auf die Zielrichtung dieser Konzepte, die wegen ihres Bezugs auf Nationalstaaten und ohne Berücksichtigung plural verfasster Gesellschaften theoretische Mängel aufwiesen, so die Kritik von Ulrike Jureit und Christian Schneider.<sup>36</sup>

---

29 Zündorf 2010. S. 1.

30 Zum gesellschaftskulturellen Wandel (bezogen auf die Bundesrepublik Deutschland) vgl. folgende Werke: Herbert, Ulrich: Wandlungsprozesse in Westdeutschland. Belastung, Integration, Liberalisierung 1945-1980, Göttingen 2002; Jarausch, Konrad H.: Die Umkehr. Deutsche Wandlungen 1945-1995, München 2004; Wolfrum, Edgar: Die geglü ckte Demokratie. Geschichte der Bundesrepublik Deutschland von ihren Anfängen bis zur Gegenwart, Stuttgart 2006. Zu diesen kritisch: Paulus, Julia/Silies, Eva-Maria/Wolff, Kerstin: Zeitgeschichte als Geschlechtergeschichte. Neue Perspektiven auf die Bundesrepublik, Frankfurt am Main 2012.

31 Nolte 2008. S. 133.

32 Ebd. S. 134.

33 Rösen, Jörn: Historisches Lernen. Grundlagen und Paradigmen,

Schwalbach 2008, darin insbes. das Kapitel: Erfahrung, Deutung, Orientierung. Drei Dimensionen des historischen Lernens, S. 61-69.

34 Assmann, Jan: Das kulturelle Gedächtnis. Schrift, Erinnerung und politische Identität in den frühen Hochkulturen, München 1997, vgl. insbes. S. 29-59; Erll, Astrid: Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen. Eine Einführung, Stuttgart 2005, vgl. insbes. S. 13-34.

35 Nora, Pierre: Zwischen Geschichte und Gedächtnis, Frankfurt am Main 1998, hier S. 12.

36 Vgl. insbesondere die Kritik von Ulrike Jureit und Christian Schneider an dem Konzept der Erinnerungskultur (bezügl. der Erinnerung an den Nationalsozialismus): Jureit, Ulrike/Schneider, Christian: Gefühlte Opfer. Illusionen der Vergangenheitsbewältigung, Stuttgart 2010.



Die unterschiedlichen Interessenlagen können anhand unterschiedlicher Professionen, Institutionen und Publika (siehe oben) identifiziert werden. So gibt Nolte zu Bedenken, dass Gründe für den oben genannten ›Geschichtsboom‹ auch in biografischen Motivlagen zu suchen seien; so formuliert er als ein geschichtskulturelles ›Hauptmotiv‹ der 1990er Jahre die »Verarbeitung biographischer beziehungsweise kollektivbiographischer Erinnerung im 20. Jahrhundert unter den Vorzeichen [...] von Krieg, Genozid, Vertreibung und Gewalt«. <sup>37</sup> Dies hat insoweit Auswirkungen auf die Breite der Gesellschaft, als aus diesen [kollektiv-]biografischen Interessenlagen Initiativen etwa zur Aufarbeitung von Verbrechenskomplexen entstanden sind, so für Gedenkstätten von nationalsozialistischen Konzentrations- und Vernichtungslagern oder Haftstätten des SED-Regimes, die maßgeblich von ehemals Inhaftierten getragen wurden. <sup>38</sup>

Auch institutionelle, politische und ökonomische Interessenlagen müssen Beachtung finden. <sup>39</sup> Insbesondere diejenigen, die sich in einem Dienstleistungsverhältnis im Bereich der Public History bewegen (z. B. Geschichtsentwicklerinnen und Geschichtsentwickler) müssen sich mit den Interessen Externer auseinandersetzen, die an sie herangetragen werden, und gleichzeitig ihre privaten, ökonomischen Interessen reflektieren. In diesem Aushandlungsprozess mit fachwissenschaftlicher Expertise zu agieren, ist mitunter eine praktische Herausforderung, die unter dem Stichwort eines Ethikkodex für die Geschichtswissenschaft diskutiert wird. <sup>40</sup>

## Design

Der Begriff ›Design‹ kann mit mindestens zwei verschiedenen Bedeutungen gelesen werden. So kann Designen im Sinne von Herstellen bzw. Kreieren gemeint sein, damit also auf den Design- oder Herstellungsprozess fokussieren. Ein Design bezeichnet jedoch auch das Ziel oder Ergebnis dieses Prozesses und kann unter z. B. ästhetischen Gesichtspunkten qualitativ diskutiert oder eingeordnet werden. Public Interest Design kann oder sollte sich also die Frage stellen, wie der Prozess des Designens gestaltet werden kann und welchen eventuell fachspezifischen und strukturellen Bedingungen er

<sup>37</sup> Nolte 2008. S. 136.

<sup>38</sup> Vgl. z. B. das Kapitel ›KZ als Gedenkstätten‹ in: Fischer, Torben/Lorenz, Matthias N. (Hg.): Lexikon der ›Vergangenheitsbewältigung‹ in Deutschland. Debatten- und Diskursgeschichte des Nationalsozialismus nach 1945, Bielefeld 2015, S. 178-180; zu den Gedenkstätten der DDR-Haftanstalten: Rudnick, Carola S.: Die andere Hälfte der Erinnerung. Die DDR in der deutschen Geschichtspolitik nach 1989, Bielefeld 2011.

<sup>39</sup> Vgl. Kühberger, Christoph/Pudlat, Andreas: Vergangenheitsbewirtschaftung. Public History zwischen

Wirtschaft und Wissenschaft. Innsbruck/Wien 2012; Troebst, Stefan: Geschichtspolitik. Version: 1.0. In: [http://docupedia.de/zg/troebst\\_geschichtspolitik\\_v1\\_de\\_2014](http://docupedia.de/zg/troebst_geschichtspolitik_v1_de_2014) (06.07.2018).

<sup>40</sup> Arendes, Cord/Siebold, Angelika: Zwischen akademischer Berufung und privatwirtschaftlichem Beruf. Für eine Debatte um Ethik- und Verhaltenskodizes in der historischen Profession. In: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht 66 (2015), Heft 3/4, S. 152-166.

unterliegt. Zweitens stellt sich die Frage nach dem Design als Ergebnis dieses Prozesses, seinen ästhetischen Vorbildern und Kontexten.

Aus Sicht der Geschichtswissenschaft bietet es sich an, auf fachdidaktische Konzepte zurückzugreifen: Historische Erzählungen – und im Grunde ist jede Darstellung von Geschichte eine historische Erzählung – weisen Merkmale auf, die hier im Zusammenhang des Designens im Sinne eines Herstellungsprozesses diskutiert werden können.<sup>41</sup> Insbesondere das Merkmal der Konstruktivität verweist darauf, dass Historikerinnen und Historiker eine Darstellung von historischen Begebenheiten stets aktiv gestalten. Sie entscheiden sich für einen Anfangs- und Endpunkt und begriffliche und theoretische Verdichtungen und legen für ihre Erzählung Personen- und Raumidentitäten sowie Zeitparameter fest, um mit ihnen Geschichte nicht nur darzustellen, sondern auch zu erklären.<sup>42</sup> Weitere Merkmale des historischen Erzählens beschreiben die rückblickende Position des Erzählenden [Retrospektivität] sowie die Gestaltung der Narration mit zeitlichen Abfolgen [Temporalität], einer Auswahl von Themen, historischen Akteuren, Räumen und Zeitpunkten [Selektivität] sowie der Konsequenz, dass diese eine Erzählung nur *ein Teil* der Geschichtsschreibung sein kann, das sich jedoch in die Kontexte der Historiographie einfügen lassen muss [Partialität].

Möchte man die ästhetische Komponente des Begriffes ›Design‹ fokussieren, so bietet sich ein Rückgriff auf das Konzept der Geschichtskultur nach Jörn Rüsen an, der neben der politischen und kognitiven Dimension auch den ästhetischen Bereich beschreibt. Diesen sieht er zum Beispiel in Denkmälern, Literatur und Film manifestiert, also in verschiedenen Medien, die Geschichte darstellen. Die Dimensionen der Geschichtskultur beschreibt er als »anthropologisch fundiert, nämlich in den elementaren mentalen Operationen des Fühlens, Wollens und Denkens«<sup>43</sup>, die miteinander in Wechselwirkung stünden. Die Ästhetik der Geschichtskultur bestimme daher wesentlich, dass und wie Geschichte rezipiert und verstanden werden kann.

Möchte man sich konkret mit der Ästhetik von Geschichtsdarstellungen befassen, kann man analysieren, ob es eine fortschreibende Ästhetik von öffentlichen Geschichtsprodukten gibt, da sich diese eventuell in ihrer Ästhetik an einander orientieren. Auch gibt es bestimmte Strukturbedingungen, die Geschichtsdarstellungen bedingen, etwa Filme oder Fotos in Schwarzweiß oder historische Schrifttypen (Sütterlin, Fraktur etc.). Auf diese kann auch bewusst rekuriert werden, um den Eindruck des Historischen zu erzeugen. Dies ist mitunter problematisch; so reinszenieren Spielfilme über das nationalsozialistische Regime die Ästhetik der zeitgenössischen Propaganda und sorgen somit dafür, dass die von der Diktatur selbst erzeugte »Signatur der Epoche«<sup>44</sup> weitergetra-

41 Vgl. Pandel, Hans-Jürgen: Historisches Erzählen. Narrativität im Geschichtsunterricht, Schwalbach 2010, S. 75-126.

42 Zu Konstruktivität siehe ebd. S. 85-88.

43 Rüsen, Jörn: Geschichtskultur. In: Bergmann, Klaus u. a. (Hg.): Handbuch der Geschichtsdidaktik, Seelze/Velber 1997, S. 38-41, hier S. 39.

44 Welzer, Harald: Die Bilder der Macht und die Ohnmacht der Bilder. Über Besetzung und Auslöschung von Erinnerung. In: Ders. (Hg.): Das Gedächtnis der Bilder. Ästhetik und Nationalsozialismus, Tübingen 1995, S. 165-194, hier S. 169.

gen wird. Tobias Ebbrecht hält fest, diese Spielfilme »imitieren [...] zumeist Moden und Stile der Zeit oder die Ästhetik vorgängiger Filme zu diesem Thema. Und genau daraus generieren sie den Eindruck von Authentizität für ihr Publikum, das eine Vergangenheit anblickt, die authentisch erscheint, weil sie bereits Bekanntes wiederholt.«<sup>45</sup> Das Design geschichtskultureller Produkte steht also in einem komplexen Bedeutungszusammenhang, der von seinem historischen Vorbild oder Thema über das gewählte Medium, seines konkreten Inhalts bis hin zu eventuellen Vorbildprodukten reicht.

Auch im Hinblick auf das erfolgreiche Einbinden einer nichtfachlichen Öffentlichkeit in den Forschungsprozess (Citizen Science) spielt der Aspekt des Designs eine wesentliche, wenn nicht sogar die herausragende Rolle. Denn um das Interesse eines bei einem für die Mitarbeit in Frage kommenden Publikums zu schaffen, ist es erforderlich, dieses Interesse über entsprechende Kommunikationswege, Fragestellungen aber auch bereits vorhandene Neigungen und Bestrebungen anzusprechen und entsprechend des Forschungsinteresses auf- bzw. auszubauen. Möchte man zum Beispiel Unterstützung für ein Crowdsourcing-Projekt zur Transkription handschriftlicher Texte<sup>46</sup> einer konkreten Persönlichkeit oder zu einem fest definierten Thema finden, so kann man sowohl Interessierte an dieser Person, dem behandelten Thema oder Handschriften im Allgemeinen ansprechen, um sie für die Mitarbeit zu begeistern. Um dies erfolgreich zu tun, muss man jedoch die richtigen Wege und (Wissens-)Angebote aufzeigen, um das Interesse dieser Teilöffentlichkeiten gezielt anzusprechen. Das »public interest« muss demnach erst entsprechend designed werden.

Public Interest Design in der Geschichtswissenschaft kann somit in seiner Gesamtheit auch als der Prozess verstanden werden, bei dem ein institutioneller oder individueller Akteur über ausgewählte Kommunikationswege und Multiplikatoren das Interesse einer gezielten (Teil-)Öffentlichkeit für eine von ihm selbst gewählte Fragestellung oder Themensetzung aufzubauen versucht.

## Zusammenfassung – Das Denkmal für die ermordeten Juden Europas in Berlin

Das »Denkmal für die ermordeten Juden Europas« lässt sich hier als ein Beispiel aus der Public History anführen, das für die Diskussion von Public Interest Design von Interesse sein kann, denn es wurde nicht nur öffentlich breit diskutiert, sondern führte letztlich zu einem sichtbaren, begehbaren Ergebnis. Das Denkmal mit seinem zugehörigen unterir-

---

45 Ebbrecht, Tobias: Begegnungen und Unterbrechungen. Europäische Gedächtnisräume in Romuald Karmakars Land der Vernichtung und Robert Thalheims Am Ende kommen Touristen. In: Schick, Thomas/Ebbrecht, Tobias (Hg.): Kino in Bewegung. Perspektiven des deutschen Gegenwartsfilms, Wiesbaden 2011, S. 157-184, hier S. 158.

46 Genannt sei hier unter anderem das Crowdsourcing-Projekt, das sich mit der Transkription des handschriftlichen Nachlasses des englischen Juristen, Philosophen und Sozialreformers Jeremy Bentham (1748-1832) befasst. Vgl. <http://blogs.ucl.ac.uk/transcribe-bentham/> (23.02.2018).

dischen Ort der Information, einer Ausstellung über den Holocaust, wurde im Mai 2005 eröffnet. Sein Bau war im Jahr 1999 vom Deutschen Bundestag beschlossen worden und seitdem besuchen jährlich über 450 Tausend Menschen allein den unterirdischen Ort der Information.<sup>47</sup> Die Diskussionen über das mögliche Denkmal wurden rund zehn Jahre vor dem Bundestagsbeschluss öffentlich geführt, dabei kristallisierte die Debatte in der Frage nach der geschichtskulturellen Bedeutung des Mahnmals. In Rede standen seine zentrale Lage in Berlin unweit des Reichstagsgebäudes, Widmung und Name des Denkmals, Ausführende, Trägerschaft und Finanzierung bis hin zu seiner konkreten ästhetischen und materiellen Gestalt.<sup>48</sup>

Die Debatte um das Mahnmal wurde in öffentlichen Räumen, dabei vor allem in explizit politischen Räumen, insbesondere im Deutschen Bundestag, und darüber hinaus breit in den Medien ausgetragen. Die beteiligten Diskutanten formulierten ihre unterschiedlichen auf jeweils andere Publika zielenden Interessen. Hieran beteiligten sich Akteure aus den politischen Parteien, dem Förderkreis für die Errichtung eines Denkmals, den Opfer- und Interessenverbänden, wie z. B. dem Zentralrat der Juden in Deutschland sowie aus Journalismus, Wissenschaft, Architektur und der Bürgerschaft im Allgemeinen. Sie trugen ihre Meinungen zur Notwendigkeit, Ausgestaltung, Platzierung, Form und Bedeutung eines Denkmals für die ermordeten Juden Europas aus. Dennoch betont Ute Frevert: »Weit mehr als um das ›Daß‹ kreiste die Debatte um das Holocaust-Mahnmal um das ›Wie‹.«<sup>49</sup> Redestark und damit öffentlichkeitswirksam waren vor allem der Förderkreis, der das Thema öffentlich machte und somit als einer der wichtigsten Akteure angesehen werden muss, der das öffentliche Interesse aktiv gestaltete. Dennoch betont Frevert: »Daß man sich erinnern sollte und wollte, stand außer Frage.« Die Debatte kreiste demnach mehr um Fragen des ›Wie‹: »Welche Größe war angemessen, welche Ästhetik passend?«<sup>50</sup> Die Diskussion über das Design des Denkmals nahm in der Debatte also einen sehr großen Teil ein. Nach Micha Brumlik berührte die Debatte maßgeblich »mindestens drei Dimensionen«: die grundsätzliche Frage nach einem zentralen Mahnmal, die Widmung und die ästhetische Ausgestaltung.<sup>51</sup>

---

47 Vgl. <https://www.stiftung-denkmal.de/denkmaeler/denkmal-fuer-die-ermordeten-juden-europas/besucherzahlen.html> (12.12.2017).

48 Mit dezidiert kritischer Stellungnahme vollzieht Peter Reichel den Realisierungs- und Aushandlungsprozess des Denkmals nach. Vgl. Reichel, Peter: Politik mit der Erinnerung. Gedächtnisorte im Streit um die nationalsozialistische Vergangenheit, Frankfurt am Main 1999, S. 209-217.

49 Frevert, Ute: Öffentliche Kommemoration und individuelle Erinnerung vor

dem Generationsbruch. In: Assmann, Aleida/Frevert, Ute, Geschichtsvergessenheit, Geschichtsversessenheit. Vom Umgang mit deutschen Vergangenheiten nach 1945, Stuttgart 1999, hier S. 276.

50 Ebd.

51 Brumlik, Micha: Der Sinn des Holocaustdenkmals zu Berlin. Überlegungen zum Mahnmal. In: Brumlik, Micha/Funke, Hajo/Rensmann, Lars: Umkämpftes Vergessen. Wälsler-Debatte. Holocaust-Mahnmal und neuere deutsche Geschichtspolitik, Berlin 2000, S. 174-177.

Auf die geschichtskulturelle Bedeutung des in Kurzform meist ›Holocaust-Mahnmal‹ genannte Denkmal in Berlin weist die Tatsache hin, dass bis heute geschichtspolitische und künstlerische Initiativen von allen Seiten darauf rekurrieren: so nannte es der Thüringer AfD-Politiker Björn Höcke in einer Rede, in der er die deutsche Erinnerungskultur als »dämliche Bewältigungspolitik« bezeichnete, ein »Denkmal der Schande«.<sup>52</sup> An dieser Aussage orientiert, nutzen wiederum die politischen Aktivistinnen und Aktivisten des ›Zentrums für politische Schönheit‹ das Denkmal, um hierüber den rechtsradikal und geschichtsrevisionistisch eingestellten Politiker öffentlich zu kritisieren: im November 2017 mietete das Zentrum ein Nachbargrundstück des Privathauses Höckes an und baute das Denkmal im Kleinformat nach.<sup>53</sup> Im Januar 2017, kurz nach Höckes oben genannter Aussage, stellte der Künstler und Aktivist Shahak Shapira Fotos von Touristinnen und Touristen, die vor dem Denkmal für die ermordeten Juden Europas aufgenommen und in sozialen Netzwerken veröffentlicht wurden, auf einer eigenen Website unter dem Titel »Yolocaust«<sup>54</sup> online. Er manipulierte die Bilder so, dass sich der Hintergrund der Selfies veränderte und anstelle des Denkmals historische Aufnahmen aus den nationalsozialistischen Vernichtungslagern erschienen. Shapira wollte damit auf unangemessenes Verhalten im Bereich des Mahnmals aufmerksam machen<sup>55</sup> und stieß eine mediale Debatte über die Holocaust-Erinnerung an. Nach einer Woche und 2,5 Millionen Seitenaufrufen<sup>56</sup> nahm Shapira die Bilder aus dem Netz.

Auch die Homepage des Lehrstuhls für Neuere und Zeitgeschichte und Geschichtsdidaktik an der Universität Erfurt zeigt in der visuellen Headline einen Ausschnitt des Mahnmals. Es wird deutlich, das Denkmal für die ermordeten Juden Europas steht in der Rede und im Bild für mehrere Bedeutungsebenen: es verweist auf seinen Standort, den

52 Der Begriff des ›Schandmals‹ fiel auch schon in der Debatte um den Bau des Denkmals, vgl. etwa: Meier, Christian: Zweierlei Opfer. In: Die Zeit vom 11.4.1997, [http://www.zeit.de/1997/16/Zweierlei\\_Opfer](http://www.zeit.de/1997/16/Zweierlei_Opfer) (12.12.2017); Höcke nutzt gezielt eine mehrdeutige Rhetorik, die offenlässt, ob er das Denkmal selbst als schändlich bezeichnet oder das Verbrechen des Holocaust, für das es symbolisch steht. Zur Methode dieser Rhetorik vgl. Polke-Majewski, Karsten: Björn Höcke greift unsere Identität an. In: Zeit-online vom 18.1.2017, <http://www.zeit.de/politik/deutschland/2017-01/afd-bjoern-hoecke-rede-holocaust-mahnmal-berlin> (12.12.2017).

53 Frank, Arno: Ein Holocaust-Mahnmal bei Björn Höcke vor der Haustür. In: Spiegel Online vom 22.11.2017,

<http://www.spiegel.de/kultur/gesellschaft/zentrum-fuer-politische-schoenheit-bjoern-hoecke-und-das-denkmal-der-schande-a-1179515.html> (12.12.2017); Homepage des ZPS: [www.politicalbeauty.de](http://www.politicalbeauty.de) (12.12.2017).

54 ›Yolocaust‹ ist eine Kombination des umgangssprachlichen Ausdrucks ›yolo‹ (Akronym von ›you only live once‹) und Holocaust.

55 Jarosch, Bernhard: Shahak Shapira über ›Yolocaust. Dann würden die Leute verstehen, dass es einfach bescheuert ist, FAZ.net vom 21.01.2017, <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/debatten/shahak-shapira-im-interview-ueber-yolocaust-14697574.html> (12.12.2017).

56 <http://www.yolocaust.de> (12.12.2017), hier fasst Shapira die Aktion und Reaktionen zusammen.

politisch gewollten Zentralitätsanspruch, das historische Verbrechen des Holocaust und seine aktuellen Kontexte in Politik, Gedenken und Forschung.

Als Denkmal mit nationaler Bedeutung und kontrovers diskutierter Vorgeschichte dient die Diskussion um die Entstehung des Berliner Holocaust-Denkmal als ein Beispiel dafür, was Public Interest Design aus der Perspektive der Geschichtswissenschaft bedeutet. So wurde die Diskussion selbst durch die daran beteiligten Akteure und die von ihnen formulierten Interessen zu einem, über verschiedene Medien und Räume hinweg, öffentlich verhandelten Thema, in das sich verschiedene Akteure einbrachten. In solchen Diskussionen spielen neben politischen und emotionalen auch gerade historische – nicht selten geschichtsrevisionsistische – Argumente eine bedeutende Rolle. Die Begriffe Public, Interest und Design aus Sicht der Geschichtswissenschaften verweisen, wie gezeigt, auf vielfältige Diskussionen innerhalb der Disziplin, die bereits seit langer Zeit und mit unterschiedlichen Intentionen geführt werden.

Mit den nunmehr unter dem Stichwort *Public Interest Design* verhandelten methodischen und analytischen Zugängen auch aus anderen Disziplinen und Wissenschaftsbereichen, die unter anderem in diesem Band diskutiert werden, bietet sich auch die Möglichkeit, diese Diskussion mit bereits etablierten Zugängen wie *Public History* und *Citizen Science* zu verbinden.

## Literatur

Arendes, Cord/Siebold, Angelika  
Zwischen akademischer Berufung und privatwirtschaftlichem Beruf. Für eine Debatte um Ethik- und Verhaltenskodizes in der historischen Profession. In: *Geschichte in Wissenschaft und Unterricht* 66 [2015], Heft 3/4, S. 152-166.

Assmann, Aleida/Frevert, Ute  
Geschichtsvergessenheit, Geschichtsversessenheit. Vom Umgang mit deutschen Vergangenheiten nach 1945, Stuttgart 1999.

Assmann, Jan  
Das kulturelle Gedächtnis. Schrift, Erinnerung und politische Identität in den frühen Hochkulturen, München 1997.

Bösch, Frank/Goschler, Constantin  
Der Nationalsozialismus und die deut-

sche Public History. In: Dies. [Hg.] *Public History. Öffentliche Darstellungen des Nationalsozialismus jenseits der Geschichtswissenschaft*, Frankfurt am Main 2009, S. 7-23.

Bonn, Aletta/Richter, Anett/Vohland, Katrin u. a. [Hg.]  
*Grünbuch Citizen Science Strategie 2020 für Deutschland*, Leipzig 2016.

Brumlik, Micha  
Der Sinn des Holocaustdenkmals zu Berlin. Überlegungen zum Mahnmal. In: Brumlik, Micha/Funke, Hajo/Rensmann, Lars, *Umkämpftes Vergessen. Walser-Debatte, Holocaust-Mahnmal und neuere deutsche Geschichtspolitik*, Berlin 2000, S. 174-177.

- Ebbrecht, Tobias  
 Begegnungen und Unterbrechungen. Europäische Gedächtnisräume in Romuald Karmakars Land der Vernichtung und Robert Thalheims Am Ende kommen Touristen. In: Ebbrecht, Tobias/Schick, Thomas (Hg.): Kino in Bewegung. Perspektiven des deutschen Gegenwartsfilms, Wiesbaden 2011, S. 157-184.
- Erl, Astrid  
 Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen. Eine Einführung, Stuttgart 2005.
- Felt, Ulrike  
 Die Stadt als verdichteter Raum der Begegnung zwischen Wissenschaft und Öffentlichkeit. Reflexionen zu einem Vergleich der Wissenschaftspopularisierung in Wien und Berlin um die Jahrhundertwende. In: Goschler 2000. S. 185-220.
- Finke, Peter  
 Citizen Science. Das unterschätzte Wissen der Laien, München 2014.
- Fischer, Torben/Lorenz, Matthias N. (Hg.)  
 Lexikon der ›Vergangenheitsbewältigung‹ in Deutschland. Debatten- und Diskursgeschichte des Nationalsozialismus nach 1945, Bielefeld 2015.
- Frank, Arno  
 Ein Holocaust-Mahnmal – bei Björn Höcke vor der Haustür. In: Spiegel Online, 22.11.2017, <http://www.spiegel.de/kultur/gesellschaft/zentrum-fuer-politische-schoenheit-bjoern-hoecke-und-das-denkmal-der-schande-a-1179515.html> [12.12.2017].
- Goschler, Constantin  
 Einleitung, in: Ders. (Hg.): Wissenschaft und Öffentlichkeit in Berlin [1870-1930] Stuttgart 2000, S. 7-29.
- Herbert, Ulrich  
 Wandlungsprozesse in Westdeutschland. Belastung, Integration, Liberalisierung 1945-1980, Göttingen 2002.
- Jarausach, Konrad H.  
 Die Umkehr. Deutsche Wandlungen 1945-1995, München 2004.
- Jarosch, Bernhard  
 Shahak Shapira über ›Yolocaust‹. »Dann würden die Leute verstehen, dass es einfach bescheuert ist. In: FAZ.net vom 21.01.2017, <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/debatten/shahak-shapira-im-interview-ueber-yolocaust-14697574.html> [12.12.2017].
- Jureit, Ulrike/Schneider, Christian  
 Gefühlte Opfer. Illusionen der Vergangenheitsbewältigung, Stuttgart 2010.
- Kühberger, Christoph/Pudlat, Andreas  
 Vergangenheitsbewirtschaftung. Public History zwischen Wirtschaft und Wissenschaft. Innsbruck/Wien 2012.
- Meier, Christian  
 Zweierlei Opfer. In: Die Zeit vom 11.04.1997, <http://www.zeit.de/1997/16/Zweierlei-Opfer> [06.07.2018].
- Nolte, Paul  
 Öffentliche Geschichte. Die neue Nähe von Fachwissenschaft, Massenmedien und Publikum. Ursachen, Chancen und Grenzen. In: Barricelli, Michele/Hornig, Julia (Hg.): Aufklärung, Bildung, ›Holtainment‹? Zeitgeschichte in Unterricht und Gesellschaft heute, Frankfurt am Main 2008, S. 131-146.
- Nora, Pierre  
 Zwischen Geschichte und Gedächtnis, Frankfurt am Main 1998.

- Oswald, Kristin /Smolarski, René (Hg)  
Citizen Science in Kultur und Geisteswissenschaften, Gutenberg 2016.
- Pandel, Hans-Jürgen  
Historisches Erzählen. Narrativität im Geschichtsunterricht, Schwalbach 2010.
- Paulus, Julia/Silies, Eva-Maria/Wolff, Kerstin  
Zeitgeschichte als Geschlechtergeschichte. Neue Perspektiven auf die Bundesrepublik, Frankfurt am Main 2012.
- Pettibone, Lisa/ Vohland, Katrin/Bonn, Aletta et al.  
Citizen Science für alle. Eine Handreichung für Citizen Science-Beteiligte, Berlin 2016.
- Polke-Majewski, Karsten  
Björn Höcke greift unsere Identität an. In: Zeit-online vom 18.01.2017, <https://www.zeit.de/politik/deutschland/2017-01/afd-bjoern-hoecke-rede-holocaust-mahnmal-berlin> [12.12.2017].
- Rauthe, Simone  
Public History in den USA und der Bundesrepublik Deutschland, Essen 2001.
- Reichel, Peter  
Politik mit der Erinnerung. Gedächtnisorte im Streit um die nationalsozialistische Vergangenheit, Frankfurt am Main 1999.
- Rudnick, Carola S.  
Die andere Hälfte der Erinnerung. Die DDR in der deutschen Geschichtspolitik nach 1989, Bielefeld 2011.
- Rüsen, Jörn  
Geschichtskultur. In: Bergmann, Klaus u. a. (Hg.): Handbuch der Geschichtsdidaktik, Seelze-Velber 1997, S. 38-41.
- Rüsen, Jörn  
Historisches Lernen. Grundlagen und Paradigmen, Schwalbach/Ts. 2008.
- Schönemann, Bernd  
Geschichtsdidaktik, Geschichtskultur, Geschichtswissenschaft, in: Hilke Günther-Arndt (Hg.): Geschichts-Didaktik. Praxishandbuch für die Sekundarstufe I und II, Berlin 2003, S. 11-22.
- Sieber, Andrea  
Aneignung und Teilhabe bei der Erforschung von Geschichte. Formen des Reenactments als Möglichkeiten der gesellschaftlichen Partizipation an Wissenschaft? In: Oswald, Kristin/Smolarski, René (Hg.): Bürger Künste Wissenschaft. Citizen Science in Kultur und Geisteswissenschaften, Gutenberg 2016, S. 139-147.
- Speit, Sina  
Public History und historische Grundlagenforschung. Das Projekt ›Die Geschichte der Landesministerien in Baden und Württemberg in der Zeit des Nationalsozialismus‹. In: Oswald/Smolarski 2016. S. 199-137.
- Steffen, Oliver  
Religion in Games. Eine Methode für die religionswissenschaftliche Digitalisierungsforschung, Berlin 2017.
- Tomann, Juliane/Nießer, Jacqueline/Littke, Anna/Ackermann, Jakob/Ackermann, Felix  
Diskussion Angewandte Geschichte: Ein neuer Ansatz? Version 1.0. In: Docu-pedia-Zeitgeschichte [2011], [http://docu-pedia.de/zg/ackermann\\_littke\\_diskussion\\_angewandte\\_geschichte\\_v1\\_de\\_2011](http://docu-pedia.de/zg/ackermann_littke_diskussion_angewandte_geschichte_v1_de_2011) [06.07.2018].



Troebst, Stefan

Geschichtspolitik. Version 1.0. In: Docupedia-Zeitgeschichte [2014], [http://docupedia.de/zg/troebst\\_geschichtspolitik\\_v1\\_de\\_2014](http://docupedia.de/zg/troebst_geschichtspolitik_v1_de_2014) [06.07.2018].

Welzer, Harald

Die Bilder der Macht und die Ohnmacht der Bilder. Über Besetzung und Auslöschung von Erinnerung, in: Ders. (Hg.): Das Gedächtnis der Bilder. Ästhetik und Nationalsozialismus, Tübingen 1995, S. 165-194.

Wolfrum, Edgar

Die geglückte Demokratie. Geschichte der Bundesrepublik Deutschland von ihren Anfängen bis zur Gegenwart, Stuttgart 2006.

Zündorf, Imgard

Zeitgeschichte und Public History. Version 1.0. In: Docupedia-Zeitgeschichte [2010], [http://docupedia.de/zg/zuendorf\\_public\\_history\\_v1\\_de\\_2010](http://docupedia.de/zg/zuendorf_public_history_v1_de_2010) [06.07.2018].



DARIA HENKEN UND MARIA MUSIOL

# **Ist der Kioskbesitzer Public Interest Designer?**

## Ist der Kioskbesitzer Public Interest Designer?

Verschlafen betritt ein Mann das kleine Ladenlokal an der Ecke, mit einem ausgewählten Sortiment an Zeitungen und Tabakwaren. Es ist 07:15 Uhr an einem Dienstagmorgen und es dämmt. Bevor er zu seiner Schicht fährt, braucht er noch Zigaretten. Das Glöckchen an der Tür lässt ein helles Klingeln ertönen, das sich mit dem grummeligen »Morgen« vermischt, das er dem Kioskbesitzer entgegen brummt. Dieser wünscht seinem ersten Kunden an diesem Tag fröhlich einen schönen guten Morgen und denkt bei sich, dass grundlose schlechte Laune doch gar nichts bringt. Die Welt ist schon schlimm genug. Um ihn ein wenig aufzumuntern, entgegnet er ihm: »Warum denn so brummig – heute wird ein schöner Tag!«. Nach einem kurzen Moment der Irritation versteht der Mann und muss schmunzeln. »Sie haben ja recht!« Mit einem roten Päckchen einer französischen Zigarettenmarke in der Hand und einem freundlichen »Bis morgen dann!« verlässt er den Kiosk.

Der Kiosk – auch Büdchen, Stehcafé oder Trinkhalle genannt – ist ein allseits bekanntes Alltagsphänomen im städtischen Raum. Als Privatgeschäft mit öffentlicher Bedeutung bietet er einen alltäglichen Aufenthaltsort und stellt einen sozialen Kontaktpunkt für anonyme Passanten und Stammkunden aus der Nachbarschaft zugleich dar. Er wird zum Treffpunkt für Menschen aller Gesellschaftsschichten und seine vielen bunten Variationen prägen das Stadtbild. Es gibt begehbbare Geschäfte in Wohnhäusern, freistehende Buden und Pavillons auf Plätzen und in Parkanlagen, sogar den mobilen Kiosk auf Rädern. Bis zu sieben Tage die Woche, von früh am Morgen bis in die späten Abendstunden, hat der Kiosk geöffnet. In Metropolen wie Berlin gibt es einen regelrechten Kiosk-Kult: die sogenannten Spätis haben rund um die Uhr geöffnet. Neue Formen wie der »Kunst-Kiosk« entwickeln sich vom reinen Warenkonsum hin zum Konsum von Kultur, indem sie Konzerte oder Ausstellungen in den ehemaligen Gewerberäumen anbieten. Vom ursprünglichen Konzept des Kiosks bleiben dann meist nur noch der Ort und der Geist des Kiosks als Synonym für ein vertrautes sympathisches Konzept, mit dem man sich verbunden fühlt.

Im traditionellen Kiosk kauft man ein, aber nicht dieselben Güter wie in einem Supermarkt. War das Angebot früher meist auf Zeitungen und Zigaretten begrenzt, reicht es heute von Kaffee, Fast Food, haltbaren Lebensmitteln, alkoholischen Getränken, Limonaden, Süßigkeiten bis hin zu Toilettenpapier und Reinigungsmitteln. Meist ist das Sortiment genau auf die Wünsche der Stammkunden angepasst und so findet man neben eigens bestellten Fachzeitschriften auch schon mal ein neues Paar Winterstiefel im Angebot. Auf den ersten Blick scheinen sich die Menschen hinter dem Verkaufstresen nicht von denen in Supermärkten oder Kaufhäusern zu unterscheiden. Doch schaut man genauer hin, erkennt man, dass der Kiosk im Gegensatz zum ständig wechselnden Personal bei Märkten wie REWE oder Lidl ein Gesicht hat. Mal ist es eine türkische

Familie, in der schon die Jüngsten mit anpacken müssen, mal ist es eine ledige ältere Dame mit ihrem Kater, die, weit über das Rentenalter hinaus, Tag ein Tag aus im Kiosk steht. Was sie verbindet ist oft eine langjährige Familientradition, die den Betrieb, trotz großer Konkurrenz und sinkender Umsätze, leidenschaftlich aufrechterhält – vielleicht ist es aber auch der Kiosk, der sie im Leben hält.

Während die Kundschaft der Kioske in den Stadtzentren oder Transiträumen wie dem Bahnhof oft anonym bleibt, kennt man sich am ›Kiez-Kiosk‹ um die Ecke. Dieser Ort, zwischen Privatheit und Öffentlichkeit, ist hier fester Bestandteil der Nachbarschaft des Viertels und die Bewohner kommen gern vorbei, um Kleinigkeiten wie Kaugummi, eine Schachtel Zigaretten, eine Limo zu kaufen oder Gleichgesinnten zu begegnen. Denn im ›Kiez-Kiosk‹ grüßt man sich nicht nur, sondern fragt auch nach dem Befinden. Man tauscht sich über Neuigkeiten im Viertel aus und manchmal nimmt der Kioskbesitzer sogar ein Paket für seine Nachbarn an. So entsteht mit der Zeit ein vertrautes Verhältnis zwischen Stammkunde und Kioskbesitzer. Dieses Phänomen der ›Vertrautheit mit Fremden‹ findet man auch bei anderen Privatgeschäften und Dienstleistern mit öffentlicher Bedeutung, wie dem Friseur, dem Bäcker oder dem Hausarzt. Dennoch ist der Kiosk, aus einem anderen Blickwinkel betrachtet, mehr als ein reiner Konsum- oder Dienstleistungsort. Er ist ein Raum, den man nach Feierabend, zu fast jeder Tages- und Nachtzeit, an Feiertagen und in seiner Freizeit, aufsucht. Hier ist man immer willkommen, auch wenn man nichts kauft und ganz ohne Termin.

Mit dem Blick des Public Interest Designers wird der Kiosk zum Synonym für einen Ort der Öffentlichkeit, der Nachbarschaft und der sozialen Vernetzung. Denn die lockere Atmosphäre des Kiosks lädt zum Plaudern und zum Meinungs austausch ein, wie man es vom Stammtisch in der Kneipe kennt. Nur, dass es als Alternative dazu draußen stattfindet und günstiger ist. Das heißt dann ›Cornern‹. Dieses Konstrukt ›an der Ecke‹ ist ungezwungener und bietet einen Gegenpol zum üblichen Konsumverhalten. Durch diese freie Meinungsäußerung entsteht ein vielfältiger regionalpolitischer Diskurs. Man unterhält sich über Aktuelles aus den Nachrichten und über Themen, die das Viertel beschäftigen: die knappen Parkplätze, die schließenden Geschäfte, steigende Mieten, fehlende Kindergartenplätze und Grünflächen. Daraus können wiederum Initiativen entstehen, die sich organisieren und aktiv werden, ohne dabei lange auf die Hilfe ›der Politik‹ warten zu müssen oder von langen Wegen der Bürokratie blockiert zu werden. Der Kiosk ist vielleicht nicht per se politisch, aber er kann, wenn die richtigen Akteure zusammenkommen, zur Plattform für eine Transformations-Bewegung von unten werden.

## **Der Kiosk als Inkubator für gute Nachbarschaft?**

Die Männer vom Türkischen Kulturverein stehen scheinbar den ganzen Tag vor der Tür und rauchen, telefonieren, unterhalten sich und trinken Tee. Dabei landet die ein oder andere Zigarette im Rinnstein der Straße. Das Geschehen im Inneren des Gebäudes

bleibt Außenstehenden jedoch verborgen. Was man auf den ersten Blick ebenfalls nicht sieht, ist, dass diese Männer, die von außen betrachtet einen eher fremdartigen Eindruck erwecken mögen, auch gute Nachbarn sind. Dass sie der jungen Mutter, die nebenan einen Kiosk betreibt, ab und an einen Tee vorbeibringen, vor ihrem Laden die Straße fegen, wenn sie schon mal dabei sind oder ihr zum Ladenschluss beim Verriegeln der schweren Metallvorrichtung an der Kiosktür helfen. Das war nicht immer so. Doch nachdem die junge Frau überfallen und mit einem Messer bedroht wurde, boten die Männer ihr ihre Hilfe an. Sie installierten gemeinsam ein auf Schallwellen basiertes Sicherheitssystem, das im Notfall per Knopfdruck einen Hilferuf an den benachbarten Verein absendet. Seither kennen, grüßen und helfen sie sich.

In Fragen der Nachbarschaft und ihrer Relevanz haben wir mit einer Expertin auf diesem Gebiet gesprochen: Gaby Schulten der *Org.Beratung* Wuppertal befasst sich im Rahmen von Stadt(teil)entwicklung mit Bürger- und Nutzer Beteiligungen, der Ansprache und Beratung von Immobilieneigentümern sowie dem Quartiers- und Leerstandsmanagement. Sie betont den Wert von Nachbarschaft und bezeichnet sie als »Nukleus in Bezug auf Stadt und Gesellschaft«.<sup>1</sup> Wenn Nachbarschaft als wesentlicher Kern für die Stadt funktioniert, dann kann auch der Kiosk als Inkubator für gute Nachbarschaft betrachtet werden, denn er bringt Charakteristika mit sich, die gute Nachbarschaft ausmachen: Vertrautheit, ein freundliches Miteinander und gegenseitige Hilfsbereitschaft. Aus diesem zwischenmenschlichen Verhältnis zwischen dem Kioskbesitzer und seiner lokalen Kundschaft entwickelt sich ein ortsbezogenes Verbundenheitsgefühl, das man auch als Nachbarschaft bezeichnen kann. Die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung befasst sich in ihrer Forschungsarbeit mit dem Zusammenhang von Nachbarschaft und Gesundheit. Sie geht davon aus, dass durch nachbarschaftliche Vernetzung das psychosoziale Wohlbefinden positiv beeinflusst werden kann.<sup>2</sup> »Der Begriff [Nachbarschaft] ist die Bezeichnung für die räumliche Infrastruktur in Wohn- und Siedlungsnähe«<sup>3</sup> einer sozialen Gruppe, der Anwohner, und ihrer sozialen Beziehungen und Interaktionen innerhalb eines Wohnquartiers. Eine funktionierende Infrastruktur aus Kontaktmöglichkeiten und frei zugänglichen Begegnungsorten ist dabei ein zentrales Element dieser Nachbarschaft. Denn wer sich kennenlernt, der kann Vertrauen auf- und Vorurteile abbauen. Wer in analoge soziale Netzwerke eingebunden ist, verfügt über einen leichteren Zugang zum gesellschaftlichen und kulturellen Leben in seinem Viertel. Diese Netzwerke, die die verschiedenen nachbarschaftlichen Akteure (Bewohner, Gewerbetreibende und Besucher) zusammenbringen, ermöglichen die Identifikation mit dem Quartier und stärken das Gemeinschaftsgefühl – die Voraussetzung für gegensei-

---

1 Interview mit Gaby Schulten (Geführt am: 06.09.2017).

2 Vgl. Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (Hg.): Zum Zusammenhang von Nachbarschaft

und Gesundheit. Köln 2009, S. 7, <http://fc.quarternet.de/publikationen/487-Nachbarschaft-gesundheit.pdf> (06.07.2018).

3 Ebd. S. 21.

tige Unterstützung. »Ziel der Nachbarschaftsentwicklung muss es also sein, langfristig Netzwerke zwischen heterogenen Bevölkerungsgruppen aufzubauen.«<sup>4</sup>, so die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung.

Das Bedürfnis der Menschen im Quartier nach eben dieser Gemeinschaft und einer daraus resultierenden Sicherheit scheint gerade in unserer Zeit zu wachsen, in der sich viele Menschen mit dem rasanten Fortschritt von Technologie und Medien überfordert fühlen. Der Begriff ›Nachbarschaft‹ ist durchaus nicht nur positiv besetzt, weil man sich nicht aussuchen kann, mit wem man so nah beieinander lebt. Es kann Vor- und Nachteile mit sich bringen: Wo früher Dialog und Hilfe für nachbarschaftliches Miteinander standen, nimmt heute, durch die Digitalisierung und die private Abschottung, die Anonymität der Großstadt, die bereits in den Jahren der frühen Industrialisierung begann, verstärkt ihren Platz in der Alltagswelt der Stadtgesellschaft ein. Dabei kann durch ›gute Nachbarschaft‹ ein Heimatgefühl im unmittelbaren Lebensumfeld wachsen und sie kann Toleranz gegenüber den Mitmenschen lehren. Es ist das Beziehungsgeflecht der Bürger eines Stadtteils, die sich einen gemeinsamen Wohn- und Lebensbereich teilen, welches die nachbarschaftliche Atmosphäre eines Quartiers bestimmt. Darin kann der Kiosk ein zentraler öffentlicher Ort sein, in dem Nachbarschaft im positiven Sinne ausgelebt und gestärkt wird.

Die Anwohner und die Bürger, die sich in direkter Nähe aufhalten oder arbeiten, bilden meist die Hauptkundschaft eines Kiosks, für die das Einkaufen einen wichtigen Mehrwert hat: für das Schulkind, das sich auf dem Heimweg eine gemischte Tüte für einen Euro zusammenstellen lässt, für den Büroangestellten, der eine neue Batterie benötigt, aber keine Zeit hat, zum Elektromarkt zu fahren oder für den rüstigen Rentner, der Lust auf ein kühles Getränk und ein kurzes Gespräch hat. Wahrscheinlich sind es diese kleinen charmanten Unterschiede, die den Kiosk für einige seiner Stammkunden zum zweiten Wohnzimmer machen, indem sie Vorzüge genießen, die ihnen weder der Supermarkt im Stadtzentrum noch die eigenen vier Wände bieten können.

Denn das Verhältnis zwischen Kioskbesitzer und Kunde bleibt nicht immer einseitig: mit der Zeit (und unter den richtigen Bedingungen) entsteht ein vertrauter Umgang miteinander. Dann gibt auch der Kunde gern etwas an den Kioskbesitzer zurück: sei es ein saisonales Kochrezept, Handwerkstipps, einen Gang zur Post oder zum Bäcker, den er selbst aus zeitlichen Gründen nicht erledigen kann.

Im Kiosk entscheidet jeder selbst, ob er anonymer Gelegenheitskunde bleibt oder nach und nach zu einem bekannten und gern gesehenen Gesicht wird. Durch seine zwanglose, inoffizielle Atmosphäre ohne festgeschriebene Etikette, in der man auch mal in der Jogginghose vorbeischaun kann, ohne schief angeschaut zu werden, bietet er einen niedrigschwelligen Zugang und wird darüber hinaus zum Begegnungsort für Menschen mit ähnlichen Interessen. Als Vermittlungsinstanz wird er so zur Plattform für

---

4 Ebd.

den aktiven Austausch unter Gleichgesinnten, zur Geburtsstätte zukünftiger Freundschaften oder nachbarschaftlicher Projekte. Gaby Schulten beschäftigt sich schon länger mit der Thematik, wie man Nachbarschaft aufbaut und wie wichtig diese für die Stadtgesellschaft ist. Für sie ist es grundlegend, die Bewohnerschaft in die Lage zu versetzen, ihr Quartier zu beeinflussen, zu gestalten, zu verbessern und weiterzuentwickeln. »Wo man sich auskennt, kann man am besten Probleme erkennen und Lösungen für diese entwickeln. Ein wichtiger Aspekt dabei ist die Veränderung durch Tun.«<sup>5</sup>

Dass sich Personen am ›runden Tisch‹ etwas plan ausdenken, funktioniert für Schulten nicht. Man muss die Menschen fragen, was die Vorstellung ihrer Lebenswelt ist: was sie in ihrer Stadt und ihrem Quartier wollen, denn so kann sie lebenswerter werden. Natürlich gibt es auch Konflikte, nicht jeder hat die gleichen Interessen und Vorlieben: »Konflikte muss man aushandeln, das ist nichts Statisches«<sup>6</sup>, so Schulten.

Nachbarschaft und die Verknüpfung sozialer Kontakte und Interessen sind lediglich *ein* Thema von Public Interest Design, aber für uns ein ganz wichtiges. Im Allgemeinen ist sie ein nicht zu unterschätzender Faktor, von dem aus die Transformation eines Stadtteils im Kleinen beginnen kann. Der Kiosk kann dabei weit mehr als ein Ort des Konsums oder das nostalgische Relikt aus vergangenen Kindheitstagen sein: Er kann zum Möglichkeitsraum für bürgerschaftliches Engagement und aktiver Beteiligung werden für diejenigen, die etwas verändern wollen in ihrem unmittelbaren Lebensumfeld und bietet deshalb eine Blaupause für Public Interest Design.

### **Der Kiosk als Ausgangspunkt für die Vertretung öffentlicher Interessen oder: Ist der Kioskbesitzer Public Interest Designer?**

Durch die Kiosktür kommt ein kleiner Junge und streckt der alten Dame hinter dem Tresen seine Hand entgegen, in der 20 Cent liegen: »Hier, das ist für Hummel.« Sie bedankt sich und wirft das Geld in ein Sparschwein, das neben einem Bilderrahmen mit der Aufschrift *Hummel-Stiftung* auf dem Verkaufstresen steht. Hummel ist der Kioskkater, der sich durch einen unglücklichen Zwischenfall seine Hinterpfote gebrochen hat. Die Operation ist bereits bezahlt und er liegt zufrieden schnurrend zwischen den Zeitungen in der Auslage. Doch die hohen Kosten, die die Kioskbesitzerin dafür aufbringen musste, bereiteten ihr große Sorgen. Ein Nachbar bekam dieses Dilemma mit und gründete kurzerhand die *Hummel-Stiftung*. Seither gehen im Kiosk stetig Spenden für den Kater ein, so dass die OP-Summe bald erreicht ist.

Public Interest Design erforscht Interessen: beobachtet, analysiert und animiert zum Handeln. Es liegt auf der Hand, dass der Kiosk – zumindest im Kleinen – ebenso agiert: er richtet sein Angebot nach den Interessen seiner Kundschaft aus und wird, nach und

---

5 Interview mit Gaby Schulten.

6 Ebd.



nach, zum ›Experten für ihre Bedürfnisse und Interessen‹. Bereits beim Betreten des Ladens kennt der Kioskbesitzer ihre Wünsche, durch persönliche Gespräche erfährt er von ihren Sorgen und manchmal auch von ihren Träumen. Er ist ›Augen und Ohren‹ seines Viertels und weiß, was seine Nachbarschaft bewegt.

Im Interview mit Uwe Schneidewind, Präsident des Wuppertal Instituts für Klima, Umwelt und Energie, welches zu den führenden Nachhaltigkeits-Think-Tanks in Deutschland gehört, haben wir über den Zusammenhang zwischen bürgerschaftlichem Engagement und der Transformation in der Stadt gesprochen.

Die globalen Herausforderungen, vor denen die Menschen, vor allem in den Städten, in den kommenden Jahren stehen, kann man seiner Meinung nach durch »gutes Transformationsdesign«<sup>7</sup> in den Griff bekommen. Dem Public Interest Designer fällt dabei eine besondere Rolle zu: »Beobachter mit einem frischen Blick von Außen«<sup>8</sup> zu sein, sich einfühlen zu können in die Vorstellungswelt jener, die man erreichen möchte, aktiv zu werden, Dialog und Begegnung innerhalb der Stadtgesellschaft zu ermöglichen. So kann auch der Kioskbesitzer als eine Art ›Gestalter öffentlicher Interessens‹ bezeichnet werden, da er direkten Einfluss auf den Alltag der Menschen nimmt und der Kiosk somit zum lokalen Möglichkeitsraum wird.

Was kann der Public Interest Designer also vom Kioskbesitzer lernen? Der Kioskbesitzer ist – in unserem sicherlich idealisierten Konstrukt – jemand, dem der Mensch am Herzen liegt. Denn um reinen Profit geht es ihm längst nicht mehr. Der Kioskbesitzer wird tagtäglich mit Hindernissen wie dem Konkurrenzkampf mit Discountern und den 24 Stunden geöffneten Tankstellen, steigenden Mietpreisen und Nebenkosten konfrontiert. Mit einem Kiosk kann man nicht reich werden, außer an Erfahrung vielleicht und an einem Gefühl für seine Mitmenschen. Sein Insiderwissen und das Vertrauen seiner Kunden, das er genießt, bergen eine wertvolle Basis für Veränderung, zu dem der Public Interest Designer sich erst einen Zugang erschließen muss. Selbst wenn der Kioskbesitzer kein Public Interest Designer in unserem Sinne ist, so ist er doch eine unverzichtbare Quelle und erster Anlaufpunkt für jeden, der Nachbarschaft gestalten will. Denn er kennt sie ganz genau. Er ist sich dieses Einflusses jedoch oft nicht bewusst, denn sein Motiv ist ein anderes: sein Handlungsbereich ist und bleibt sein Tagesgeschäft, der Verkauf von Waren. Es ist sein Job, seine Kunden zu versorgen und für sie da zu sein. Und manchmal sind dann auch die Kunden zur Stelle, wenn der Kioskbesitzer einmal Hilfe braucht. In diesem Kontext kann der Kiosk einen bedeutenden Nukleus im gesellschaftlicher Mikrokosmos des Quartiers und seiner Bewohner bilden.

Abschließend kann man sagen, dass Public Interest Design den Auftrag hat, in der Öffentlichkeit Räume für Begegnung, soziale Vernetzung und gesellschaftlichen Austausch zu schaffen. Anders als bei dem Kioskbesitzer, verbleiben diese Informationen dann nicht bei dieser einen Person, sondern führen in die Gestaltung öffentlicher Inte-

---

7 Interview mit Uwe Schneidewind  
(Geführt am: 08.09.2017).

8 Ebd.

ressen. Dafür muss der Public Interest Designer einen niedrigrschwelligen Zugang zu sich ermöglichen, damit die Stadtgesellschaft sich ihm gegenüber öffnen kann.

## Literatur

Bundeszentrale für gesundheitliche  
Aufklärung (Hg.)  
Zum Zusammenhang von Nachbarschaft  
und Gesundheit. Köln 2009, [http://fc-  
quarternet.de/publikationen/487-Nach-  
barschaft-gesundhei.pdf](http://fc-quarternet.de/publikationen/487-Nachbarschaft-gesundhei.pdf) [06.07.2018].

HOLGER BERGMANN

# Mach Dir deine Illusionen

Erstveröffentlichung in Englischer Sprache in: Berger, Hilke Marit/Ziener,  
Gesa: New Stakeholders of Urban Change. A Question of Culture and  
Attitude?, Berlin 2017.

## Mach Dir deine Illusionen

Die Komplexität der gesellschaftspolitischen, wirtschaftlichen, sozialen Gemengelage, in der die globalen Themen oft in lokalen Symptomen sichtbar werden, stellt längst neue Herausforderungen an Gesellschaften und die Praxis der Kunst. Auf diese Vielschichtigkeit antworten aktuelle künstlerische Praktiken, in dem sie sich ins Mittendrin der Spannungs- und Handlungsfelder begeben. Meiner Ansicht nach geht es darum, mit der darstellenden Kraft der Kunst Erfahrungsräume zwischen urbanen Räumen und Kunstorten, zwischen künstlerischer Strategie und Teilhabe unterschiedlichster Akteure sowie zwischen fiktiver Inszenierung und unmittelbarer wie virtueller Erfahrung zu behaupten, zu erfinden und zu erschaffen.

In Zeiten des zunehmenden Rückbaus des Wohlfahrtsstaates, dem Fehlen von sozialen und solidarischen Gemeinschaften und der Leerstelle eines Gemeinwesens, dessen prioritäres Ziel bessere Lebensverhältnisse für alle Bewohner\*innen wäre, geht es darum, etwas Abwesendes wieder mit Hilfe der Kunst zu imaginieren, ohne dabei wiederum in die Falle der reinen Zweckorientierung zu fallen: Spaß am Momenthaften und der Aufwand für den Augenblick bilden hierfür gute Voraussetzungen und sind seit jeher der Theater- und Performancekunst inhärente Kräfte.

Allerdings unterscheidet sich der öffentliche Ort Theater vom urbanen Raum. In der Architektur des Theaters ist alles auf die fiktive Darstellung hin konzentriert und das künstlerische Personal auf Verstellung wie Darstellung geschult und jeder Vorgang wird von einem technischen Illusionsmechanismus unterstützt. Im besten Falls ist die Performance auf die Unterscheidbarkeit von Darstellung und Verstellung ausgerichtet. Auf der Straße oder in der Stadt treffen wir auf einen Ort, den wir gemeinhin als einen Teil dessen, was wir Wirklichkeit nennen wahrnehmen. Wir wissen, dass Architektur, Landschaft, bis zum Lichteinfall, ob Straßenbeleuchtung oder Sonnenlicht, nicht selten architektonische und städteplanerische Inszenierungen sind. Allerdings bildet die ›Aufführung‹ hierin unser gesellschaftliches und politisches (Wirklichkeits-)Bild von Stadt ab. Während es der Architektur des Theaters beispielsweise schwer fällt, in den digitalen Zeiten sofortiger Resonanz und einer Kommunikation in Lichtgeschwindigkeit rund um den Erdball mit zu halten, dockt die Stadt mit ihren urbanen Räumen gnadenlos an alle Aktualitäten wie etwa die Translokalität an. Der urbane Alltag erfährt vielfältige Aufladungen des Zusammenlebens. Hier bewegen sich Ströme von Smombies (Smartphone-Zombies) durch die Fußgängerzonen, während der Inspizient des Theaters nach dem dreimaligen Läuten noch freundlich bittet, die Mobiltelefone auszuschalten. Der öffentliche Raum ist wahrlich nicht die Illusionsbude, sondern ein Ort, wo wir der Gegenwartigkeit sehr nahekommen. Hierin liegt die Chance mit der Darstellenden Kunst Effekte für unser jetziges Zusammenleben zu generieren, die in der Architektur des Theaters so nicht entstehen könnten.

## **Welche politische, städteplanerische und künstlerische Relevanz können künstlerischen Formate im Stadtraum entwickeln? Warum sind diese Formen der Kunst gesellschaftspolitisch bedeutsam?**

Politik erscheint heute zusehends ohne Mehrheitsbezug. Das Wort der Postdemokratie macht die Runde und angesichts des Zuwachses der sogenannten Rechtspopulisten und Faschisten wird ein Ende der Demokratie erstmals seit vielen Jahren wieder vorstellbar. Es gilt also stärker denn je, demokratische Aushandlungsprozesse zu initiieren. Hier schaffen es Aktionen mit Mitteln der Kunst, Standpunkte und Meinungen zu bilden und insbesondere solche Ansichten sichtbar zu machen, die zu leicht überdeckt werden können. Dabei gelingt es den Künsten anders als politischen Positionen, die Diversität einer Stadt aufzunehmen und erfahrbar werden zu lassen. Denn nur, wenn sich Standpunkte mit lokalen Lebensrealitäten und Personen verbinden, lassen sich Differenzen als konstruktive Erweiterung der eigenen Sicht begreifen und führen nicht zur angstbesetzten Grenzziehung. Es geht also in solchen künstlerischen Vorhaben auch immer um neue Versuche gelebter Demokratie, bei dem unterschiedlichste Bewohner\*innen miteinander in Dialog treten.

## **Warum ist eine solche künstlerische Praxis für die Entwicklung der Städte notwendig?**

Diese zuvor beschriebenen Testläufe für die Fortentwicklung der repräsentativen Demokratie lassen sich auch aus der Perspektive stadtplanerischer Erfahrungen beschreiben. Die Herausforderungen dabei sind bekannt: die problematische demografische Entwicklung der Bevölkerung durch Altersanstieg, die dringlich werdende Aufgabe der Integration von Bewohner\*innen ohne deutschen Pass anderer kultureller Herkunft aus Kriegs- oder Krisengebieten, und in vielen Stadtteilen eine steigende Erwerbslosigkeit. Oft lassen starke Einkommensgegensätze sozialräumliche Abgrenzungen in Städten entstehen.

Nicht zuletzt sorgt die Neuorientierung des Warenhandels hin zum digitalen Markt und eine sich durch die Globalisierung rasant veränderte Versorgung der Menschen für neue Problemzonen in bisherigen A-Lagen der Innenstädte. Die zunehmende Bedeutung des digitalen und virtuellen Raumes für den Handel, aber auch für die Freizeit, stellen die Frage nach der Fähigkeit zur Translokalisierung unserer Orte. Dies alles stellt äußerst komplexe Anforderungen an die Region- oder Stadtentwicklung, besonders mit dem Blick auf Wachstum bzw. gesellschaftlichen Fortschritt im Sinne einer gemeinwohlorientierten Entwicklung. Der Wunsch nach Teilhabe und Gestaltungsräumen vieler Bewohner\*innen stellt die klassischen Planungskonzepte zusätzlich in Frage.

Gerade für diese immer komplexer werdenden Anforderungen der städtischen Entwicklung bietet sich ein Perspektivwechsel an, denn künstlerische und kulturelle Projekte im urbanen Raum sind in der Lage, alternative Entwicklungsprozesse für diese Herausfor-

derungen im Realversuch zu testen: ob auf dem Tempelhofer Feld in Berlin, im Hamburger Hafen oder im Dortmunder Unionviertel. Hierauf können Planungsprozesse aufbauen und die gewonnenen Erfahrungen auswerten.

## Wie lassen sich solche Bewohner\*innen und Akteure in Zeiten nicht mehr linearer Entwicklungen in die Themen des Zusammenlebens und der Gestaltung von Stadt verwickeln?

### *SchlimmCity – Ein Beispiel*

2011 entstand unter meiner Leitung in Mülheim an der Ruhr die *Dezentrale* im Rahmen des Stadtprojektes *SchlimmCity*. Aus diesem temporären Vorhaben ist in den letzten Jahren ein neuer innenstädtischer Ort für soziale und kulturelle Aktivitäten unterschiedlichster Bevölkerungsgruppen entstanden, der genau wegen dieses Charakters mittlerweile größtenteils von der Stadt selbst betrieben wird. *SchlimmCity* war eine künstlerische Bestandsaufnahme der aktuellen Situation der Innenstädte und der öffentlichen Räume in kleineren Großstädten des Ruhrgebietes. Das erste Stadtspiel fand vom 14.09. bis zum 09.10.2011 mit Schwerpunkt in Mülheim an der Ruhr statt. Performance-, Theater- und Kunstgruppen sowie Einzel-Künstler\*innen untersuchten mit künstlerischen Interventionen, Diskussionen, Lesungen, Konzerten, Installationen, Performances und Aktionen die aktuellen Funktionen des öffentlichen Stadtraums in Mülheim an der Ruhr.



Foto: Stephan Glagol

Als Namensgeber diente hierbei der Computerspiel-Klassiker *SimCity*, der über Jahrzehnte PC-Nutzer\*innen mit dem Städtebau und der Stadtplanung virtueller Städte unterhalten hat. In der Neuschöpfung *SchlimmCity* wurde der Name mit der in Mülheim gängigen Alltagsbeschreibung für den Zustand der Innenstadt kombiniert: ›schlimm‹.

Zu dieser Wahrnehmung führte der rasante Niedergang des innenstädtischen Warenhandels: verwaiste Ladenlokale und eine Arbeitslosenquote von knapp zehn Prozent komplettieren das Bild einer Stadt auf dem Weg in einen zweiten, dritten, vierten (usw.) Strukturwandel. Traditionell städtisches Leben wird heute meist nur noch in parallel gewachsenen Gastronomie-Meilen von Einkaufszentren simuliert. Sterbende Innenstädte werden dominiert von Filialen der Ein-Euro-Shops und Billigketten. Seit der Schließung eines großen innerstädtischen Kaufhofs im Sommer 2010, breitete sich dieser Leerstand und die folgende Tristesse zusehends auch in Mülheim aus. Als westlicher Begrenzungspunkt der Innenstadt war das Warenhaus seit 1954 über Generationen ein Fixpunkt des sozialen und wirtschaftlichen Zusammenlebens. Die alte Stadt ist nun in Auflösung begriffen. Ihre ›Hardware‹ (Häuser, Gebäude, Institutionen und Geschäfte) ist in die Jahre gekommen und benötigt eine neue ›Software‹, eine neue Aufladung für die ›User‹ und Bewohner des digitalen Zeitalters – das war das Ausgangsszenario für *SchlimmCity*.

Gerade aus diesem Grund spielte auch die virtuelle Ebene immer eine wichtige Rolle. Nicht nur auf der Seite der Kommunikation in Social Networks: viele der künstlerischen Arbeiten setzten sich mit der Verlagerung von öffentlichen Handlungen und Diskursen in die digitalen Welten auseinander. Im ehemaligen Kaufhof und dessen Umfeld fanden sich die idealen Orte für die Umsetzung unserer realen Version des ersten Stadtspiels *SchlimmCity*. Die Orte der Stadt wurden fiktiv überschrieben: aus der Fußgängerzone wurde eine ›konsumeruhigte Zone‹ mit einer neuen Form der Arbeitsagentur, der ›Agentur für Liebesdienste‹. Das leerstehende Kaufhaus wurde zur Lehranstalt, mit Vorträgen, Lesungen, Konzerten und Aktionen rund um das Thema der Stadt bzw. ihrer Umbrüche. Es entstand der ›Sensorentreff‹ für Menschen bis 25 und ab 65 Jahren mit einer Diskussion über die Veränderung der Stadt und die Erwartungen an die Zukunft. Ein *ProTESTzug*, der einen Streit zwischen *SchlimmCity* und fiktiven Anhängern von ›I heart SchlimmCity‹ verhandelte, rahmte das Stadtspiel ein. Das Geld wurde mit den während des Stadtspiels gültigen *SchlimmCity-Doller* im Rahmen des Stadtspiels außer Kraft gesetzt. Sie konnten gefälscht oder zu jeweils aushandelbaren Kursen von Dealern erworben werden: Eine Betrachtung der Fiktion des Geldes im Realversuch.

Der Ort der Begegnung war die bereits erwähnte und 2017 noch existente *Dezentrale*. Mit rund 4000 Besuchern und zahlreichen aktiven Künstlern wie auch Anwohnern, löste das Stadtspiel eine intensive kommunale Debatte über den Zustand der Stadt aus, spitzte zu, verärgerte und schuf so Dialog wie Streit und war damit äußerst erfolgreich.



Foto: Björn Stork

### **Warum ist für die Kunst dieses Feld zwischen Leerstand und Wiedervermietung, Gentrifizierung und sozialräumlicher Abgrenzung so wichtig?**

Was wir an einem Projekt wie SchlimmCity ablesen können, ist der gegenwärtige Versuch, mit den Darstellenden wie Bildenden Künsten gegen einen Kunstbegriff, der das Werk und den Einzelnen als Schöpfer herausstellt, die Diversität und Prozessorientierung der Kreation zu setzen. Manchmal mehr, manchmal weniger in Bezug zu Künstler\*innen wie der Fluxus-Bewegung, den Situationisten oder an der Fortentwicklung der Sozialen Skulptur von Josef Beuys orientiert. Die Ausdrucksformen vieler Künstler\*innen haben sich so in den vergangenen Jahren stark verändert. Das zentrale Motiv der Entwicklungen kann man – mit aller Vorsicht – als eine ›Hinwendung zum Realen‹ beschreiben. Das begründet sich wie folgt: Während Kultur früher als ein strukturierter, zeichenhafter Zusammenhang angesehen wurde, den es zu lesen und zu erforschen galt, geht man heute ja davon aus, dass Kultur vor allem im Vollzug des miteinander Handelns hervorgebracht wird und entsprechend auch handelnd erforscht werden sollte.

Kultur gleicht also eher einer großen Performance, bei der die hervorgebrachten Äußerungen, ob bewusst oder unbewusst, die jeweilige Wirklichkeit ›schaffen‹. Die digitalen Veränderungen erweitern dies noch durch die virtuelle Realität und erzeugen eine veränderte Zuschauerperspektive, die unsere Kulturinstitutionen vor neue Herausforderungen stellt. Die Zuschauersituation in Theatern und Museen ist angesichts direkter Resonanz und globaler Verfügbarkeit allzu häufig ein Anachronismus. Künstler und kulturelle Institutionen agieren mit Formaten der urbanen Aktionen, performativen Installationen, Live Art oder mit partizipatorischen Projekten auf diese Veränderungen. Sie lassen mit Ihrer Kunst einen sich seit Jahrzehnten weiter verändernden Werkcharakter entstehen: vom einzelnen Kunstwerk zum Erfahrungsraum bzw. zum Erlebnis,



oder, wie man im Hinblick auf die Erweiterung durch den virtuellen Raum formulieren könnte, zu einer immersiven Kunst.

Die folgenden drei inhaltlichen Aspekte sind mir für meine Überlegungen noch einmal zusammenfassend wichtig:

1. die Sichtbarkeit von Diversität als Grundlage von Aushandlungsprozessen und Basis der Demokratie
2. künstlerische Versuchsanordnungen als Testläufe für Entwicklungen von Stadt und Gemeinwesen und
3. die ästhetische Fortentwicklung im Sinne einer Gegenwärtigkeit der Kunst.

Mit einer solchen künstlerischen Praxis geht es mir darum, ästhetische Formate zwischen gesellschaftspolitischen, architektonischen und sozialräumlichen Handlungsfeldern zu entwickeln. So schufen die Stadtspiele [u. a.: *SchlimmCity*, *Ruhrzilla* oder *54. Stadt*] unter meiner künstlerischen Leitung Ereignisse, die aktuellen Formaten und dieser gegenwärtigen Ästhetik einen Raum und regionale Aufmerksamkeit verschafften, und fast nebenbei städte- und genreübergreifende Kooperationen schufen.

Dabei sind Formate, künstlerische Strategien, Marketing und Kunst kaum voneinander zu trennen. Sie bilden eine temporäre, gemeinsame Sphäre, in der Nutzer\*innen – ob Künstler\*innen, Besucher\*innen, Mitarbeiter\*innen, Stadtakteure und Bewohner\*innen – eine gemeinsame Aufführung erleben und gestalten. Jede\*r wirkt durch sein eigenes Handeln mit und schafft durch (oft nicht-bewusste) Handlungen Realität. Der Mitteleuropäische Stadtbewohner\*in begreift sein ganzes Leben immer mehr als eine bewusste Inszenierung, in der alles in gewisser Weise ›gestaltet‹ ist. Dazu gehören die architektonischen Räume der uns umgebenden Stadt, das Lifestyle der Ausstattung unserer Wohnungen, unsere ›eventisierte‹ Freizeit und sogar unsere Körper, die von der ästhetischen Chirurgie verändert werden. Die Wirklichkeit ist so immer mehr als Aufführung zu begreifen, als bewusste Darstellung. Die Grenze zwischen Realität und Fiktion schwimmt und der Werkcharakter von Kunst wird allmählich ersetzt durch Ereignisse. Was Guy Debord und die Situationisten 1967 als eine ›Gesellschaft des Spektakels‹ voraussahen, ist heute Realität. Zu ihr gehört die Definition der Bürgerin oder des Bewohners als Zuschauer, für den das gesamte öffentliche und politische Leben zum Schauspiel wird. Und so legen sich Illusionsraum und öffentlicher urbaner Raum mehr und mehr übereinander.

Die beschriebene performative Kunstpraxis reagiert hierauf, in dem sie ihre Verfahren und Darstellungsweisen der Performancekunst annähert. Der Theaterwissenschaftler Hans-Thies Lehmann beschreibt diese Annäherung von Theater und Performance als »Einbruch des Realen in die theatrale Fiktion«<sup>1</sup>. Der Wunsch, Realität ins Theater

---

<sup>1</sup> Lehmann, Hans-Thies: Postdramatisches Theater. Frankfurt am Main 1999, S. 176.

zu holen, geht einher mit dem Wunsch, im Theater eine andere Wahrheit zu erzeugen und Verstellung zu beseitigen. In der mehr und mehr inszenierten Stadt mit Ihren politischen wie marktorientierten Aufführungen, entsteht durch den Einbruch des Fiktiven eine Wahrnehmung für diese Formen der Inszenierung und schafft einen notwendigen Abgleich zwischen Fiktion und Wirklichkeitsbild der Stadt. Die Erweiterung und Orientierung an dieser Kunstpraxis zeichnen Arbeiten von Künstlergruppen, wie der von *matthaei&konsorten*, *copy & waste*, *kainkollektiv*, *LIGNA*, *geheimagentur* oder *Invisible Playground* aus, um nur einige zu nennen mit denen ich zusammengearbeitet habe. Sie zeigen und entwickeln ein ›Theater‹, das sich zwischen den Genres und in Mitten der Stadtgesellschaft bewegt. Ein entscheidendes Ziel dieses neuen Gegenwartstheaters ist es, die ästhetische Distanz zwischen Kunst und sozialer Realität zu befragen, zu verringern und temporär sogar ganz zum Verschwinden zu bringen.

Das Theater gibt die gewohnte Sicherheit der Kunst auf dem Podest im Bühnenraum auf und begibt sich stattdessen ins Mittendrin der gesellschaftspolitischen Gemengelagen. Manchmal gelingt es der Kunst hierbei, in einer illusionistischen Wirklichkeit das Reale wieder in Szene zu setzen und die Bürgerin und den Bewohner aus seine Zuschauersituation zu lösen und sie in einen Akteur der Situation zu verwandeln. Es sind solche initiierten Momente, die Möglichkeitsräume im Denken und Handeln erschließen.

Wir wissen uns gerade nicht zu orientieren – zwischen Kriegsbeton und Konsumverglasung, zwischen Ghettoisierung und Kapitalisierung, zwischen Landflucht und Stadtmarketing haben wir völlig den Überblick verloren, sind ganz konfus in diesem globalen Dorf mit Blick auf die Ruhr, das so einzigartig sein soll und doch aussieht wie überall. Oder doch nicht?  
[Text von kainkollektiv zu SchlimmCity 2011]

Hier und da werden die Künste in den letzten Jahren oft gezielt eingesetzt, um die scheinbaren Konfliktsituationen und den Dialogmangel zwischen der wachsenden Einkommensungleichheit oder den sozialen Differenzen der Kulturen zu besänftigen oder zu lösen. Allerdings: das Theater löst keine Ungleichheit, es ist kein Ersatz für gesellschaftliche und politische Verantwortung. Die Herausforderungen für unser Zusammenleben bleiben als gemeinsame Aufgabe bestehen, zu deren Erfüllung scheint die Erweiterung über jetziges Denken und Handeln hinaus eine Grundvoraussetzung.



Foto: Björn Storck

Dies ist vielleicht die größte Illusion, die wir zurzeit gemeinsam imaginieren müssen: die Weiterentwicklung der Demokratie mit der Bereitschaft und Lust auf eine immer stärker anwachsende Diversität. Ein Grund warum es mir für mein letztes Festival in Dortmund sehr wichtig war, das Festivalteam, wie die Künstler\*innen und natürlich auch mich mit den starken Einkommensungleichheiten zu konfrontieren. Nur 100 Meter vom Dortmunder U, dem kürzlich für fast 100 Millionen Euro neugestaltetem Zentrum für Kunst und Kreativität, liegt das *Gasthaus* vor dem jeden Morgen an die 200 Menschen ohne Obdach stehen, die dort von ehrenamtlichen Kräften ein Frühstück bekommen und dessen Team, vom Arztbesuch, über Kleidung, Waschen, Duschen bis zur Urnen-Steile mit Namen nach dem oft zu frühen Tod, für diese seine Gäste organisiert.

Das Gasthaus wurde das Foyer des Favoriten-Festivals 2016 – nicht mehr und nicht weniger. Allein hierdurch ergaben sich Gespräche, Begegnungen, Hilfen und Zusammenarbeiten, die es sonst nicht gegeben hätte. Dabei zielte ich nicht auf Veränderung ab, sondern auf die Wahrnehmung unserer Gegenwart, die sich in solchen Orten erfahren lässt, die eine Schiefelage in sich tragen, mit der wir alle verbunden sind, die wir aber in den jeweiligen sozialen Blasen kaum mehr wahrnehmen. Ein Zeichen der Kunst ist es, Wahrnehmungen zu erzeugen, die anders nicht möglich wären. Vielleicht geht es darum, nun eine Illusion zu erschaffen, die anders nicht möglich wäre: die von der gemeinsamen Gestaltung eines besseren Lebens für Alle.

Mach Dir Deine Illusionen!

## Literatur

Lehmann, Hans-Thies  
 Postdramatisches Theater. Frankfurt am  
 Main 1999.

## Von der Kunst lernen: Public Interest ›Performance‹. Kommentar zu Holger Bergmann

*Christoph Rodatz*

Wenn ein Theatermann konstatiert, dass wir in postdemokratischen Verhältnissen leben, die vom ›Rückbau des Wohlfahrtsstaates‹ sowie der Zunahme digitaler Kommunikation geprägt sind und daher ein Ende der Demokratie wieder vorstellbar sei, dann klingt das nach künstlerischem Pessimismus und nach präntiöser Schwarzmalerei. Vor allem kommt schnell die Frage auf: Wie eigentlich will Holger Bergmann mit der doch in die Jahre gekommenen Kunstform des Theaters, die üblicherweise nur von bildungsbürgerlichen Kreisen wahrgenommen wird, die politischen Verhältnisse zu einem besseren verändern?

Er fordert, ›Spaß am Momenthaften‹ und ›Abwesendes wieder mit Hilfe der Kunst zu imaginieren‹ und er verlässt das wohlgeordnete und von der Außenwelt abgeschottete Schauspielhaus und begibt sich raus in die Leerstände und auf die Straße. Und weil er das tut, weil er sich in die von Alltäglichkeit durchdrungene Welt hinausbegibt, greift er ein, positioniert sich und befreit sich von dem für Theater so wichtigen Als-Ob. Der Modus der Kontrollierbarkeit und die von einer Handschrift geprägten Inszenierung werden dann aufgegeben. Das so wieso schon für Störungen anfällige Theater wird mit Bewusstheit der offenen Welt ausgesetzt, vor der es sich eigentlich schon immer zu schützen versuchte. Wie sehr stört doch schon der hustende Nachbar, der wutentbrannte Gast, der die Aufführung verlässt oder nicht funktionierende Technik. Wie sehr erst stören dann Wind und Wetter, zufällige Passanten und unklare Ordnungssysteme, die zwischen Akteur und Zuschauer keine klare Trennung herzustellen vermögen? Das alles wird nun hingenommen? Es wird akzeptiert, dass die Welt, in die das Kunstwerk hinaustritt, unkontrollierbar ist. Es wird damit auch initiiert, dass das Geschehen vielleicht mehr ist, als nur eine von der realen Welt abgewandte Illusion oder ein von gebildeten Zuschauern zu lesender Aufführungstext.

Es ist dies ein Aspekt, der das tradierte Theater und viele Bereiche der Kunst mit dem Design gemeinsam hat: der Wunsch der Kontrolle und einer schöpferischen Autorenschaft. Genauso wie Johann Wolfgang von Goethe oder Robert Wilson für ihre künstlerische Arbeit bewundert werden, bewundern wir Steve Jobs für die Produkte, die er mit Apple hervorgebracht hat und die die Welt der elektronischen Kommunikation verändert haben. Spätestens, wenn es aber um die Frage eines Social, Urban oder auch Public Interest Design geht, verwischen diese klaren Zuordnungen zwischen Autorenschaft und Werk, weil nicht mehr Produkte geschaffen werden, die ausschließlich rezipiert oder verwendet werden

können, sondern, wie es Bergmann beschreibt, Erfahrungsräume und Erlebnisse, die zum Beispiel in der Erschaffung von ›künstlerischen Versuchsanordnungen‹ als Testläufe für Entwicklungen von Stadt und Gemeinwesen dienen.

Wenn ›künstlerische Praxis für die Entwicklung von Städten notwendig‹ ist, sind dann diese künstlerischen Praxen Public Interest Performances? Worin genau die Differenz von Kunst und Design liegt, soll und kann hier nicht tiefergreifend ausgeführt werden. Eine übliche Beschreibung besagt, Design sei zweck- und funktionsorientiert, Kunst hingegen genau davon frei. Und das ist auch eine Forderung, die Bergmann an den Anfang seines Textes setzt, er will der ›Falle der reinen Zweckorientierung‹ entkommen. Und so erscheint es naheliegend, im Zusammenhang mit einem Text, der von der Kunst im Allgemeinen und der Performancekunst im Speziellen berichtet, nicht von Public Interest Design zu sprechen. Dennoch – und das ist ein Grund dafür, den Text in diesen Band aufzunehmen – lassen sich auf die letzten Jahre bezogen für die (Theater-)Kunst und das Design ähnliche Entwicklungen aufzeigen: Kunst und Design begeben sich in den öffentlichen Raum, um dort gestalterisch auf ihre je eigene Weise aktiv zu werden. Theater als ja an sich schon öffentliche Institution, verlässt den sicheren und zur Lebenswelt abgeschotteten Theaterbau. Design hingegen mit seiner stark privatwirtschaftlichen Prägung und Ausrichtung nimmt sich öffentlicher Belange und Problemstellungen – im Sinne einer Auftraggeberin oder eines Auftraggebers – an. Für beide aber gilt: sind sie in dieser Ausrichtung unterwegs, wird der öffentliche Raum zum Gegenstand ihrer künstlerisch-gestalterischen Tätigkeit. Darin sind sie dann als Interessierte gestaltend unterwegs und setzen sich mit öffentlichen Interessen auseinander oder sind Teil der Gestaltung öffentlicher Interessen. Genau darin lässt sich dann doch eine Differenz zwischen performativen Kunstformen und dem Design ausmachen: Das Ergebnis theatraler künstlerischer Tätigkeit ist kein greifbarer und dauerhaft nutzbarer Gegenstand, sondern ein sich in der Zeit abspielender Prozess, der zusätzlich die direkte Anwesenheit von einer Zuschauerin oder einem Zuschauer erfordert. Genau hier kann das Design von der Performancekunst lernen. Und umgekehrt kann auch die Kunst vom Design lernen. Das auf das Ereignis ausgelegte Sein der Performancekunst geht nur selten über das Ereignis hinaus und stellt sich eben nicht die Frage nach dem Zweck und der Nachhaltigkeit der dort verhandelten Dinge. Wenn aber beides zusammenkommt, Performancekunst und Design, dann treffen prozesshaftes und zweckorientiertes Gestalten aufeinander und bilden eine Grundlage für eine langfristige Veränderung von Routinen und Praktiken, die aus einer illusionistischen Wirklichkeit Realität werden lässt.

›Gestalte mit an einem besseren Leben für Alle!‹



PHILIPP SCHULTE

# **Von Besetzern und Spielverderbern**

**Der Hybridraum Theater als  
öffentliche Sphäre**

## Von Besetzern und Spielverderbern. Der Hybridraum Theater als öffentliche Sphäre

### Der hybride Charakter des Theaterraums

Wer von öffentlichen und privaten Räumen spricht, darf von den Grenzen zwischen beiden nicht schweigen: Wände sind, so der Philosoph Vilém Flusser, »Grenze, aber auch [...] Brennpunkt, des Politischen und des Privaten. Des Gemeinen und des Gewöhnlichen also.«<sup>1</sup> Und er fährt fort:

Sie teilen die Welt in zwei Reiche: das große äußere, in dem das Leben geschieht, und das kleine innere, in dem es sich ereignet. Aber zugleich ermöglichen sie auch beides: Gäbe es keine Wände, und das Leben könnte weder geschehen noch sich ereignen. Daher stellen sie mich in ihrer undurchsichtigen Ambivalenz vor die entsetzliche Wahl, die eine Entscheidung ausschließt: entweder aus ihnen zu schreiten, um die Welt zu erobern, und mich dabei selbst zu verlieren, oder in ihnen zu verharren, um mich selbst zu finden, und dabei die Welt zu verlieren.<sup>2</sup>

Vielleicht ist das Theater ein Ort, der einzige Ort, an dem wir vor diese ›entsetzliche Wahl‹ nicht gestellt sind. Ein Ort, dem es irgendwie zu gelingen scheint, dass [All]-Gemeine und das Gewöhnliche zu vermischen, so dass es einem in glücklichen Momenten irgendwie selbst gelingen kann, beides zu tun: sich zu finden, ohne die Welt dabei aus den Augen zu verlieren; und die Welt zu erobern, ohne sich dabei zu vergessen. Ein hybrider Ort also, dessen Wände und Schwellenräume – die Eingänge, das Foyer, der Ticketschalter, die Rampe – ebenfalls einen eigenartigen Charakter haben müssen: Sie scheiden dann nicht das Politische vom Privaten, sondern das Politische draußen von einem irgendwie anderen Politischen innen – einem Politischen, für das weder Eroberung der Welt noch Rückzüge ins Private eine reelle Option sind, sondern stattdessen ein stetiges Vermitteln zwischen beidem. Das Theater wäre demnach ein Ort, von dem aus sich über Prozesse öffentlicher Interessensbildung besonders gut reflektieren lassen würden – und das auf diese Weise ebenjene Prozesse außerhalb seiner Wände nachhaltig ermöglichen und optimieren könnte. ›Less like a theatre, more like a home‹, so lautete ein Slogan, den sich der Kurator Mårten Spångberg 1999 für das Stockholmer Theaterfestival Panacea<sup>3</sup> ausgedacht hat, um so einen Ort zu schaffen, der weniger *wie* ein Theater ist (aber eben ein Theater), und eher *wie* ein Zuhause (aber eben kein Zuhause). Es ist möglich, diesen hybriden Charakter des Theaterraums aufs Spiel zu setzen: indem man seine Schwellen durchbricht und ihn besetzt. Das ist beispielsweise

1 Flusser, Vilém: Wände. In: Ders.: Dinge und Undinge. Phänomenologische Skizzen, München/Wien 1993, S. 27-32; S. 28.

2 Ebd.

3 Panacea Festival, Kulturhuset Stockholm, 1999.



am 15. Mai 1968 in Paris passiert, wie der Philosoph Oliver Marchart in seinem Aufsatz *Auf der Bühne des Politischen. Die Straße, das Theater und die politische Ästhetik des Erhabenen*<sup>4</sup> zu beschreiben weiß. An jenem Tag ereignete sich die Besetzung des Theaters Odéon durch gegen die von dem Haus repräsentierte Bourgeoisie protestierende Studierende, die das Theater einen Monat lang in einen Raum der öffentlichen, direkten, politischen Rede verwandelten:

Die Aufführungen werden ausgesetzt. Dramatisches, theatrales Handeln, d.h. Schauspielen im engeren Sinn findet im Theaterraum selbst nicht mehr statt [...]. Stattdessen wird das Theater restlos transformiert in einen Raum politischen Handelns. [...] [D]as Odéon wird in ein Forum, in eine Agora verwandelt. Es wird zu einem öffentlichen Raum, in dem die vierte Wand zwischen ›Akteuren‹ und ›Publikum‹ niedergerissen ist und jedem/r erlaubt wird, frei zu sprechen.<sup>5</sup>

Folgt man Marcharts Beschreibung, so sind es die folgenden beiden Punkte, die das Theater von einer Agora unterscheiden: Die in ihm vollzogenen Handlungen – hier weitestgehend Sprechakte – sind symbolischer Natur, ohne primär auf eine unmittelbare oder mittelbare Wirkung abzielen; und die Zuschauenden haben eine klare, fixe Position eingenommen: Nichts am Dispositiv Theater legt es nahe, dass sie sich an den Handlungen direkt beteiligen, sich einmischen, gar mitreden. Marchart unterscheidet hier also zwischen zwei Arten von Raum: dem des Theaters als Raum des tendenziell folgenlosen Als-ob, als einer Art Warte, von der aus Welt betrachtet und reflektiert und von der aus Impulse in diese gesendet werden können; und dem Raum außerhalb, als Raum der politischen, performativen Praxis, vereinfacht gesagt: die Welt selbst. Demnach kann man die theatrale Situation als grundlegend paradox bezeichnen: Obwohl zwangsläufig Teil von Welt, gebärdet das Theater sich aber immer so, als wäre es genau das nicht, sondern lediglich welt-ähnlich, Als-ob-Welt, besonderer Raum –

4 Vgl. Marchart, Oliver: *Auf der Bühne des Politischen. Die Straße, das Theater und die politische Ästhetik des Erhabenen*, <http://eipcp.net/transversal/0605/marchart/de> (24.01.2018). Weniger historisch bedeutsame, nichtdestotrotz für das hier behandelte Thema hoch interessante kleinere Besetzungsaktionen gab es seitdem freilich immer wieder, zuletzt und lebhaft journalistisch reflektiert in Berlin: Die Rede ist einerseits von der Besetzung der Bühne des 6. Osterfestivals der Kunsthochschulen am Berliner Maxim-Gorki-Theater im März 2013 durch Studierende des

Gießener Instituts für Angewandte Theaterwissenschaft sowie vor allem durch die knapp einwöchige Besetzung der von Intendant Chris Dercon 2017 neu eröffneten Volksbühne Berlin durch Künstlerinnen und Künstler der städtischen freien Szene im September des Jahres. Diese beiden Beispiele sind aber eher als Reaktion auf kuratorische und kulturpolitische Entscheidungen zu werten denn als Besetzungsakt im von Marchart beschriebenen politisch-antagonistischen Sinne – wenn es auch erhellende Analogien gibt.

5 Ebd.

und die Wände und Begrenzungen seiner Architekturen helfen ihm bei der Etablierung und Aufrechterhaltung dieser Setzung. Und gerade dieser paradoxe oder auch hybride Charakter macht aus dem Theater einen Ort, an dem öffentliches Interesse zwar nicht genuin umgesetzt, wohl aber gebildet und gestaltet werden kann.

Vor dem Hintergrund dieser Überlegungen möchte ich drei Thesen formulieren. Die erste betrifft ein m. E. wesentliches Movens gegenwärtiger darstellender Künste. Die zweite die es begrenzenden Bedingungen, unter denen es sich austesten und entfalten kann. Und die dritte These zieht einen Bogen zu Fragen des *Public Interest Designs*, als dessen prädestinierter Ort das Dispositiv eines Theaters demzufolge begriffen werden kann:

Es gibt im zeitgenössischen Theater – besser: in der Performancekunst – eine gewisse Sehnsucht nach neuen Formen des Öffentlichen, welche nur durch die momenthafte Eröffnung außerästhetischer Spielräume erprobt werden können – das ist die erste These. Etliche aktuelle Arbeiten nehmen es – nicht zuletzt in Tradition historischer Avantgarden – immer wieder in Kauf, dass die eingangs beschriebene Hybridität des Theaters aufs Spiel gesetzt wird, oder betreiben das sogar aktiv. Man könnte auch sagen: Eine klare Grenze zwischen Theater und Welt, zwischen Kunst und Leben wird unkenntlich gemacht, um dem Theater effektivere, ja aktivistische Möglichkeiten des Eingreifens zu verschaffen. Zwei künstlerische Beispiele hierzu werden anschließend vorgestellt. Diese aktivistische Sehnsucht indes muss, so die zweite These, letztlich unerfüllt bleiben, solange wir uns im Bereich des Ästhetischen aufhalten: Wenn das Theater aufhört, sich so zu gebärden, als wäre es welt-ähnlich, sondern zulässt, als welt-identisch wahrgenommen zu werden, verliert es die oben beschriebene Funktion der kritischen Warte, von der aus Welt beobachtet wird als wäre sie woanders – als Schwellenraum zwischen Privatem und Öffentlichem, in dem über ein optimales Verhältnis zwischen beidem reflektiert werden kann (z. B. indem es modellhaft erprobt oder ausgehandelt werden kann, siehe wieder die folgenden Beispiele). Und indem Theater – These Nummer Drei – qua behaupteter Welt-Ähnlichkeit diese besondere Funktion erfüllt, kann es auch als Ort begriffen werden, durch den *Public Interest Design* betrieben wird. Es *gestaltet, entwirft* öffentliche Interessen, hilft ihnen bei ihren komplexen Formierungs- und Aushandlungsprozessen. Durch seinen hybriden Charakter eröffnet es *Gestaltungsmöglichkeiten* für sie – *setzt* diese Interessen aber nicht. Denn genau das müssen die subjektiven Akteure – also wir – schon selbst erledigen.

### **Zum Spiel mit Öffentlichkeiten und dem Regelbruch: die Spielperformances *The Money* und *Rule*™**

Schon vor Beginn der Performance *The Money* des britischen Regisseurs Seth Honor und des Produktionszusammenhangs Kaleider, die seit 2013 weltweit auf Tournee ist, teilt sich das Publikum in zwei Gruppen, basierend auf dem gezahlten Eintrittspreis:

Es gibt so genannte ›silent witnesses‹, die einen höheren Preis entrichten sowie genau zwanzig so genannte ›benefactors‹ oder auch ›player‹ – wer sich nicht bereit erklärt, Mitspieler\*in zu sein, zahlt einen höheren Eintrittspreis. Wer es hingegen tut, wird gleich zu Beginn an einem großen Verhandlungstisch platziert, die übrigen sitzen rund um sie herum im Hintergrund, eben auf Zuschauerplätzen. Dann geht es los: Eine Performerin leert eine Kassette mit Bargeld in der Mitte des Tisches aus, es handelt sich offensichtlich um eine Summe um die 1.000 Euro, in Form von vielen kleinen Scheinen, zerknitterten Banknoten und auch etlichen Münzen. Alle Anwesenden werden informiert: Die Geldmenge entspricht den Einnahmen aus dem Ticketverkauf des aktuellen Abends, alle im Raum haben somit ihren Beitrag dazu geleistet. Die zwanzig Spieler\*innen am Tisch haben nun eine besondere Aufgabe: Innerhalb exakt einer Stunde<sup>6</sup> müssen sie gemeinsam und einstimmig entscheiden, wofür dieses Geld ausgegeben werden soll. Die Bedingungen: Die Summe darf nicht aufgeteilt werden, sie darf nicht einer Wohltätigkeitsorganisation gespendet werden, und der Verwendungszweck soll möglichst visionären Charakter haben, was auch immer das genau bedeuten mag. Und: Jede\*r Wohltäter\*in kann sich jederzeit entscheiden, den Tisch zu verlassen und durch ein Gongsignal zu kommunizieren, dass sie oder er aus der Gruppe der Verhandelnden aussteigt; umgekehrt kann jede\*r ›silent witness‹ sich durch die Zahlung eines weiteren Betrags, der die verhandelbare Summe entsprechend erhöht, in die Gruppe der Verhandelnden einkaufen – die Gruppengröße der Entscheider\*innen, die eine einstimmige Entscheidung fällen müssen, kann also variieren. Wenn im Verlauf der Stunde keine Entscheidung getroffen wird – alle ›player‹ müssen dafür eine Art Erklärung unterzeichnen – geht das Geld an die Performancegruppe. Die Performerin startet einen allen sichtbaren Countdown, der sechzig Minuten runterzählt – und das Spiel beginnt!

Ohne irgendwelche weiteren Anweisungen zu geben, verlangt *The Money* seinen Teilnehmer\*innen einiges ab. Die Etablierung einer Diskussionsstruktur – Gibt es jemanden, der moderiert? Jemanden, der protokolliert? In welcher Sprache wird gesprochen? Auf welches Abstimmungsverfahren kann sich die oft heterogene Gruppe einigen? – ist dabei eine mindestens genauso hohe Herausforderung wie der tatsächliche Entscheidungsprozess und das Nachdenken über und das Beurteilen von unterschiedlichen Handlungsoptionen. Das Vetorecht jedes ›players‹ sowie die Möglichkeit, dass ›silent witnesses‹ investieren, um mitbestimmen zu können – und dadurch ebenfalls einmal einstimmig beschlossene Entscheidungen vor Ablauf der einen Stunde wieder kippen können – führen in der Regel zu einem überaus spannenden Verlauf des klar definierten Zeitraums, der allen Beteiligten die Grenzen des eigenen Einflusses in einem egalitären Einigungsverfahren auf mitunter sehr emotionale Weise verdeutlicht. Wie

---

6 Ich beziehe mich mit meiner Beschreibung auf eine Aufführung, an der ich im Mai 2017 im Rahmen des ›auawirleben‹-Theaterfestivals in Bern teilgenommen habe.

Es existieren unterschiedliche Versionen des Projekts, deren Regeln und Zeitrahmen sich in Teilen, aber nicht wesentlich voneinander unterscheiden.

›visionär‹ darf mein Vorschlag sein, um nicht uninteressant zu sein, möglichst viele für ihn gewinnen zu können – und ab wann polarisiert er bereits wieder? Wie stark bringe ich mich als ›player‹ in die Diskussion ein, ohne zu viel Raum einzunehmen, dadurch Misstrauen zu wecken und die eigene Position wieder zu schwächen? Nehme ich eher eine moderierende oder eine gestaltende Position ein? Gebe ich mich als ›silent witness‹ auch mit einem Verhandlungsergebnis zufrieden, das mir nicht gefällt, aber immerhin konsensfähig ist – oder schalte ich mich in die Diskussionen ein und spreche ggf. mein Veto aus, und sei es in der letzten verstreichenden Minute?

Den Spiel- und Verhandlungsraum, den *The Money* eröffnet, nenne ich nun hybrid im eingangs beschriebenen Sinne. Denn das zur Debatte stehende Geld wird bei erfolgreicher Einigung tatsächlich ausgegeben, man kann also wirklich eine Wirkung außerhalb der Theaterwände erzielen: es für einen guten Zweck einsetzen, einem Obdachlosen geben, einem Kunstprojekt spenden, es gemeinsam in einem Restaurant ausgeben, eine Party finanzieren. Der Aushandlungsprozess kann also zu einem klaren Ergebnis, einer Wirkung in der außerästhetischen Welt führen. Er ist aber zugleich, die stummen Zeug\*innen machen es deutlich: ein ästhetischer Prozess und somit Gegenstand einer Beobachtung – sein ästhetischer Grundcharakter wird nie aufgegeben und bleibt kenntlich. Teilnehmende denken nicht nur über das *Was* der Entscheidung nach, sondern auch über das *Wie* des Entscheidungsprozesses: Wie verhalten sich die Argumentierenden, welche dieser Verhaltensweisen finde ich fesselnd, überzeugend, abstoßend, wer hat die höchsten Redeanteile – Männer oder Frauen? Während es nämlich im Interesse der Spieler\*innen liegt, eine Einigung voranzutreiben, am besten eine im eigenen Sinne, kann das den stummen Zeug\*innen auch gleichgültig sein: Vielleicht ist das Scheitern der Verhandlungen ja ästhetisch viel interessanter als deren Gelingen? Gerade also dadurch, dass *The Money* eine reelle Wirkung ermöglicht, diese aber klar in einem theatralen Setting von Ausführenden und Zuschauenden aushandeln lässt, nutzt es jenen hybriden Raum des Theaters. Die Frage, ob genau das nun nicht auch in jeder öffentlichen, nicht ästhetisch motivierten Parlamentsdebatte, die vor einem Publikum abläuft bzw. medial übertragen wird, geschieht, ist freilich berechtigt. Ja, das tut es – aber durch den deutlich kleineren, definierten Rahmen der Performance als Kunstwerk (überschaubare Anzahl von Beteiligten [für wen?], klare zeitliche Begrenzung [wann?], Komplexitätsreduktion durch klar festgelegte Regeln [wozu?]) und den niemals verborgenen ästhetischen Charakter des Projekts erhält der hierin *hic et nunc* vor und mit Publikum vollzogene Aushandlungsprozess modellhafte Züge. Niemand hier repräsentiert jemand anderen oder eine bestimmte Gruppe, im Gegensatz zu gewählten Politiker\*innen; aber die Gesamtsituation kann modellhaft für Diskussions- und Einigungsprozesse außerhalb der ästhetischen Rahmung stehen. Auch wenn die Tatsache, dass es sich bei dem Geld nicht um Spielgeld handelt und dessen Verausgabung einen Effekt auf die außerästhetische Welt haben könnte, ist zumindest *ästhetisch* nicht allzu interessant, wofür die ungefähr 1.000 Euro letztlich ausgegeben werden; die durch je-

nes reell existierende und auszubehende Geld quasi als Vehikel ausgelöste Frage indes, wie es zu dieser Entscheidung kommt und welche Rolle man dabei selbst als Subjekt einnehmen kann und will, kann ein Reflektieren über Entscheidungsprozesse und die eigene Position darin im Allgemeinen auslösen. Wir haben es also bei *The Money* mit einer Performance zu tun, die – ohne ihre klare ästhetische Rahmung je aufzugeben – dennoch eine Entscheidungsbildung lanciert, die eine real wirksame Relevanz haben kann; und das kann zu sehr aufwühlenden Interaktionen führen.<sup>7</sup> Doch anders als bei der eingangs beschriebenen Situation einer Theaterbesetzung wird der Kunstraum hier niemals von einem Realraum beseitigt, sondern es wird stattdessen eine Balance hergestellt, die die Sonderfunktion des Theaters weiter aufrechterhält.

Es muss indes nicht gleich der zugegeben seltene Vorgang eines Theatersturms sein, um eben diese Balance aufs Spiel zu setzen. Denn ist nicht bereits jeder individuelle Entschluss einer Rezipientin oder eines Rezipienten, sich einer angebotenen ästhetischen Setzung nicht länger aussetzen zu wollen und diese zu verlassen, eine Gefährdung der Stabilität der ästhetischen Rahmung? Dieser Aspekt des ›Spielverderbens‹ als quasi-antagonistischen Akt lässt sich aber noch besser mittels einer weiteren Performance beschreiben: Die Rede ist von der Arbeit *RuleTM* der niederländischen Performancekünstlerin Emke Idema.<sup>8</sup> Hier findet sich eine Gruppe von ungefähr achtzig Personen in einem Raum mit einigen podestartig erhöhten Inseln in unterschiedlichen Farben und Größen wieder sowie mit einer Performerin bzw. Spielleiterin – Idema selber –, die die Teilnehmer\*innen mit mal angenehmen, mal unangenehmen Fragen konfrontiert; z. B. der Frage, ob man einen Fremden, der an der Haustür klingelt mit der Bitte, die Toilette benutzen zu dürfen, Eintritt gewährte, und ob man seine Entscheidung abhängig machte beispielsweise von der Hautfarbe des Bittstellers. Je nach Art der Antwort – in der Regel ›Nein‹ oder ›Ja‹ – werden die Teilnehmer\*innen einer der Inseln

---

7 So habe ich in Bern erlebt, wie eine junge Teilnehmerin sich dafür eingesetzt hat, dass das Geld für eine offenbar lebensrettende Operation ihres Großvaters in Mexiko verwendet wird. Nach ausführlichen Diskussionen einigte sich die Gruppe auf diesen Zweck – doch der Plan wurde von einer älteren Dame, die sich in der letzten Minute regelkonform an den Verhandlungstisch gekauft und ihr Veto eingelegt hat, durchkreuzt. Dieser Vorgang löste heftige emotionale Reaktionen aus, die auch noch die Aufführung am nächsten Abend nachhaltig bestimmten. Die oben beschriebenen Fragen nach dem ästhetischen Wie von Verhandlungen als solchen werden hier ergänzt durch weitere, radikalere: nämlich

beispielsweise der Frage, wann es Momente gibt, in denen Verhandlungen und das sture Befolgen (z. B. demokratischer) Regeln zu Situationen mit zweifelhaften moralischen Konsequenzen führen; wie die Rechte z. B. von Minderheiten gewahrt werden können und was in konsensorientierten Abstimmungsprozessen zwangsläufig auf der Strecke bleibt.

8 Vgl. zu dieser Arbeit auch: Schulte, Philipp/Siebert, Bernhard: Konstitutive Spielverderbereien. Überlegungen zur Differenz zwischen der Sphäre des Spiels und der Sphäre der Kunst in zeitgenössischen Performances. In: Kreuder, Friedemann/Husel, Stefanie (Hg.): Spiele spielen. Praktiken, Metaphern, Modelle, München 2018.

zugewiesen, auf die sie sich stellen müssen, was sich nicht immer als ganz einfach gestaltet, zumindest dann nicht, wenn deren Größe mal nicht ausreicht. Zudem gibt es die Möglichkeit, seine Antwort mittels eines Mikrophons im Raum zu begründen, um für seine Position zu werben – oder eben eine Antwort zu verweigern, letzteres allerdings nur unter dem Risiko des Ausschlusses. Wer nicht nach den Regeln spielt, auf den wird eine neue Regel angewendet: Er oder sie muss den Raum – und somit die Performance – verlassen; und das geschieht auch immer wieder im Verlauf der Aufführung. Kurz gesagt, ist es also gleich doppelt möglich, in Emke Idemas *RuleTM* zum Spielverderber zu werden: Auf erster Ebene, wenn man sich nicht an die Spielregeln hält und daher ausscheidet; auf zweiter Ebene, wenn man selbst diese Regel des Ausscheidens ignoriert und regelwidrig im Theatersaal bleibt, als Beobachter oder Störer, jedenfalls ohne jegliche regelkonforme Beteiligung.

Was aber möglicher Weise durchaus ein Regelbruch auf der Ebene des Spiels ist, ist deshalb noch längst keiner auf der Ebene der Performance selbst. Spielregeln lassen üblicher Weise ein Verlassen der Spielesituation vor regelgerechtem Ausscheiden nicht zu, genauso wenig jede Art von regelwidrigem Eindringen in die oder Verbleiben in der Sphäre des Spiels, den von Huizinga so genannten »Zauberkreis«<sup>9</sup> – bestes Beispiel ist der Flitzer, der über das Feld eines laufenden Fußballspiels rennt und von den Ordnungskräften schnellstmöglich wieder entfernt wird, während das Spiel unterbrochen wird. Ästhetische Situationen dagegen nehmen ein Verlassen oder regelwidriges Verbleiben in ihrer Sphäre tendenziell jederzeit in Kauf – im Falle von *RuleTM* kann beides auf unterschiedliche Weise sogar als moralisch konsequent betrachtet werden –, und selbst wenn nur noch eine kleine Zahl von Zuschauer\*innen da sein sollte, bleiben sie als ästhetische Situationen intakt. Der Spielverderber »zertrümmert die Welt«<sup>10</sup> des Spiels, so der Spieletheoretiker Johan Huizinga; der/die zum Gehen oder regelwidrigem Bleiben entschlossene Zuschauer\*in zertrümmert dagegen den *performance context* keineswegs, sondern wird dulddend von ihm registriert, rezipiert, reflektiert, z. B. vor dem Hintergrund der Frage: ‚Aha, da geht einer, da nutzt einer sein Recht zu gehen, während jemand anderes nicht mitspielt, aber dennoch bleibt; was schaue ich mir hier also an, wes Teil bin ich hier eigentlich, dass also jemand anders entschließt, nicht oder regelwidrig Teil davon sein zu wollen, und inwiefern beeinflusst das meine eigene Entscheidung, weiter zuzuschauen oder mitzuspielen oder eben auch gehen zu wollen? Selbstverständlich fänden diese Überlegungen auch in einer vergleichbaren nicht-ästhetischen Spielesituation statt, dann aber würden sie das Spiel in seiner Grundform bedrohen und zertrümmern können – die Performance überlebt ihre eigene Infragestellung, ja fordert sie oft, wie im Falle von *RuleTM* sogar heraus.

Kann man also in solchen Performances wie den hier beschriebenen kein Spielverderber mehr sein? Stimmen die gerade getroffenen Aussagen, dann im Prinzip nicht

---

9 Huizinga, Johan: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Reinbek bei Hamburg 2006, S. 18.

10 Ebd. S. 20.

– denn die ästhetisch orientierte Gemeinschaft der Partizipant\*innen wird – anders als ggf. eine Spielegemeinschaft – nie existentiell gefährdet. Der *performance context* entpuppt sich als hegemonial gegenüber dem Spielverderber; der ästhetische Balanceakt bleibt ungefährdet. Das geht sogar so weit, dass selbst der Ausschluss oder das Verlassen eines Spielers/einer Spielerin bzw. eines Zuschauers/einer Zuschauerin ästhetisch relevant wird, mitunter sogar gewünscht ist, wie bei Idema.

### Theater als prädestinierter Raum für *Public Interest Design*

Mit dem Besetzer und dem Spielverderber sind nun zwei Figuren beschrieben worden, die – qua Okkupation, qua Verlassen des Theaterraums – ein dem Theater potentiell Entgegengesetztes ausagieren, sich ant-agonistisch verhalten. Beide durchkreuzen die Wände des Theaters, der eine kommt von außen (um seine Eroberungstätigkeit im Theater fortzusetzen), der andere verlässt den ästhetischen Kontext (um zu erobern satt ›bloß‹ zu reflektieren, oder sich ganz einfach ins Private zurückzuziehen). Dem einen, dem Besetzer, habe ich dabei die Macht zugesprochen, den Theaterkontext zu gefährden, indem er seinen genuin ästhetischen Rahmen entästhetisiert und entfiktionalisiert. Der zweite ist gemäß meiner Beschreibung in der Regel ungleich schwächer als eben jener Theaterkontext: Der Spielverderber bleibt, selbst in Abwesenheit, ästhetisches Element und als solches Gegenstand hoffentlich angeregter Beobachtung und Reflexion. Der Besetzer zerstört die Hybridität des Theaters, zertrümmert genau damit zugleich das Theater als Theater selbst. Der Spielverderber verstärkt jene Hybridität nur, die Theaterwände bleiben in ihrer trennenden Funktion erhalten.

Wenn es ein grundlegender Anspruch von Praktiken des *Public Interest Design* ist, Räume zu gestalten, in denen relevante Fragen zur Entwicklung der Gesellschaft gemeinsam erörtert werden können, öffentliche Interessen sich also im Austausch und Wechselspiel zueinander bilden und vergleichen können, so kann das Theater mit seiner oben beschriebenen hybriden Qualität als prädestinierter Zusammenhang dafür betrachtet werden, der zudem eine ganz besondere Funktion zu erfüllen in der Lage ist: nämlich die einer Beobachtung zweiter Ordnung, einer Reflexion unterschiedlicher Formen und Möglichkeiten von Meinungsbildung, die hier modellhaft erprobt werden können. Der die Hybridität wahrende Spielverderber steht diesem Potential letztlich näher als der sie bedrohende Besetzer. Denn für eben dieses Potential werden die Theaterwände unbedingt benötigt, um den Unterschied zur Straße aufrecht zu erhalten. Wer designt, gestaltet Vorhandenes und ordnet es auf bestimmte Weise an; der oder die sendet nicht, der oder die setzt nicht, der oder die erobert nicht. Er oder sie ermöglicht, räumt ein – erlaubt es dem Denken, gewisse Bahnen einzuschlagen und, wenn es sich um ein\*e gute\*r Designer\*in handelt, sind diese Bahnen überraschend und neu und bewegend. Designer\*innen versetzen Subjekte in die Lage, ihr eigenes Interesse im Zusammenspiel mit vielen anderen bestmöglich zu reflektieren und zu äußern. So kann

es beim *Public Interest Design*, wie es hier verstanden wird, auch nicht darum gehen, öffentliches Interesse zu setzen oder vorzugeben und Botschaften zu senden. Sondern es geht darum, jenes öffentliche Interesse zu gestalten, ihm eine Gestalt zu geben, es zu formen: Möglichkeitsräume zu eröffnen, in denen es sich von ganz alleine einfallen und aushandeln lassen kann. Genau das kann das Theater leisten, das demnach viel interessanter in seinen ästhetischen Formen als in seinen narrativen Inhalten oder hineinzuinterpretierenden Botschaften ist; und es kann das besonders gut durch sein Potential der Modellhaftigkeit: Gemeinsame und zugleich quasi-öffentliche Situationen können modellhaft durchgespielt, vereinfacht dargestellt, experimentell ausgetestet werden. Theater ist immer öffentlicher als der private Raum zuhause, und es ist gleichzeitig immer privater und modellhaft begrenzter als der öffentliche Raum der Straße – ein Raum auf der Kippe, der vielfache Reflexionen über das Zusammenspiel zwischen beidem und ein lustvolles Erproben möglicher Wege öffentlicher Interessensbildung ermöglicht.

## Literatur

Flusser, Vilém  
Dinge und Undinge. Phänomenologische  
Skizzen, München/Wien 1993.

Flusser, Vilém  
Wände. In: Ders.: Dinge und Undinge.  
Phänomenologische Skizzen, München/  
Wien 1993, S. 27-32.

Huizinga, Johan  
Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur  
im Spiel, Reinbek bei Hamburg 2006.

Kreuder, Friedemann/Husel, Stefanie  
Husel (Hg.)  
Spiele spielen. Praktiken, Metaphern,  
Modelle, München 2018.

Marchart, Oliver  
Auf der Bühne des Politischen. Die  
Straße, das Theater und die politische  
Ästhetik des Erhabenen, <http://eipcp.net/transversal/0605/marchart/de>  
[24.01.2018].

Schulte, Philipp/Siebert, Bernhard  
Konstitutive Spielverderbereien. Über-  
legungen zur Differenz zwischen der  
Sphäre des Spiels und der Sphäre der  
Kunst in zeitgenössischen Performances.  
In: Kreuder, Friedemann/Husel, Stefanie  
Husel (Hg.): Spiele spielen. Praktiken,  
Metaphern, Modelle, München 2018.  
[im Erscheinen begriffen]



PUBLIC  
**INTEREST**  
DESIGN



BAZON BROCK

# **Sterbende Götter und freiheitsstiftende Ampeln**

## **Was ist Public Interest Design?**

Vortrag gehalten am 20.11.2017 an der Bergischen Universität Wuppertal.

## Sterbende Götter und freiheitsstiftende Ampeln – Was ist Public Interest Design?

Wer danach fragt, was *Public Interest Design* ist, der muss sich der Tatsache bewusst sein, dass es sich hier um einen prekären Begriff handelt, denn er lässt sich als typischer Germanismus enttarnen. *Interest* bedeutet im Englischen *Zins*, doch *public interest* ist keine geläufige englische Formulierung. Gemeint ist also *public wealth* oder *public good*, was mit *Gemeinwohl* oder *öffentlichem Interesse* übersetzt werden kann. Umgekehrt finden diese Termini im Englischen allerdings keine Entsprechung in *public interest*; existierte dieser Begriff, dann würde er nichts anderes bedeuten als die Privatisierung von Gewinnen und die Sozialisierung von Verlusten.

Nichtsdestoweniger wissen wir, was mit dieser Formulierung gemeint ist: Mit dem Auftauchen des Begriffs *public interest* soll auf die Weiterentwicklung eines wesentlichen Aspekts der Moderne abgezielt werden. Die Moderne als Epoche wird maßgeblich durch die Entstehung einer neuen Form von Öffentlichkeit charakterisiert, in der sich Handeln, Tun und Sprechen als kommunikative Phänomene vollziehen.<sup>1</sup> *Deiktik* heißt *hinweisen*, *legomenon* bedeutet *etwas sagen und entsprechend handeln*, doch wichtig dabei ist, dass alles Handeln nur durch die Einbindung in einen öffentlichen Korpus wirksam werden kann. In den Besucherschulen, die wir z. B. in Museen durchführen, lautet die oberste Maxime stets, dass alle unsere Tätigkeiten nur unter dem Aspekt bestimmbar sind, dass sie für jeden zugänglich sind. Öffentlichkeit entsteht somit als Bedingung der Möglichkeit, überhaupt noch irgendetwas zu zeigen oder zu sagen und überhaupt zu handeln. Ohne Öffentlichkeit kann es keine Modernität geben, weil Öffentlichkeit selbst die Bedingung der Wahrnehmbarkeit der Welt ist.

Der entscheidende Aspekt bei der Frage nach dem öffentlichen Wohl oder dem Gemeinwohl als Gegenstand des Designs ist also, wie das, was Menschen tun, in der Veröffentlichung auch tatsächlich wirksam werden kann. Welche Aspekte der Gestaltung, der Bilder und der Produkte müssen so konzipiert sein, dass unmittelbar und evident ersichtlich ist, wie sie dem Gemeinwohl dienen können?

Aus diesen Überlegungen leiten sich die Vorstellungen und Vorschläge ab, die wir seit den 1960er Jahren für das Design gemacht haben. Wir nannten diese Herangehensweise *Soziodesign* und fanden damit eine Beschreibung für das Einwirken auf soziale Verhaltensweisen von Menschen – also auf Öffentlichkeit – durch gestalterische Mittel.

Ein bekanntes Beispiel dafür sind die Ticketschalter, die in Form von kleinen Fenstern realisiert werden, an denen man Fahrkarten kaufen kann. Wenn vor den Schalter eine rote Kordel gespannt ist, getragen von einigen interimistischen Haltestangen, dann bildet sich vor dem Schalter eine Schlange. Begründet ist dieses Verhalten alleine durch die physikalische Gegebenheit, dass zwischen der Wand und der Kordel nur eine Per-

---

1 Siehe Habermas, Jürgen: *Strukturwandel der Öffentlichkeit*, Neuwied/Berlin 1962.

son stehen kann, sodass sich alle anderen hintereinander anstellen, um den Verkehr am Schalter zu beschleunigen. Dies ist eine typische Form des sozialen Designs: Es greift durch eine gestalterische Maßnahme ein und führt durch diesen Eingriff zu einer sozialen Formation, in diesem Fall zu einer Schlange. Diese praxisnahe Wirksamkeit des Soziodesigns konnte man auf allen Ebenen vorführen.

Die neue Betonung des Gemeinwohls als Maßgabe an das Design kommt daher, dass wieder daran erinnert werden muss, dass alles Soziale selbstverständlich dem Gemeinwohl dient. Ohne diese kollektive Ethik bzw. ohne das Ethos des kollektiven sozialen Verhaltens kann man nicht von einer Wirkung des Gestaltens sprechen.

### **Der Ursprung des Gemeinwohls liegt in unserer Opferbereitschaft**

Die Orientierung auf das Gemeinwohl verlangt die Kennzeichnung der Gemeinschaften, deren Wohl zu befördern sei. Gemeinschaftsbildung beobachten Anthropologen bei verschiedenen Stämmen [*tribes*]. Sie steht aber auch im Zentrum der christlichen Gemeinden im Sinne von Paulus, und ist gleichsam das Formprinzip des Bürgertums in der europäischen Stadtentwicklungsgeschichte oder in den Modellen des Staats und der Staaten, die Hegel als Gestalten des absoluten Geistes dargestellt hat. Zeitgleich trat mit der Idee des sterblichen Gottes eine völlig neue Dimension in der Geschichtsphilosophie auf. Wenn die absoluten Staaten als Emanationen der Götter sterben, dann ist die Idee Gottes nicht dadurch bestimmt, dass er in die Welt eintritt, sondern dass er sie wieder verlässt. Die entscheidende Frage muss dementsprechend lauten, warum Götter sterben. Warum sind die ägyptischen Götter gestorben, obwohl sie 5000 Jahre geherrscht haben? Warum starben die hethitischen Götter, die persischen Götter, die Zweistromlandgötter des Baal-Kults? Warum sind die Götter in Griechenland und Rom erloschen? Wenn Herodot sagt, dass die Dichter Hesiod und Homer den Griechen ihre Götter schufen, dann ist das höchst bedenklich. Wieso können Poeten Herrschaftsformen im Metaphysischen schaffen, die im Nachgang ihrer Entstehung 2000 Jahre Weltgeschichte machen und dann einfach verschwinden?

Doch es ist fraglich, ob sie tatsächlich verschwunden sind. Die wunderbare Romanverfilmung *Malpertuis* des belgischen Regisseurs Harry Kümel – ein Künstler in der Tradition der Spökenkieker – verhandelt den Verbleib der griechischen Götter in unserer Zeit. Zeus ist im Film z. B. eindeutig als Mafia-Boss kenntlich gemacht, und so wie Kümel dessen professionelle Abwicklung seiner Geschäfte darstellt, werden auch um den übrigen Götterolymp wunderschöne Geschichten gesponnen. Die Götter sind also gar nicht gestorben, aber wir müssen davon ausgehen, dass sie aus der Weltgeschichte austreten und damit ein Motiv verwirklichen, das den größten Gedanken der Menschheitsgeschichte überhaupt darstellt, nämlich die Menschwerdung der Götter. Der Gott verschwindet also, weil er tatsächlich Mensch wird. Dieses christliche Urmodell hat sich in allen Kulturen bewahrheitet und durchgesetzt, denn letztendlich sind alle Götter

nach 2000, 3000 oder 5000 Jahren Weltherrschaft dadurch verschwunden, dass sie ihre innere Logik, Menschen zu werden, verwirklicht haben. Wie in Kümels Verfilmung leben sie deswegen heute in Großstädten und sind eindeutig erkennbar in ihren ursprünglichen Funktionen. Der Olymp wurde maßgeblich dadurch getragen, dass seine Götter unterschiedlichste Positionen bekleideten, die wie Zahnräder ineinandergriffen; ob Zeus als Machthaber, Hephaistos als Kunsthandwerker oder Athene als Strategin. Anhand einer Gesellschaft wie der unseren, könnte man spielend leicht den ganzen Olymp nachbauen – das wäre ein schönes Gesellschaftsspiel!

Das Gemeinwohl aller Gläubigen, also nicht nur der paulinischen Gemeinde, zielt auf den Geltungsanspruch der eigenen Religion, den durchzusetzen und zu bestärken jeder bis zum Opfer des eigenen Lebens aufgefordert ist. Was hat man sich in der Philosophie über Personalien gestritten, die sich dies zum Thema machten. Schiller schrieb z. B., das Leben sei der Güter höchstes nicht. In der ganzen humanistischen Welt wurde eine Empörungswelle losgetreten, denn es war unbegreiflich, wie Schiller dazu kam, so etwas zu schreiben. Doch die Frage nach dem ›Warum‹? ist einfach zu beantworten, denn nicht das Leben ist der Güter höchstes, sondern einerseits das persönliche Nachleben und andererseits das Nachleben der Gemeinschaft, z. B. in Form von Religion, Sprachverband oder Kultur.

Wie sich solch ein vorbehaltloser Einsatz ausdrücken kann, haben im Mittelalter die studentischen Landsmannschaften bewiesen, die man *Nationen* nannte. Unser heutiger Begriff der *Nation* entstand an den europäischen Universitäten, wo er zur Kennzeichnung einer Gruppe von Studenten diente, die aus einer bestimmten Region stammten. Sie teilten z. B. die gleiche Sprache und fühlten durch ihre gemeinsame Herkunft eine enge Verbundenheit. Als sich die Staaten zu formieren begannen, taten sie dies nach dem Vorbild der studentischen Nationen, denn man begriff sie als Versammlung aller Gemeinschaften innerhalb des jeweils definierten Territoriums. Verbundenheit durch Herkunft sollte auch hier zum allgemeinen Paradigma werden und die Sicherung des Gemeinwohls wurde als aufopferungsvolle Anstrengung gegen die zerstörerische Kraft der Zeit verstanden. Das Gemeinwohl innerhalb der vereinigten Nationen gilt also dem Erhalt der Menschheit gegen den blinden Aktionismus der Evolution und deren fehlgeschlagene Versuche; drei Viertel unserer Evolutionsgeschichte sind uns unbekannt, weil es sich um Fehlversuche handelte. Wie Hannah Arendt sagte, ist es ein Wunder, dass wir als Menschheit überhaupt so weit gekommen sind und dieses Vorankommen muss durch die Aufopferungsbereitschaft der Gemeindeglieder erzwungen werden, um für alle diese Staaten Ewigkeit zu erzwingen – mindestens Tausendjährigkeit.

Ein anderer Zugang zum Begriff des *Gemeinwohls* ist durch die Betrachtung der Situation mittelalterlicher Bürger möglich, die im Schutze eines Burgherren lebten – wodurch sich die ursprüngliche Schreibweise *Burger* ergibt – und die ihr kollektives Gemeinwohl über den Erhalt dieses Schutzraumes im Schatten der Burg definierten. Schutz war z. B. vor der Willkür des wegelagernden Privatfeudalismus geboten, der sich heute Kapitalismus nennt. Gemeinwohl galt der Durchsetzung eines Rechts, dem sich

alle in ihrer Lebenssphäre zu unterwerfen hatten; diese Maxime hat die Grundlagen für unser heutiges Rechtssystem geschaffen, das in der Anerkennung und Durchsetzung des Rechts gegen alle für alle Freiheit schafft. So lässt sich der später zur Redewendung gewordene Rechtsgrundsatz ›Stadtluft macht frei‹ erklären, denn der Zusicherung dieses Rechts konnte man sich im Mittelalter nur innerhalb der Mauern der Stadt gewiss sein. Heute ist dieses Verständnis von Freiheit noch in der allgemeinen Anerkennung von Verkehrsregeln vermittelt, denn die Einhaltung dieser Regeln ermöglicht erst die freie Nutzung der Straßen. Die freie Nutzung ist gebunden an die Regeln und erst nach deren Befolgen kann die Freiheit überhaupt erst in Erscheinung treten. Das Gemeinwohl der Bürger bedeutet also, durch die Einhaltung von einschränkenden Geboten Freiheit zu gewähren – dies klingt nach dem Gegenteil von Freiheit, ist aber deren Bedingung.

Gemeinwohl lässt sich also wie folgt beschreiben:

1. Als Fitnessvorteil, der gegen die Evolution durchzusetzen ist. Durch Opferbereitschaft wird das Gemeinschaftsmitglied erst erinnerungsfähig. Nicht die Maxime ›Du bist nichts, dein Volk ist alles‹ ist dabei richtungsweisend für das individuelle Handeln, sondern vielmehr gilt: Deine Gemeinschaft ist alles durch deine Bereitschaft, dein Leben dranzugeben.
2. Als Sicherung der Freiheit der Bürger unter der Herrschaft des gleichen Rechts für alle gegen alle. Natürlich ist das rote Licht an der Ampel gegen meine Willkür gesetzt, beliebig weiterzufahren, aber genau darum gewährt es mir in dem Maße Freiheit, in dem Rot die Bedingung für Grün ist. Das ist der mittelalterliche Freiheitsbegriff, der ungeheuer wirksam geworden ist.
3. Als Dienst an transgenerativen Garantien, die über die Generationen hinausgehen. Dauer wird garantiert, um der Sinnlosigkeit von Schöpfung als Zerstörung (der vermeintlichen schöpferischen Zerstörung) zu entgehen in der Erzwingung von Ewigkeit. Dies geschieht in Museen und Archiven, auf Friedhöfen, durch Verfassungen oder in der Hermeneutik und im Konservatismus. Die Übernahme von sogenannten Ewigkeitskosten ist heute in aller Munde, obwohl viele gar nicht mehr begreifen, was für eine herausfordernde Begriffskonstruktion das ist. Der Begriff *Ewigkeitskosten* ist beispielsweise auf Bergwaldschäden anwendbar, die durch die Einwirkung von Wind und Wetter auf unterhöhlte Territorien entstehen. Auch in Zukunft werden sich diese Schäden in stetem Wandel befinden, weil es keinen absehbaren Endzustand gibt. Bis in alle Ewigkeit müssen wir also einkalkulieren, was die Folgen der Folgen der Folgen sein werden.

*In summa*: Gemeinwohl bedeutet gerade nicht die Auslöschung des Einzelnen zugunsten des Kollektivs, sondern die Unterstützung von starken Subjekten: Das Gemeinwohl

sichert den Angehörigen einer Gemeinschaft die Freiheit zur Ausbildung von Individualität zu, die sich rechtsstaatlich z. B. als Vielfalt der Glaubensüberzeugungen ohne Auslöschungskonkurrenz auswirkt. Die Durchsetzung dieser Individualität ist das Ziel aller Herausbildung, Erziehung und Förderung und sie findet Anwendung im Studium der eigenen Geschichte, die in 3000-jähriger schriftlicher Tradition greifbar wird.

### **Wer Einmaligkeit will, muss Mittelmaß stiften**

Dennoch kann der Individualist kein Einzelkämpfer sein. Wer einen Anspruch darauf erhebt, Herausragendes zu leisten, kann dies nur in Bezug auf die Würdigung dessen tun, wovon er sich unterscheidet. Gerade durch den [asozialen] Versuch, eine Singularität zu kreieren, z. B. in Form eines Genies, das sich von der großen Masse unterscheidet, wird diese Masse in ihrer Bedeutsamkeit erst entwickelt. Man kann beispielsweise Spitzensport nicht dadurch fördern, dass nur die Hochleistung unterstützt wird, denn diese existiert ja nur vor dem Hintergrund des Breitensports. Die Anerkennung des Breitensports muss also die Voraussetzung für die Herausbildung der Singularität einzelner Hochbegabter sein. Aber gerade in dem Maße, wie die einzelne Hochbegabung sich von der Masse abhebt, wird die Bestimmbarkeit dieser Begabung und Leistung durch den Bezug auf das, wovon sie sich abhebt, deutlich. Wodurch wird eine solche Masse also zum geeigneten Hintergrund und Nährboden für Leistungsträger aller Art? Erfolgreiche Gemeinschaften sind entweder Zusammenschlüsse von religiösen Todesbereiten wie ISIS, oder von hoch entwickelten Individuen, die sich wie die olympischen Gottheiten kraft ihrer Autonomie gemeinsamen Aufgaben verpflichtet fühlen.

Natürliche Zwangsgemeinschaften [Kulturen] sind durch ihre mangelnde Fähigkeit, sich an veränderte Rahmenbedingungen anzupassen, instabil. Dennoch wird jeder Mensch zunächst in solchen Zwangsgemeinschaften sozialisiert, weil es ihm andernfalls unmöglich wäre, als kleines Kind zu überleben. Doch ab einem bestimmten Niveau seiner Entwicklung, wird die Entität des Kollektivs das Individuum nicht mehr zu tragen vermögen. Wenn dieser sich Heranbildende erkennt, wie rigide seine eigene Kultur ist – sie muss rigide sein, sonst wäre sie nicht als Kultur bestimmbar – dann begreift er, dass die Logik des Untergangs rigider Gemeinschaft auch auf seine eigene Kultur zugreifen und diese vernichten wird. Er muss sich also von ihr absetzen, wenn er nicht mit ihr untergehen will.

Diesen Gedanken trägt die berühmte Formulierung von Bennis im Kern: ›Das Leben will sich erhalten, aber das Leben will auch untergehen.‹ Auch Freud hatte dieses Prinzip erkannt, der Hochmeister ist jedoch unbestritten Kafka geblieben. Kulturen sind festgezurrt, rigide Formen der Organisation einer kollektiven Identität ohne Würdigung der sie bildenden Einzelindividuen, und so leugnen die Zwangsgemeinschaften individuelle Freiheitsrechte und setzen den Einzelnen unter Anpassungsdruck. Dies gilt es zu erkennen, um entsprechend handeln zu können, was zwangsläufig ein Austreten aus



der jeweiligen Kultur bedeuten muss, so sehr der einzelne Mensch auch geprägt ist von der eigenen Herkunfts- oder Sprachgemeinschaft. Nur so kann dazu beigetragen werden, das Überleben der Gemeinschaft zu ermöglichen, denn ausschließlich in der Veränderung, die er aus seiner Sicht erbringt, liegt die generative und erhaltende Kraft. Wer sich z. B. als Wissenschaftler oder Künstler behaupten will, muss seine Herkunftskultur hintanstellen, um jene Erkenntnisse und Urteile über die Überlebensunfähigkeit der eigenen Gemeinschaft oder Kultur erwerben zu können. Kulturmorphologie heißt, dass Kultur gnadenlos abstirbt – wie jedes Lebewesen überhaupt.

Was aber bedeutet vor diesem Hintergrund *public design*? Man kann mit gutem Recht behaupten, dass Design ein Begriff ist, den Darwin konzeptionell entworfen hat, ohne ihn selbst anzuwenden. Denn mit der Darwinschen Theorie verbreitete sich seit den 1860ern die Ansicht, dass diejenigen *species* sich durchsetzen werden, die sich in irgendeiner Nische festzusetzen und unter deren Bedingungen zu leben vermögen, ohne dass im Organismus schon durch die Evolution die Bedingungen der Möglichkeit des Lebens in Eis und Schnee oder Urwald und Hitze gegeben sind. Wir sind nicht von Natur aus dafür ausgerüstet, spezifisch im Eis oder in der Hitze leben zu können, aber durch willkürliche Erbgutmutation entsteht bekanntlich ein riesiges Reservoir an Möglichkeiten des Lebens. Es ist also die hohe Anpassungsfähigkeit des Großhirns, die sich die Bedingungen der Möglichkeiten *post fest* schafft. Das Mirakel dabei ist, dass die Evolution ein unüberbietbares Verfahren dafür entwickelt hat, welches in den Design-Begriff eingegangen ist: Dieses Verfahren heißt Kommunikation ohne Verstehen. Die überlebensfähigen *species* können nicht solange warten, bis in ihnen die Bedingungen der Möglichkeiten dahingehend abgebildet sind, dass sie tatsächlich verstehen, wie sie es anstellen zu überleben, sondern sie überleben einfach, ohne dass sie dabei offenbar auf kognitives Verstehen angewiesen wären.

Dementsprechend ist eine produktive Kommunikation dadurch gekennzeichnet, dass sie ein Weltverhältnis oder eine Lebensweise erfolgreich werden lässt, das bzw. die sich in Überlebensnischen (z. B. im Eismeer oder in der Wüste) bewegt, ohne zu verstehen, wie genau sich dies vollzieht. Wer heutzutage funktionierendes *public design* entwickelt, muss dafür sorgen, dass seine Produkte die Menschen in die Lage versetzen, ihr Handeln sinngemäß und sachlich angemessen zu vollziehen: das Bedienen von Schaltern, Motoren und Computern muss funktionieren, ohne dass man die technische Ebene auch nur im Geringsten versteht. Design als evolutionäres Prinzip ist in den 1860er Jahren deswegen bedeutsam geworden, weil es die führende Form der Einpassung menschlicher Fähigkeiten in die von der Umwelt gestellten Voraussetzungen ermöglicht. Einpassung ist in diesem Sinne als Verwirklichung des biologischen Paradigmas des *to fit into* zu verstehen, doch auf gestalterischer Ebene wird genau dies durch das Design geleistet. Wenn Luhmann in diesem Sinne sogar von *Theoriedesign* spricht, dann benennt er damit ganz konkret die Pflicht eines jeden Wissenschaftlers, seine aufgestellten Thesen schlüssig in einen bestehenden Forschungshorizont einzupassen.

Auf religionssystematischer Ebene wird dieses Prinzip im Islam vollzogen, denn das Wort *Islam* bedeutet nichts anderes als *Unterwerfung*. Für jeden totalitären Staat, für alle absoluten Herrschaftssysteme ist Unterwerfung das Geheimnis des Überlebens. Der Erfolg des evolutionären *to fit into* (wer sich nicht einpasst, verschwindet aus der Evolution) und die Unbesiegbarkeit des Islams funktionieren nach demselben Prinzip: Die Erkenntnis, dass Unterwerfung (*to fit into*) die Basis für das Überleben ist, überzeugt auf evolutionärer, religionsgeschichtlicher und auf erkenntnistheoretischer Ebene vollkommen.

Doch inwieweit unterwirft sich der Mensch, wenn er zum Beispiel ein technisches Gerät dank der Fähigkeit des Designers bedienen und nutzen kann, ohne es zu verstehen? Bedeutet dieses Vorgehen eine Unterwerfung unter einige wenige Interessens-eliten, die das Design als Steuerungs-, Produktions- oder Marktelement begreifen und durchsetzen? Was bedeutet es – evolutionär gesehen –, dass heute 99,99 % unserer Alltagshandlungen ausschließlich durch Kommunikation erfolgen und nicht durch Verstehen? Verstehen ist in unserer Gesellschaft an derart enge Bedingungen wie z. B. an hochspezialisierte Fachausbildungen geknüpft, dass es im Alltagsleben keine Rolle spielt. Umso wichtiger sind die Designer als Spezialisten für die Erschaffung von Brauchbarkeit durch Formgebung. Gutes Design setzt bei seinem Nutzer kein Verstehen voraus, weil es dadurch handhabbar ist, dass es seine Intuition direkt anspricht. Inzwischen hat das Design die Kunst und alle anderen Gattungen des expressiven Ausdrucks weit überholt, weil es die prägende gesellschaftliche Einsicht der Moderne verinnerlicht hat: Universelles Wissen ist logisch unmöglich, aber universelles Handeln wird dadurch realisierbar, dass der Mensch sich durch Design vertrauensvoll auf die Hantierung mit den Dingen ohne Verstehen einlassen kann.

## **Kommunizieren ist wichtiger als Verstehen**

Wie vertraut man sich also den Designern an? Schließlich muss jeder davon ausgehen können, dass sie unsere Geräte schon so intuitiv bedienbar gestalten, dass sicheres Autofahren möglich ist, ohne je etwas von einem Ottomotor gehört zu haben; oder dass ich den Computer anschalten kann, ohne auch nur zu ahnen, was ein Algorithmus ist. An dieser Stelle setzt das *public design* an, denn nur das Vorhandensein von Öffentlichkeit garantiert den produktiven Umgang mit kollektiver Dummheit durch Handeln ohne Verstehen. Im Vergleich zu unseren Gesellschaften funktionieren beispielsweise Ameisenkolonien auf ganz andere Weise, denn hier sind die Individuen dumm und jedes tut nur, was das andere tut. *Do what your neighbour does* – der Mensch kehrt diese Logik um: das Kollektiv kennt nur Idioten, aber individuell sind wir Hochleistungssportler der Erkenntnis, der Welteinsicht und der Philosophie. Diese lokale, hoch entwickelte Intelligenz kann aber niemals in der breiten Gesellschaft wirken, ob es sich nun um den politischen, den wissenschaftlichen oder den institutionellen Betrieb handelt. Niemand

ist in der Lage zu bewirken, dass die kollektive, allgemeine Dummheit je auch nur in Frage gestellt, geschweige denn in irgendeiner Weise erschüttert werden kann. Öffentlichkeit garantiert seit ungefähr 1700 den Einsichtsprozess, dass unsere individuelle Intelligenz zwar extrem hoch entwickelt ist – ohne Zweifel gibt es zahllose Menschen mit der höchsten Begabung, die Welt gedanklich zu durchdringen –, aber auf der kollektiven Ebene verfallen Menschen in die Dummheit des ewig gleichen Wiederholens der ewig gleichen Idiotien. Jeder Bürger könnte auch ohne Fernsehanschluss auswendig hersagen, wie das Scheitern der Jamaika-Koalition Ende 2017 begründet wurde, weil die Art der Argumentation sich nicht ändert, wenn sie öffentlichkeitswirksam ausgetragen wird.

Dies bedeutet jedoch nicht, dass Gesellschaften zur ewigen Stagnation in kollektiver Dummheit verdammt sind, denn diese steht immer in der Spannung zur individuellen Hochleistung. Partikuläre Einsicht des Einzelnen und universelles Nichtwissen der Masse tragen unter dem Auge Gottes – oder modern gesagt: vor dem Hintergrund der Öffentlichkeit – einen fortwährend dialektischen Schlagabtausch aus. Dabei steht der Designer zwischen diesen Sphären und muss in seiner Gestaltungspraxis kalkulieren, wie diese individuellen Fähigkeiten trotz ihrer prinzipiellen Unwirksamkeit, dennoch einen Anspruch auf Erfolg erheben können. So wird das Gedankengut aus 7.000 Jahren Schriftgeschichte, aus Poesie, Philosophie und Theologie hochgehalten, durch das Partikularinteresse des Einzelnen, dessen Durchsetzungskraft gegenüber dem Kollektiv, der Nation oder der Kultur praktisch nicht existiert.

Dabei ist es völlig unerheblich, um welche Kulturen es sich handelt, denn an Dummheit stehen sie sich alle in nichts nach. Aus dieser Einsicht entwickelte sich auch Luthers Überzeugung, dass alles Übersetzen nicht bloße Übertragung von Wörtern aus einer Sprache in eine andere sein kann (so lautete und lautet die herkömmliche Auffassung). Denn Unverständnis auf der einen Seite ist immer noch Unverständnis auf der anderen Seite, ob sich das Kollektiv nun aus Franzosen, Griechen oder Römern zusammensetzt. Luthers Innovation bestand darin, die impliziten Wissensformen dadurch explizit werden zu lassen, dass man in die Gesellschaft hineinsieht (er nannte dies ›dem Volk aufs Maul schauen‹) und erkennt, dass in den stupiden Gewohnheiten des Alltags implizite Kenntnisse liegen, die seit Jahrtausenden unausgesprochen erhalten geblieben sind. Lange bevor die Chemiker z. B. erklären konnten, was mikrobielle Gärung ist, haben die Menschen schon Wein hergestellt, diesen Vorgang also anzuwenden gewusst. Wissenschaft ist also die Explikation von implizitem Wissen.

Das *public interest* ist in diesem Sinne als öffentlicher Erkenntnisgewinn oder als Maximierung des sozialen Überlebenskapitals zu verstehen – hier kann man durchaus von Zinsgewinn sprechen, der dadurch entsteht, dass wir Einzelnen in höchster Anstrengung nach individueller Durchdringung des Lebens streben und uns dabei nicht von der Gewissheit kränken lassen, dass unsere Bemühungen keinerlei Auswirkungen auf die kollektive Dummheit haben. Denn das Überleben einer Gemeinschaft beruht

ausschließlich auf der kollektiven Dummheit, die ihr Stabilität verleiht. All das Beklagenswürdige am politischen System, ob es sich nun in kapitalistischer oder sozialistischer oder in einer anderen objektiven Sphäre ereignet, hält den gesellschaftlichen Überbau zusammen.

Erfolg bedeutet auf der individuellen Ebene, immer besser zu wissen, warum sich die kollektive Geistebene des Staates beispielsweise nicht bewegt – diese funktioniert schließlich nach ganz anderen, eben nach absoluten Gesetzen. Gleichheit ist unter dieser Voraussetzung nur durch das sokratische Eingeständnis erreichbar, dass wir nichts wissen, nichts können und nichts haben (oder paulinisch ausgedrückt: wissen, als wüssten wir nicht, haben, als hätten wir nicht, lieben, als liebten wir nicht). Ein Straßenkehrer und ein Professor sind im Hinblick darauf, was beide nicht wissen, nicht können und nicht haben vollkommen gleich. Zwar besteht ein objektiver Unterschied zwischen den beiden, aber verglichen mit sämtlichen Wissensbeständen der Welt, fällt dieser so gering aus, dass er obsolet wird und man nicht von einem effektiven Unterschied zwischen dem elaborierten Professorengehirn und einem in sich gekehrten meditativen Besenschwinger sprechen kann. Diese Einsicht muss das *public design* zutage fördern, indem es öffentlich sichtbar werden lässt, was die Menschen nicht können, wissen und haben. Denn nur mit dem Wissen um diese meine Unzulänglichkeiten kann ich entscheiden, wann ich selbst handle und welche Aufgaben ich an diejenigen delegiere, die hierfür besser geeignet sind. Wer diese sokratische Einsicht verinnerlicht hat, befähigt sich selbst zum Unterlassen, worin die höchste Form des Handelns besteht.

Ein Beispiel für dieses Ethos gibt das kleine Österreich – einerseits geschmäht als Versammlung neofaschistischer Vollidioten, die das gesellschaftliche Kollektiv bestimmen, andererseits wahrgenommen als Ausbildungsort von höchster Intellektualität und brillantester Poesie. In diesem Spannungsfeld haben die Österreicher die großartigste Leistung der westlichen Industriegesellschaften vollbracht. Sie konzipierten eines der modernsten Atomkraftwerke der Zeit und realisierten es 1977 in Zwentendorf. Doch als die Anlage unter Bruno Kreisky fertiggestellt wurde, plädierte die Nation dafür, eine Inbetriebnahme zu unterlassen. Bis heute leisten die Österreicher kontinuierlich die heroische Tat, dieses vollendete Technologieresultat nicht zu nutzen.

## Der Kampf der Designer gegen die Dummheit

Öffentlichkeit herzustellen – oder wie Habermas sagt: die Erfindung der Öffentlichkeit –, ist die Begründung für den Erfolg der Moderne in der Durchsetzung von Geltungsansprüchen. Deren Herkunftsgeschichte als Kette von evolutionären oder historischen Entwicklungen wird den intellektuellen Leistungen der Individuen entgegengesetzt; kollektive Dummheit gegen individuelle Wachheit, Autorität der Stände gegen Autorität der Autoren. Die europäische Geschichte ist seit der Erfindung von Kunst und Wissenschaft um 1400 gerade dadurch gekennzeichnet, dass sie Individuen als Autoritäten ausbildet,

die sich fernab von Marktgeschehen, Bischofsunterstützung und ständischer Organisation etabliert haben. Dieses Spannungsverhältnis in Europa zwischen der lokalen Hochentwicklung der Intelligenz der Individuen und dem kollektiven absoluten Geist in seiner bekannten Stumpfheit wird nur durch die Evolution über die Jahrhunderttausende bestimmbar.

Dieses Spannungsverhältnis in Europa darf aber nicht bloß als historische Entwicklung verstanden werden, sondern auch das Studium bzw. die Ausbildung des Einzelnen muss diesem Prinzip gewidmet sein. Wenn nämlich keine Vermittlung zwischen diesen beiden Ebenen stattfindet und wenn das sich gerade zu entwickeln beginnende Individuum an der eigenen Wirkungslosigkeit im gesellschaftlichen Körper verzweifelt, dann landet es in der Psychiatrie. Dies kann nur verhindert werden, wenn den Studenten und Auszubildenden ein adäquates Verständnis für den Widerstreit zwischen Kollektiv und Individuum vermittelt wird. Zum Meisterschüler dieser Lehre wurde z. B. Richard Strauß, der Stunden über Stunden am Pult saß und eisern die Noten aufschrieb, die zu den großartigsten Musikerleistungen werden sollten, die seit Menschengedenken entstanden sind. Dies sollte ihn aber nicht davon abhalten, sich dreimal wöchentlich bewusst in die Dumpfheiten des Kollektivs zu begeben, um in die Wonnen der Gewöhnlichkeit, des Besäufnisses und des Witzerzählens einzutauchen. Zurück am heimischen Schreibtisch, beflügelten ihn diese Plattheiten geradezu, seinen unumstößlichen Individualauftrag gegen diese vernichtende kollektive Absolutheit in Gang zu setzen.

Vor einer prekären Aufgabe stehen z. B. Architekten, denn sie sind trotz Künstlerindividualitäten darauf angewiesen, in Kooperationen und Teams zu arbeiten. Wie diese verstanden werden müssen, lässt sich in Walter Gropius' Rede anlässlich der Eröffnung der HfG Ulm im Jahre 1955 nachvollziehen. Solche Teams sind nicht wie Stücke aus einer Torte aus dem Kollektiv der allgemeinen Apathie und Dummheit herausgeschnitten worden, sondern sie sind spirituelle Leiber, vereinigt in einer Gemeinschaft der Einzelgänger. Individualität darf dementsprechend nicht missverstanden werden als Mittel zur bloßen Absetzung von anderen. Vielmehr ist der Individualist dazu verpflichtet, nicht nur die eigene Einzigartigkeit, sondern auch die des anderen anzuerkennen. In dieser Sozietät der autonomen Einzelgänger können sie das Wagnis eingehen, nie Dagewesenes zu erschaffen und wahre Meisterschaft zu erlangen. Seit 1280 wird definiert, dass Lehrlinge diejenigen sind, die nachahmen und lernen, dass Gesellen zum Zeigen verpflichtet sind und Meistern die Lizenz obliegt, das Unbekannte zu behandeln, das ihnen selbst und allen anderen noch verborgen ist, das aber von anderer Qualität ist als das dumpfe Unbekannte des impliziten Wissens.

Erfolgreiches *Public Interest Design* steht somit zweifellos in der Tradition europäischer Individuationsbestrebungen. Es ist die Aufgabe der Designer, einem jedem Nutzer dessen Rechte und Pflichten als Einzelautorität zu vergegenwärtigen und ihn dadurch sowohl vor der Vereinnahmung durch Kollektive als auch vor der Psychiatrie zu retten. Auf dieses Ziel hin müssen staatliche Einrichtungen, Ausbildungsstätten und unsere

gesamte Umgebung gestaltet sein. Menschen können sich nicht ohne weiteres gegen die Prinzipien der Physik auflehnen, doch sie haben das Glück, nicht nur eine physikalische, sondern darüber hinaus auch eine metaphysische Welt zu bewohnen, kraft derer sie Einfluss auf das Seiende ausüben. So stehen die Designer in der Pflicht, ein Modell zu verwirklichen, das für Descartes noch gedankliche Paradoxie gewesen wäre: Sie erschaffen die *res extensa* des Gedankens durch Gestaltung und sind damit genuine Stifter des *public interest* – oder richtiger des *public wealth*.

JOHANNES ACHATZ

# **Interessen, Werte und Konflikte**

**Ethik im Public Interest Design**

## Interessen, Werte und Konflikte. Ethik im Public Interest Design

### Abstract

Mit Angewandter Ethik hat Public Interest Design gemein, dass es sich um die Erarbeitung von umsetzbaren Problemlösungen unter wertenden Gesichtspunkten bei begrenzten Rahmenbedingungen (z. B. Zeitdruck) handelt. Der für Public Interest Design zentrale Begriff der Interessen hat dabei eine latente Normativität. Das Sprachspiel der Interessen, so wird argumentiert, verweist letztlich immer auf moralische Subjekte, für die es ein *Besser* und *Schlechter* geben kann. Neben Interessenzuschreibung als Indikator eines moralischen Status werden spätestens mit Habermas' Entwurf einer Diskursethik ›Interessen *eines jeden*‹ und ein ›allgemeine Interesse‹ auch zu Kriterien der Zulässigkeit moralischer Forderungen und die Identifikation der zu berücksichtigenden Teilnehmer, wie auch die Gestaltungsregeln des Diskurses, zum Herzstück einer Ethik.

Dieser latenten Normativität im Public Interest Design wird aus der Perspektive der Angewandten Ethik nachgespürt, um eine Antwort auf die Frage anzubieten, ob Public Interest Design zurückhaltend Diskurs- und Erfahrungsräume für Interessen gestalten, oder den Anspruch erheben kann und soll, selbst explizit normative Orientierung anzubieten.

### Träger von Interessen

Die Grundform des Begriffs *Interesse*, wie wir ihn heute verwenden, ist nach einem Blick ins Historische Wörterbuch der Philosophie nicht weit von seinen Ursprüngen entfernt.

Interesse (von lat. *inter*. zwischen, und *esse* bzw. *est*, sein, ist; ital. *interesse*; span. *interés*; frz. *intérêt*; engl. *interest*: Schaden, Entschädigung, Zinsen; Nutzen, Vorteil, Gewinn; Anteilnahme, Aufmerksamkeit, Gefallen; Belang). Ausgangspunkt für alle bedeutungsgeschichtlichen Entwicklungen von Interesse ist die Ausbildung des Interesse-Begriffs in der Regelung des Schadenersatzes im Römischen Recht. Die Quellen durchzieht der Hauptgegensatz zwischen öffentlichen und privaten Interessen, zwischen Staatswohl und dem Vermögensvorteil des Einzelnen (*id quod rei publicae interest/id quod privatim interest*).<sup>1</sup>

Für Fragen der Ethik ist an dieser frühen Wortverwendung vor allem die Bedeutung als ›Staatswohl‹, bzw. privater ›Vorteil‹ von Belang. Der Interessenbegriff bewegt sich in einem semantischen Raum von Schaden, Nutzen und Vorteil. Interessen bezeichnen

---

1 Gerhardt, Volker: *Interesse*. In: Ritter; Joachim et al. (Hg.): *Historisches Wörterbuch der Philosophie*, Basel 1976.



*jemandes* Schaden, Nutzen oder Vorteil – sei dieser *jemand* nun eine individuelle Person oder ein korporatives Gebilde wie ein Staat.

Neben dieser frühen Verwendungsweise des Interessenbegriffs in der Sphäre des Rechts, haben Interessen spätestens seit Kants Aneignung des Begriffs in der *Kritik der reinen Vernunft* Einzug in die deutschsprachige Philosophietradition gehalten<sup>2</sup>. Interesse wird bei Kant nicht nur an ein interessetragendes Subjekt gebunden, sondern enger nur an vernunftbegabte Subjekte, die ihren Willen nach Vernunftgründen formen können:

Die Abhängigkeit des Begehrungsvermögens von Empfindungen heißt Neigung, und diese beweiset also jederzeit ein *Bedürfnis*. Die Abhängigkeit eines zufällig bestimmbaren Willens aber von Prinzipien der Vernunft heißt ein *Interesse*. Dieses findet also nur bei einem abhängigen Willen statt, der nicht von selbst jederzeit der Vernunft gemäß ist.<sup>3</sup>

Ein Interesse kann daher ein Bedürfnis sein, dessen Erfüllung mit Mitteln der Vernunft verfolgt wird (dies bezeichnet Kant als pathologisches Interesse), es ist aber nicht immer vernünftig. Um Handlungen von bloßer Neigung und Bedürfnissen zu emanzipieren, zielt Kant darauf ab, Handlungen nicht nur bedürfnismotiviert und deren Befriedigung vernunftgemäß sein zu lassen. Kant will Vernunft selbst als Handlungsursache fassen und benutzt auch dazu den Begriff des Interesses:

Interesse ist das, wodurch Vernunft praktisch, d.i. eine den Willen bestimmende Ursache wird. Daher sagt man nur von einem, vernünftigen Wesen, daß es woran ein Interesse nehme, vernunftlose Geschöpfe fühlen nur sinnliche Antriebe.<sup>4</sup>

Seither spielen Interessen gerade in Begründungsfragen von Moral und Ethik eine wesentliche Rolle. Utilitaristen wie Richard Mervyn Hare und Peter Singer sehen Interessen als motivierende Grundbausteine menschlichen Handelns, schwächen aber den starken Anspruch an ein *vernünftiges* Subjekt als Träger von Interessen ab. Während bei Hare vornehmlich von Präferenzen die Rede ist, also davon, was ein moralischer Akteur vorzieht oder meidet, und dass er diese Präferenzen mit Mitteln der Vernunft zu harmonisieren oder wenigstens widerspruchsfrei zu machen versucht, wurde von seinem Schüler Peter Singer der Interessenbegriff nahezu gänzlich von seiner Bindung

2 »Alles Interesse meiner Vernunft (das spekulative sowohl, als das praktische) vereinigt sich in folgenden drei Fragen: 1. Was kann ich wissen? 2. Was soll ich tun? 3. Was darf ich hoffen?«. Kant, Immanuel: *Kritik der reinen Vernunft* (AA Bd. 3), Berlin 1968, S. 522.

3 Kant, Immanuel: *Grundlegung zur Metaphysik der Sitten* (AA Bd. 4), Berlin 1968, S. 413.

4 Kant 1968. S. 459.

an einen (menschlichen) moralischen Akteur als Träger von Interessen entkoppelt. Interessen werden in Peter Singers *Animal Liberation* (1975) zur Voraussetzung, etwas überhaupt als moralisch berücksichtigungswert aufzufassen: »The capacity for suffering and enjoyment is, however, not only necessary, but also sufficient for us to say that a being has interests – at an absolute minimum, an interest in not suffering«<sup>5</sup>. Ein Interesse an Leidvermeidung ist nach Singer hinreichende Minimalbedingung um moralische Berücksichtigung zu erfordern.

Revolutionär wird diese Konzeption der moralischen Berücksichtigung von Interessen erst durch eine zweite Bedingung. Interessen dürfen nicht deshalb mehr zählen, weil es Martins, Sarahs oder Angelas Interessen sind. Moralische Urteile bedürfen einer Unparteilichkeit, die Interessen von einem Standpunkt der Vernunft, einem »universalen Standpunkt«<sup>6</sup> aus betrachtet<sup>7</sup>. Jedes Interesse (Leid zu vermeiden), ist, von der Warte des universalen Standpunkts gesehen, moralisch zu berücksichtigen – sei es nun ein menschliches Interesse, das Interesse eines Hundes oder das Interesse einer Legehennen. Peter Singer schließt sich damit Vertretern universalistischer Ethiktheorien an und egalisiert das moralische Subjekt, den »Träger« der Interessen. Diese Egalisierung birgt die Gefahr, zumal bei streng utilitaristischer Betrachtungsweise, den Träger der Interessen aus dem Blick zu verlieren. Tom Regan<sup>8</sup> hat für diese Kritik ein Bild entwickelt: Der konsequente Utilitarist betrachtet Träger von Interessen nur als wertlosen »Container« der wertvollen Interessen. Doch Leidensfähigkeit ohne ein Wesen, das leidet, zu verstehen, unterminiert den Begriff der Leidensfähigkeit und droht die Rede von Interessen substanzlos werden zu lassen.

Neben der strengen Bindung des Interessenbegriffs an die Leidensfähigkeit, die Singer vornimmt, und diesen über die Universalisierung des Standpunkts, von einer anthropozentrischen Ethik zu einer pathozentrischen und interessenbasierten Tierethik führt, hat sich der Interessenbegriff in der Umweltethik auch jenseits eines klaren Schmerzempfindungsvermögens als hilfreich erwiesen. So plädiert etwa die *Eidgenössische Ethikkommission für die Biotechnologie im Außerhumanbereich* (EKAH) dafür, die Zuschreibung von Interessen als eine Art Prüfstein der moralischen Berücksichtigung einzusetzen<sup>9</sup>. Wenn etwas »Interessen« haben kann, wenn sinnvoll davon gesprochen werden kann, dass etwas ein »Interesse« hat, dann ist impliziert, dass es ein »Besser« und ein »Schlechter« für den Träger dieser Interessen geben kann. Pflanzen, die zum

5 Singer, Peter: *Animal liberation*, New York 2002, S. 8.

6 Singer, Peter: *Praktische Ethik*, Stuttgart 2013, S. 39.

7 Den »Standpunkte gewissermaßen des Universums« übernimmt Singer von Henry Sidgwick, der forderte, »jemandes Wohl im großen und ganzen« von einer unvoreingenommenen Warte aus zu betrachten. Während Sidgwick von »Wohl« spricht stellt Singer den Begriff »Interesse« an Stelle des

Wohls. Sidgwick, Henry: *Die Methoden der Ethik*, Leipzig 1909, S. 172-172.

8 Regan, Tom: *Wie man Rechte für Tiere begründet*. In: Krebs, Angelika (Hg.): *Naturethik*, Frankfurt am Main 1997.

9 Eidgenössische Ethikkommission für die Biotechnologie im Ausserhumanbereich EKAH: *Die Würde der Kreatur bei Pflanzen. Die moralische Berücksichtigung von Pflanzen um ihrer selbst willen*, Bern 2008, S. 17.

Licht wachsen und bei Wassermangel die Blätter hängen lassen, können in diesem Sinne ein ›Besser‹ und ›Schlechter‹ haben. Versorgung mit Licht, Wasser und Nährstoffen ist ›im Interesse‹ einer Pflanze. Mangelt es daran, geht sie ein.

Doch wie verhält es sich mit den eingangs erwähnten Interessen des Staates? Sind Staaten, da sie ein ›Besser‹ und ›Schlechter‹ haben können, auch moralisch zu berücksichtigen? Um diese Fragen zu beantworten, lohnt es sich, den Mechanismus von Interessenzuschreibungen näher zu betrachten. Es gehört zu den besonderen Fähigkeiten des Menschen, sogenannte ›standing directives‹ zu imaginieren<sup>10</sup>. Bessere und schlechtere Staaten, Mathenoten und Cocktailpartys sind selbstverständliche Verweisgegenstände menschlicher Sprache. Cocktailpartys gehören jedoch nicht zur materiellen Ausstattung unseres Universums, sondern bestehen nur, da sie als bestehend behauptet und von anderen als bestehend nachvollzogen und akzeptiert werden. Es ist damit möglich, eine Handlung z. B. ›im Interesse des Sports‹ zu vollziehen. Wenn Sportfunktionäre fordern, ›im Interesse des Spitzensports in Deutschland die Nachwuchsförderung auszuweiten‹, verweisen sie auf ein soziales Konstrukt ›des Sports‹, mit dem eigene soziale Gepflogenheiten angesprochen sind und das verschiedene Interessen unter sich bündelt. Mit dieser Fähigkeit, die John Searle ›collective intentionality‹ nennt, ist es möglich, *im übertragenden Sinne* sowohl sozialen Institutionen (Sport, Staaten) als auch Artefakten Interessen zuzuschreiben und metaphorisch davon zu sprechen, dass es ›im Interesse‹ eines Schachcomputers ist, zu gewinnen. Hier wird einerseits die (sozial konstruierte) Institution des Schachspielens angesprochen, die ihrerseits Regeln für ›gutes‹ und ›schlechtes‹ Schachspiel bereitstellt. Andererseits wird der Schachcomputer als Teilnehmer der sozialen Interaktion ›Schachspielen‹ betrachtet und damit als sozialer Akteur angesehen. Das ›Interesse‹ liegt aber bei Menschen, die erstens die soziale Institution des ›Schachspiels‹ mit ihren Regeln sowie zweitens den Schachcomputer geschaffen haben, der, dem Interesse seiner Erbauer und Programmierer folgend, ›gewinnen soll‹ und dies besser oder schlechter tun kann. Soziale Institutionen (Sport, Cocktailpartys) und in sie eingebundene Artefakte (Holzpfosten als Tor, Schachcomputer als Gegner) tauchen so im Sprachspiel des ›Besser‹ und ›Schlechter‹ in Gestalt anthropomorphisierter Akteure auf, beruhen aber nach Genesis und Geltung auf Zuschreibungen menschlicher Akteure, die auch hier die eigentlichen moralischen Subjekte sind. Ohne Deutung nach menschlichem Interesse kann es kein Besser oder Schlechter für physikalische wie auch soziale Artefakte (Institutionen) geben und das eigentliche *wofür* des Besser oder Schlechter bei Bohrmaschinen, Staaten, Mathenoten und Cocktailpartys ist der deutende Mensch.

Nun ließe sich darüber streiten, ob Interessenzuschreibungen an Lebewesen ebenfalls auf der Fähigkeit zu sozialer Imagination beruhen. Nehmen wir also in einem Ge-

---

10 Castoriadis, Cornelius: Gesellschaft als Imaginäre Institution. Entwurf einer politischen Philosophie, Frankfurt am Main 1990. Searle,

John. R.: Making the Social World. The Structure of Human Civilization, Oxford 2011.

dankenexperiment an, die ganze Menschheit würde auf einen Schlag ausgelöscht. Nimmt man den Menschen aus der Gleichung, so kann es immer noch ein Besser und Schlechter für Tiere und Pflanzen geben – ob nun ein Mensch da ist, der dieses Besser und Schlechter in Form von Interessen artikuliert, oder nicht. Ohne Menschen mit Bohrabt, erlischt jedoch der Zweck der Bohrmaschine, denn das *wofür* ihres Besser und Schlechter ist nicht mehr vorhanden. Sie kann nicht besser oder schlechter bohren, wenn niemand da ist, der bohren will. Die Frage, ob Interessenzuschreibung an Lebewesen auf der (menschlichen) Fähigkeit zu sozialer Imagination beruht, lässt sich also mit einer Differenzierung beantworten. Lebewesen haben ein Wohl und Wehe, das als Interesse bezeichnet werden kann. Ob ein Mensch dieses Interesse nachzuvollziehen und advokatorisch zu formulieren versucht, hat auf die Tatsache, dass Pflanzen ohne Licht und Nährstoffe eingehen, keinen Einfluss. *Zusätzlich* können Lebewesen, nach dem gleichen Mechanismus wie bei sozialen Institutionen (Cocktailpartys, Staaten) und Artefakten (Bohrmaschine, Schachcomputer), von Menschen Rollen zugewiesen werden, die nur im Zusammenhang menschlicher sozialer Imagination erfüllt werden können (zwei Kirschbäume als Torpfosten, normativ aufgeladene Orientierungskonzepte: ›Mein Freund, der Baum‹). Bei Rollenzuschreibungen in sozialen Imaginationen werden Lebewesen, neben ihrem bestehenden Interesse an Wohl und der Vermeidung von Wehe, noch ein menschlicher Interessenzusammenhang übergestülpt. Die Ausdifferenzierung von menschlich zugeschriebenen und auch ohne den Menschen bestehende Interessen, kann also durchaus kompliziert werden, doch gilt es, der Versuchung zu widerstehen, soziale Rollenzuschreibungen und auch ohne den Menschen bestehende Interessen zu verwechseln.

Schließen wir damit also unseren Exkurs zum Mechanismus von Interessenzuschreibungen und halten fest: Wenn von Interesse gesprochen wird, ist nicht nur ein lebloses Objekt, sondern letztlich immer ein moralisches Subjekt im (Sprach-)Spiel für das es ein Besser und Schlechter geben kann.

Anders formuliert lässt sich sagen, dass die grundsätzliche moralische Berücksichtigung von Trägern von Interessen den Umfang unseres moralischen Universums beschreiben kann, also beschreibt, was wir nicht nur als Objekte, sondern als moralisch zu berücksichtigende Subjekte auffassen (für die es jeweils ein Besser und Schlechter geben kann). Wie weit der Umfang der moralischen Rücksicht reicht, ist bei den drei genannten Ansichten jedoch verschieden: Nach Kant zählen nur vernunftbegabte Wesen zu Trägern ›echter‹ Interessen. Bei Singer zählen nur leidensfähige Wesen zu Trägern ›echter‹ Interessen. Nach der EKAH sind grundsätzlich alle Lebewesen Träger ›echter‹ Interessen.

In der alltäglichen Verwendungsweise (unseres Sprachspiels) des Interessenbegriffs lassen sich alle hier aufgeführten Varianten vereinbaren. Folgen wir diesen bruchstückhaften Versatzstücken der Ideengeschichte ergeben sich drei relevante Punkte:

*Erstens* kann Interessen nur haben, was ein besser und schlechter haben kann und alles *wofür* es ein besser und schlechter geben kann, lässt sich auf ein moralisch zu berücksichtigendes Subjekt zurückführen. Das *wofür* ist hier unterscheidendes Merkmal.

*Zweitens*: Interessen können von Menschen nicht-artikulationsfähigen Subjekten zugeschrieben oder advokatorisch für sie vertreten werden. Eine Identifikation von nicht-menschlichen Lebewesen als moralische Subjekte ist noch nicht hinreichend für eine moralische Berücksichtigung – erst, wenn Interessen artikuliert werden, lässt sich beurteilen, ob Gorillas einen höheren Schutzstatus erhalten sollten als Nacktschnecken oder Bakterien und in welchem Verhältnis deren Interessen zu menschlichen Interessen stehen. Kleinkinder, Komatöse und leidensfähige Tiere werden so in den Kreis der moralisch zu berücksichtigenden Interessenträger aufgenommen, ohne dass sie selbst als moralische Akteure für ihre Interessen eintreten können.

*Drittens*: Interessen können Grundbedürfnissen entsprechen, die meist stillschweigend vorausgesetzt werden, wie dem Bedürfnis nach Luft zum Atmen. Unartikulierte Interessen deuten darauf hin, dass weder alle Bedürfnisse und Interessen bekannt sind, noch, dass sie im Vorhinein festgeschrieben werden können, da sie sich mit den Umständen ändern. Saubere Atemluft ist ein implizites Bedürfnis, das erst durch erhöhte Schadstoffkonzentration und Luftverschmutzung zu einem explizit artikulierten Interesse wird. Falls die Klimaproblematik und das Problem fehlender Luftreinheit eines Tages gelöst werden sollte, wird aus dem Interesse an sauberer Atemluft wieder ein implizites Bedürfnis. Verfügbare Fakten und unser Wissensstand können gleichermaßen entscheidend sein, ob ein Interesse identifiziert wird. Nehmen wir mit Peter Singer an, dass empfindungsfähige Lebewesen ein Interesse an Leidvermeidung haben, dann muss für konkrete Handlungen geklärt werden, was dieses zu vermeidende Leid umfasst. Erfüllen z. B. Fische die physiologischen Voraussetzungen um Schmerz empfinden zu können, oder ist ihre Empfindungsfähigkeit, ihr Nervensystem und ihre Reizverarbeitung zu verschieden, um sie mit der Schmerzempfindung von Säugetieren vergleichen zu können?<sup>11</sup> Welche Lebewesen kennen Wünsche und Ängste zweiter Ordnung, also die Furcht vor der Furcht, und können damit auch an komplexen Szenarien wie einer ›ungewissen Zukunft‹ leiden?

Auch wenn durch das Sprachspiel der Interessen deren Träger als moralische Subjekte identifiziert werden können, bleibt sowohl für die Ethik als auch für Public Interest Design schwer fassbar, was im einzelnen konkrete Interessen sind. Neben den eben angesprochenen Komplikationen von sozialer Rollenzuschreibung an Artefakte und Lebewesen werden im einfachsten Fall Interessen von moralischen Akteuren als Interessen artikuliert und geäußert. Berühren die eigenen Interessen auch die Interessen anderer, können sie Eingang in einen Diskurs mit anderen moralischen Akteuren finden, die ihrerseits Interessen artikulieren und verfolgen. Wie ein solcher Diskurs idealerweise ver-

---

11 Wild, Markus: Fische Kognition, Bewusstsein und Schmerz. Eine philosophische Perspektive, Bern 2012.

laufen kann wurde von Jürgen Habermas in seiner Diskursethik unter dem Schlagwort des herrschaftsfreien Diskurses skizziert.<sup>12</sup> Bleiben wir also auf der Ebene artikulierter menschlicher Interessen und betrachten ihre latenten normativen Implikationen, da sie explizite Interessen von moralischen Subjekten sind, etwas näher.

## Wie geht Angewandte Ethik mit Interessen, Werten und Konflikten um?

Es folgt eine grobe Skizze angewandter ethischer Verfahrensweisen. Nachdem ersichtlich geworden ist, wie Angewandte Ethik mit Interessen, Werten und Konflikten umgeht, können wir die Frage stellen, was daraus für Public Interest Design zu lernen ist und wie sich die beiden Disziplinen gegenseitig befruchten können.

Neben Habermas' Idealbild einer freien Diskussion artikulierter Interessen stehen natürlich weitere Szenarien. Interessen werden in der Regel dann artikuliert und von einem impliziten zu einem expliziten Interesse, wenn ihre Verfolgung problematisch wird oder Interessen mit anderen Interessen in Konflikt geraten. Eine philosophische Auseinandersetzung mit Interessen kann daher als Problematisierung betrieben werden, die Interessen aufdeckt. Gerade im Anschluss an Michel Foucault kann philosophische Ethik als Problematisierung der Moral verstanden werden.<sup>13</sup> Die Ethikerin stellt dabei bekannte moralische Praxis, Sitten und Gewohnheiten auf den Prüfstand. Diese theorielastige Arbeitsweise kann dazu dienen, versteckte Bedürfnisse offen zu legen oder Widersprüche in verbreiteten moralischen Überzeugungen aufzuklären. Gerade bei der Auslotung unartikulierter Interessen (z. B. Tierwohl, Forschung an nicht-einwilligungsfähigen Personen) ist diese Vorgehensweise von großem Nutzen. (Sie hat allerdings den Nachteil, dass eine anlasslose Problematisierung von Moral schnell pathologisch werden kann. Wenn nur nach Problemen gesucht wird, werden auch nur Probleme gefunden. Die eigentliche Aufgabe einer Ethik, ›gute Praxis‹ zu befördern, moralische Urteile zuverlässiger und menschliches Leben und Handeln reichhaltiger werden zu lassen sowie zur gelingenden Realisierung von Werten beizutragen, gerät leicht aus dem Blick, wenn auf einer anklagenden Ebene der Kritik verharrt wird.<sup>14</sup>)

12 Habermas, Jürgen: Moralbewußtsein und kommunikatives Handeln, Frankfurt am Main 1983, S. 93-108.

13 Capurro, Rafael: Towards an Ontological Foundation of Information Ethics. In: Ethics and Information Technology 8, 4 (2006), S. 176.

14 Ein pathologisch werdender Zweifel kann vermieden werden, wenn eine Zusatzbedingung eingeführt wird, die Charles Sanders Peirce vorgeschlagen hat: Wer eine Überzeugung hat, die mehr als bloßer Glaube ist, muss einen Grund hierfür angeben können. Charles Sanders Peirce fordert

dementsprechend, dass auch Zweifel und Problematisierung von für sicher gehaltenen Überzeugungen eines Grundes bedarf. Ein Problematisieren von Moral und Sittlichkeit bleibt weiterhin zulässig, doch wird pathologischem Zweifel, der wiederholt Kritik anmeldet ohne über hinreichende Gründe zu verfügen, die eine erneute Hinterfragung rechtfertigen, ein Riegel vorgeschoben. Peirce, Charles Sanders: Collected Papers of Charles Sanders Peirce. In: Hartshorne, C./Weiss, P. (Hg.): The Fixation of Belief (1877), Cambridge 1974, CP 5.376.

Die Angewandte Ethik stützt sich auf Ergebnisse der philosophischen Ethik, geht aber zuvorderst solchen Problemstellungen nach, die bereits akut geworden sind. Sie nimmt Konflikte aus der Praxis auf, die eine Aufklärung und Entscheidung für weiteres Handeln erfordern. Angewandte Ethik ist daher auf die Zukunft gerichtet und versucht, oft unter Zeitdruck, Lösungsangebote für zukünftiges Handeln bereitzustellen, im Gegensatz zur philosophischen Ethik, die sich auch historischen Aufarbeitungen widmet. Die Angewandte Ethik hat sich gerade dies zur Aufgabe gemacht: Konflikte und problematische Situationen identifizieren, Interessen und deren hintergründige Wertvorstellungen analysieren und Lösungsmöglichkeiten zur Wertrealisierung »vordenken« um »angemessene Lösungsvorschläge«<sup>15</sup> zu entwickeln, die Entscheidungsträgern zur Orientierung und Entscheidungsfindung dienen – vielleicht auch durch eine pointierte Stellungnahme Position zu beziehen, aber nicht mit erhobenem Zeigefinger eine Moral-diktatur zu errichten.

Der Beginn angewandter ethischer Untersuchung liegt im Konflikt. Erst eine als problematisch erfahrene Situation erfordert Klärung, Abwägen und Urteil über eigene Interessen.<sup>16</sup> »The essence of the moral situation is an internal and intrinsic conflict«<sup>17</sup> – so formulierte es John Dewey 1930. Erst aus der Erfahrung einer problematischen Situation, die einen gewohnten Handlungsverlauf unterbricht oder einer Umsetzung verfolgter Interessen im Wege steht, erwächst das Bedürfnis nach Reflexion. Ist das Problem als Problem erkannt, ist der erste Schritt getan. Im zweiten Schritt wird die problematische Situation reflektiert. Welche Fakten sind relevant für die Beschreibung des Problems und welche Werte stehen auf dem Spiel? Welche Interessen können verwirklicht oder deren Verfolgung in der problematischen Situation gehindert werden? Es werden Elemente gesucht, mit denen die problematische Situation hinlänglich deskriptiv erfasst, also nüchtern beschrieben werden kann.

Erst in einem dritten Schritt beginnt die eigentlich ethische Untersuchung:

- Liegt ein Wertkonflikt vor? Z. B. Privatsphäre vs. Sicherheit?
- Ist es ein Faktenproblem? Z. B. Fühlen Fische Schmerzen?
- Besteht ein Normenkonflikt? Z. B. Leben verlängern (mit medizintechnischen Maßnahmen) vs. Leid vermeiden (Sterbehilfe)?

---

15 Knoepffler, Nikolaus: Angewandte Ethik. Ein systematischer Leitfaden, Köln 2010, S. 61. Horster, Detlef: Angewandte Ethik, Stuttgart 2013. Stoecker, Ralf et al.: Handbuch angewandte Ethik, Stuttgart 2011. Rawls, John: Outline of a Decision Procedure for Ethics. In: The Philosophical Review 60, 2 (1951).

16 Dewey, John: Logic. The Theory of Inquiry. In: Boydstone, Jo Ann (Hg.): The later works 1925-1953. 1938, London 1986, S. 186.

17 Dewey, John: Three Independent Factors in Morals (1930). In: Hickman, Larry A./Alexander, Thomas M. (Hg.): The Essential Dewey. Ethics, Logic, Psychology, Bloomington 1998, S. 316.

Eine Nebenbemerkung zum Verhältnis von Angewandter Ethik und Konfliktmanagement scheint hier angebracht: Während die Ethik auf die Frage nach Werten einsteigt und oftmals auch die den Interessenkonflikten zugrundeliegenden Wertvorstellungen kritisch reflektiert, verbleiben Verfahrensweisen des Konfliktmanagements auf Ebene der Interessen. Problematische Situationen werden als Interessenkonflikte beschrieben und als bestehende Interessen akzeptiert<sup>18</sup>. Über ein ›value building‹ wird versucht, gemeinsame Vorteile zu erarbeiten, die beiderseitig vertretenen Interessen entgegenkommen, so dass beide Seiten zwar weiterhin gegenläufige Interessen vertreten, sie jedoch zugunsten eines Wertes, den beide Seiten gewinnen können, zurückgestellt werden<sup>19</sup>. Ziel des Konfliktmanagements ist es, festgefahrene Grabenkämpfe zu vermeiden, Handlungsoptionen aufzuzeigen und Wertrealisierungen trotz bestehender Interessenkonflikte aufrecht zu erhalten.

Im Unterschied zum reinen Konfliktmanagement beschäftigt sich Angewandte Ethik durchaus mit den vertretenen Interessen und deren zugrundeliegenden Wertvorstellungen, was sich auch in den zu entwickelnden Lösungsvorschlägen niederschlägt. Ziel einer angewandten ethischen Untersuchung bleibt es, umsetzbare Lösungsvorschläge für die Praxis zu entwickeln. Diese können durchaus theorielastig werden, wenn Fundamentalfragen betroffen sind. So führte etwa die Umweltverschmutzung und ökologische Krise 1960-1980<sup>20</sup> zu einer Welle an Entwürfen von Naturethiken, die das Verhältnis von Mensch und Natur neu bestimmen und eine Verantwortung auch für außer-menschliche Natur einfordern<sup>21</sup>. Ähnlich wurde als Antwort auf die staatlich organisierte Tötungsmaschinerie der Nationalsozialisten die Menschenwürde als oberstes Verfassungsprinzip eingeführt, die als Neuentwurf allgemein anerkannt, deren konkrete moralische, rechtliche und politische Auslegung jedoch Gegenstand andauernder Diskussionen und Interpretationen ist.

Im Allgemeinen bewegen sich die Lösungsvorschläge jedoch näher an praktischen Vorschlägen, z. B. Missverständnisse ausweisen, Entscheidungsbäume vorlegen, Ethos erweitern, Gesetze ändern, öffentlichen Diskurs anstoßen.

---

18 Susskind, Lawrence/McKernan, Sarah/Thomas-Larmer, Jennifer (Hg.): *The consensus building handbook a comprehensive guide to reaching agreement*, Thousand Oaks 1999, S. 155.

19 Ebd. S. 490-492. O'Malley, Martin: *Value Ethics. A Meta-Ethical Framework for Emerging Sciences in Pluralistic Contexts*. In: *Baumbach-Knopf, Christine/Achatz, Johannes/Knoepffler, Nikolaus (Hg.): Facetten der Ethik*, Würzburg 2013.

20 Donella H. Meadows, Donella H. et al.: *The limits to growth. A report for the Club of Rome's project on the predicament of mankind*, New York 1972.

21 Passmore, John Arthur: *Man's responsibility for nature. Ecological problems and Western traditions*. New York, 1974. Stone, Christopher D.: *Should trees have standing? Toward legal rights for natural objects*, Los Altos 1974. Næss, Arne: *The shallow and the deep, long-range ecology movement. A summary*. In: *Inquiry* 16 (1973). Singer, Peter: *Animal liberation. A new ethics for our treatment of animals*, New York 1975. Jonas, Hans: *Das Prinzip Verantwortung. Versuch einer Ethik für die technologische Zivilisation*, Frankfurt am Main 1979.



## Ethik und Public Interest Design. Drei Positionen

Nun sind Public Interests das Geschäft des Public Interest Design. Der Begriff der Interessen stellt eine Variable für Handlungsvorhaben dar, die ein Besser oder Schlechter für moralische Subjekte bedeuten können. Aufgabe des Public Interest Design aus Sicht der Ethik ist damit Gestaltung von Möglichkeitsräumen, die der Entfaltung, dem Austausch und Diskurs von Interessen dienen. Public Interest Design kann dabei helfen, Erfahrungsmöglichkeiten so zu gestalten, dass sie Orientierung bieten und Korridore für Diskurs und Verwirklichung von Interessen bereitstellen. Dabei können für Public Interest Design drei Positionen zum Umgang mit der latenten Normativität von Interessen eingenommen werden:

1. Public Interest Design bietet wenigstens einen verfeinerten Erfahrungsraum, der einen Interessen-Diskurs unterstützt, dabei aber bemüht ist, nicht selbst Interessen vorzugeben, sondern möglichst *neutral*, aber funktional, einen Bereich zur Interessenbildung, -diskussion und -verwirklichung zu gestalten. Public Interest Design könnte die Rolle eines zurückhaltenden Dienstleisters einnehmen, der auf externe Anfrage hin gestaltend tätig wird.
2. Public Interest Design bietet eine Gestaltung von Erfahrungsräumen, Interessenarbeit, die, darin dem Konfliktmanagement ähnlich, prospektiv Wege zum Austausch und Aushandlung von Interessenlagen sowie Umsetzbarkeitsdiskurse unterstützt. Public Interest Design kann den Selbstanspruch erheben, die gesellschaftlich notwendigen dynamischen Aushandlungsprozesse von sozialen, ethischen und politischen Interessen vermittelnd und fördernd *mit zu gestalten*. Ein ästhetischer Anspruch kann diesem Raum eigene Gestaltungskriterien vorgeben und damit eine innere Struktur für Anwendungsbereiche des Public Interest Design entwickeln, die eine Eigenständigkeit der Disziplin Public Interest Design sichert.
3. Public Interest Design kann drittens sich die Perspektive Angewandter Ethik zu eigen machen und auch *wert- und normative Orientierung* bieten, muss dann aber, wenn sich Public Interest Design nicht damit begnügt, Erfahrungsräume und Interessenaustauschmöglichkeiten zu schaffen, sondern selbst normative Interessen vertritt, ethische bzw. normative Begründungsarbeit leisten und deren Einbindung in legitimierende politische Entscheidungsprozesse sicherstellen.

Kommen wir schließlich zu den Fragen: Welcher dieser drei Positionen ist der Vorzug zu geben? *So//* Public Interest Design stärker normativ werden?

Der Selbstanspruch einer Wertfreiheit kann im Public Interest Design kaum eingehalten werden, da die Träger von Interessen immer moralische Subjekte sind. In-

teressen sind immer mit moralischen Subjekten verbunden, für die es ein Besser und Schlechter geben kann. Daher dürften Arbeiten im Public Interest Design, die keinerlei Konsequenzen für das Besser und Schlechter von moralischen Subjekten haben, nicht die Regel, sondern eher Ausnahmen bleiben. Eine angestrebte Neutralität des Public Interest Design in Bezug auf Wertfragen kann die latente Normativität verhandelter Interessen nicht eliminieren. Die Verantwortung für die Gestaltung von Erfahrungs- und Verhandlungsräumen für Interessendiskurse verschwindet nicht, wenn sie zurückgewiesen wird, sondern wird dann den ›Auftraggebern‹ überlassen. Eine solche Positionierung verströmt den Charme vorbehaltloser technischer Effizienz, wie sie aus den Ingenieurwissenschaften bekannt ist. Letztere haben aber bereits eingesehen, dass sich Wertfreiheit in technischem Gestalten kaum sicherstellen lässt und bei Zurückweisung der eigenen Verantwortung die so arbeitende Ingenieurin oder der so arbeitende Gestalter leicht zum Spielball der Interessen externer Auftraggeber wird. Wieder kommen wir zu unserem Beispiel der Luftverunreinigung und Schadstoffbelastung zurück. Ingenieursarbeit ist mitverursachend und mitverantwortlich für den heutigen Zustand der Atemluft und die Aufdeckung des VW-Abgasskandals gibt einen kleinen Einblick in die Verstrickungen und die Dynamik der versuchten Verantwortungszurückweisungen. Der Verein Deutscher Ingenieure hat sich dieser Herausforderung gestellt und 1991 die offizielle VDI-Richtlinie 3780 zur Technikbewertung formuliert, die explizit Orientierung für den Umgang mit Wertfragen vorgibt<sup>22</sup> und so auch dazu beiträgt, ein Ethos für gute Praxis der Ingenieurwissenschaften zu entfalten. Noch bevor äußere Kontrollinstanzen und strafbewährtes Recht die Abgasmanipulationen verurteilten, waren die Täuschungsversuche im VW-Abgasskandal auch nach den inneren Wertmaßstäben der Ingenieursdisziplinen eindeutig nicht ›gute Praxis‹ und entsprachen nicht den selbstgesetzten Standards des Fachs. In Analogie zu diesem, zugegebenermaßen etwas dramatischen Beispiel, sollte Public Interest Design nicht auf den ersten Skandal warten, bis eine Auseinandersetzung mit der latenten Normativität der verhandelten Interessen stattfindet und Sorge dafür tragen nicht gänzlich von externen Interessenträgern verinnahmt zu werden.

Die zweite Positionierung erlaubt einen Schritt in diese Richtung: Public Interest Design, das sich einem ästhetischen Anspruch verpflichtet, stellt eine eigenständige qualitative Bereicherung dar, welche den Instrumenten des Interessenaustauschs und der Interessenverwirklichung Gestaltungskriterien beigibt. Kriterien zur Gestaltung aus einem ästhetischen Wertmaßstab zu entwickeln und problemorientiertes Arbeiten zu nutzen, um Interessenarbeit anregender, effizienter und Interessen umsetzbar werden zu lassen, ist für sich bereits ein lohnenswertes Anliegen von allgemeinem Interesse. Public Interest Design wird dann eine Vermittlungsinstanz, die sich ein explizites Interesse an der funktionierenden sozialen Dynamik der Interessenaushandlung zu eigen macht,

---

22 Verein Deutscher Ingenieure VDI:  
Technikbewertung Begriffe und Grundlagen. Erläuterungen und Hinweise

zur VDI-Richtlinie 3780, Düsseldorf  
1997, S. 61-89.

damit bewusst die eigene (bereits angezweifelte) Wertneutralität aufgibt, und zur Konstitution der eigenen Disziplin nutzt. In Anlehnung an die Arbeitsweise des Konfliktmanagements kann Public Interest Design vorausschauend Problemlösungsmechanismen und Aushandlungsräume gestalten, die einem Festfahren von Interessenkonflikten und lähmenden Patt-Situationen entgegenwirken, indem sie Handlungsoptionen offenhalten und Wege weiterführender Wert- und Interessenrealisierung aufzeigen. Dabei auftretende Fragen nach moralisch relevanten oder gar moralisch bedenklichen Interessenkonflikten, die durch die bewusste Aufgabe eines wertneutralen Standpunkts dann innerhalb der eigenen Disziplin beantwortet werden müssen, können hier, in Anlehnung an die Arbeitsweise der Angewandten Ethik, auf die Anforderungen der konkreten Problemlage eingeschränkt werden, um so der latenten Normativität gerecht zu werden und einem Überborden moralischer Bedenken über das Anwendungsfeld des Public Interest Design hinaus in die Tiefen ethischer Theorie Einhalt zu gebieten und pathologischen Selbstzweifel zu vermeiden (siehe Fußnote 14). Public Interest Design sollte nach diesem Selbstverständnis ein Ethos entwickeln, das Orientierung für gute Praxis und Leitlinien für den inner-disziplinären Umgang mit ethischen Grenzfragen bereitstellt.

Drittens kann sich Public Interest Design nicht nur einer technischen Ausführung widmen (z. B. aufgrund eines technischen Gestaltungsauftrags) oder einen vermittelnden ästhetischen (problemlösungs-) Anspruch an die Gestaltung von Interessenaushandlungsinstrumenten erheben. Public Interest Design kann auch offensiv normative Interessen vertreten und deren Verwirklichung anstreben. Diese Interessen müssen nicht, wie in der zweiten Positionierung diskutiert, aus dem Inneren der Disziplin Public Interest Design entwickelt werden, sondern können sich auf bereits erfolgte soziale Aushandlungsprozesse stützen. Auch in einer (post-) postmodernen Welt mit pluralen Lebensentwürfen, Weltanschauungen und Grundwertverständnissen, sind transnational unterstützte Interessen auf politischem Weg als gemeinsame Zielvorstellungen formuliert worden. Ein Beispiel ist die Charta der Grundrechte der Europäischen Union. Darin festgeschriebene Prinzipien und Werte wie die Würde des Menschen (§1), Freiheit und Sicherheit (§6), Privatsphäre (§7, §8) sowie Meinungs- und Informationsfreiheit (§10, §11) lassen sich auf vielfältige Weise durch Public Interest Design unterstützen und realisieren. Public Interest Design kann aus demokratisch legitimierten Grundlegendendokumenten wie der Charta der Grundrechte der Europäischen Union schöpfen, um eigene normative Ansprüche zu formulieren, die sich der Weiterentwicklung von Interessen und der Weiterentwicklung von Möglichkeiten des Interessendiskurses verschreiben. Ein Unterfangen, das mühsam und mit allen Herausforderungen einer interdisziplinären Arbeitsweise belastet ist – auch gut darin beraten ist, den Schluß zur Ethik zu suchen – dafür aber den Reiz hat, jenseits zurückhaltend-passiver Gestaltung von Möglichkeiten der Interessenrealisierung selbst aktiv (politisch) tätig zu werden und selbst die Verwirklichung demokratisch legitimer Interessen mit zu gestalten. Public Interest Design wird dann von einer vermittelnden und unterstützen-

den Instanz sozialer Interessenaushandlung zu einer Plattform politischen Aktivismus. Bereits aus dem bisher nur flüchtig Umrissenen eröffnet sich z. B. die Möglichkeit, den Begriff der Interessen im Sinne der EKAH auszulegen und mit den ›Interessen‹ im Public Interest Design alle moralischen Subjekte als Träger von Interessen zu erfassen. Public Interest Design kann dann eine umweltethische Position beziehen, die sich der Berücksichtigung und Erfassung aller Interessen von Mensch, Tier und weiteren Lebewesen verschreibt.

Eine solche Selbstkonstitution des Public Interest Design kann sich nicht mehr, wie in der zweiten Positionierung, auf inneren ästhetischen Anspruch und aktive Beförderung notwendiger Interessendiskurse nach Regeln guter gestalterischer Praxis (Ethos) beschränken. Sie muss diese innere Konstitution zugunsten der zu erreichenden Interessen ausrichten und fragen: Wie können Interessen von Menschen, Tieren und anderen Lebewesen Eingang in einen politisch legitimierten Aushandlungsprozess finden, der in gerechter Weise menschliche und advokatorisch vertretene nicht-menschliche Interessen umfasst?

Aus Sicht der Angewandten Ethik ist dieses dritte Selbstverständnis von Public Interest Design, das den Schritt von universitärer Disziplin zu politischer Aktion geht, natürlich besonders reizvoll. Mit seinem weitreichenden Anspruch wird die notwendige und sinnvolle Arbeit des Public Interest Design nach der zweiten Positionierung jedoch nicht aufgehoben. Es wäre also zu begrüßen, wenn sich Public Interest Design im Sinne der zweiten Positionierung als Disziplin festigt und emanzipiert, um dann die Fühler im Sinne der dritten Positionierung auszustrecken und die Möglichkeiten aktiver Zukunftsgestaltung auszuloten.

## Ausblick und politischer Anspruch

Konkret könnten die nächsten Schritte für ein an Hochschulen angesiedeltes Public Interest Design in einem Anschluss an Forderungen nach transformativer Wissenschaft unternommen werden, die Wissenschaft öffnen und einer zunehmenden Spezialisierung und Fragmentierung in Subdisziplinen entgegenwirken möchte, die schwierig über Disziplingrenzen hinweg zu vermittelndes Systemwissen produziert. Ziel ist »unter Einbezug von Öffentlichkeiten neue (nicht-triviale) Problemstellungen mit gesamtgesellschaftlicher Relevanz«<sup>23</sup> zu bearbeiten. Die zu überbrückenden Disziplingrenzen sind dabei nicht nur spezialisierte Natur- und Ingenieurwissenschaften, sondern ebenso Gesellschafts- und Geisteswissenschaften. Wesentlich ist hierbei die Einbindung von Interessen zivilgesellschaftlicher Akteure um ›öffentliches Wissen‹ von ›öffentlichem Wert‹ zu erlangen, das auch einseitiger Vereinnahmung durch Ökonomisierungszwänge

---

23 Selke, Stefan: Gelehrsamkeit statt Betriebsamkeit. In: Selke, Stefan/Treibel, Annette (Hg.): Öffentliche Gesellschaftswissenschaften.

Grundlagen, Anwendungsfelder und neue Perspektiven, Wiesbaden 2018, S. 405-433, hier: S. 417.

und einer Abkoppelung der Wissenschaften von gesellschaftlichen Interessen entgegensteht. Public Interest Design kann als gemeinwohlorientiertes Werkzeug ›Öffentlicher Hochschulen‹ fungieren, das die Lücke zwischen Theorie und Praxis überbrückt, das nicht nur Zugang, sondern auch Aneignung von Wissen durch außerwissenschaftliche Akteure unterstützt, somit die Interessenbildung fördert und Möglichkeiten der Partizipation und demokratischen Gesellschaftsgestaltung<sup>24</sup> durch Design der Formen der Debatten von morgen<sup>25</sup> erweitert.

## Schlussbemerkung

Vieles bleibt in dieser Skizze von Ethik im Public Interest Design ausgespart, das zur normativen Selbstkonstitution dieser jungen Disziplin noch zu ergänzen wäre. Darüber, wie Interessen gewichtet werden, habe ich mich großzügig ausgeschwiegen. Für eine Vertiefung von individuellethischer und sozialetischer Interessengewichtung und -aushandlung seien zum Einstieg Hare<sup>26</sup> und Habermas<sup>27</sup> empfohlen. Eine Klärung von ›Public Interest‹ und Privatinteressen ist angebracht<sup>28</sup>, wenn sich Public Interest Design offensiv den Herausforderungen latenter Normativität der Interessen stellt und diese zwischen sozialen, ethischen und politischen Aushandlungsprozessen verorten muss. Es liegt also noch viel normative Arbeit an, die der Selbstkonstitution der Disziplin Public Interest Design bevorsteht. Die hier umrissenen Möglichkeiten mit Ethik im Public Interest Design umzugehen, bieten allerdings bereits vielversprechende Perspektiven, wie Public Interest Design sich nicht nur als Vasall der in ihr vermengten Disziplinen, sondern als eigenständige Gestaltungsdisziplin mit normativem Anspruch konstituieren kann, die notwendige gesellschaftliche Aushandlungsprozesse befördert, gestaltet und voranbringt<sup>29</sup>.

---

24 Ebd. S. 424.

25 Stephan, Peter Friedrich: Die Form der Debatte. Skizzen zum Diskurs Design. In: REVUE Magazine for the Next Society 11 (2012), S. 80-85.

26 Hare, Richard Mervyn: Moral thinking. Its levels, method, and point, Oxford 1981, S. 42, 50, 109, 211.

27 Habermas 1983. S. 93-108.

28 Zwei Zugänge zur Bestimmung von öffentlichem Interesse und privatem Interesse, die sich an die hier vorgeschlagenen Positionierungen anschließen, finden sich bei Dewey und

Habermas: Dewey, John: The public and its problems (1927). Walsh/Bridget A./Boydston, Jo Ann (Hg.): Bd. 2, Carbondale 2008). Dahlberg, Lincoln: The Habermasian Public Sphere. A Specification of the Idealized Conditions of Democratic Communication. In: Studies in Social and Political Thought 10 (2004).

29 Besten Dank an Tobias Braun und Christina Campbell für Anmerkungen und Korrekturen zu meinem Entwurf dieses Beitrags.

## Literatur

- Capurro, Rafael  
Towards an Ontological Foundation of Information Ethics. In: Ethics and Information Technology 8 [2006], S. 175-186.
- Castoriadis, Cornelius  
Gesellschaft als imaginäre Institution. Entwurf einer politischen Philosophie, Frankfurt am Main 1990.
- Dahlberg, Lincoln  
The Habermasian Public Sphere. A Specification of the Idealized Conditions of Democratic Communication. In: Studies in Social and Political Thought 10 [2004], S. 2-18.
- Dewey, John  
Logic. The Theory of Inquiry. In: Boydstone, Jo Ann [Hg.]: The later works 12, 1925-1953. 1938, London 1986.
- Dewey, John  
The public and its problems [1927]. Walsh, Bridget A./Boydston, Jo Ann [Hg.]: Bd. 2, Carbondale 2008.
- Dewey, John  
Three Independent Factors in Morals [1930]. In: Hickman, Larry A./Alexander, Thomas M. [Hg.]: The Essential Dewey. Ethics, Logic, Psychology, Bloomington 1998, S. 315-320.
- EKAH, Eidgenössische Ethikkommission für die Biotechnologie im Ausserhumanbereich  
Die Würde der Kreatur bei Pflanzen: Die moralische Berücksichtigung von Pflanzen um ihrer selbst willen, Bern 2008.
- Gerhardt, Volker  
Interesse. In: Ritter, Joachim/Gründer,
- Karlfried/Eisler, Rudolf/Bien, Günther [Hg.]: Historisches Wörterbuch der Philosophie, Basel 1976.
- Habermas, Jürgen  
Moralbewußtsein und kommunikatives Handeln, Frankfurt am Main 1983.
- Hare, Richard Mervyn  
Moral thinking. Its levels, method, and point, Oxford 1981
- Horster, Detlef  
Angewandte Ethik, Stuttgart 2013.
- Jonas, Hans  
Das Prinzip Verantwortung. Versuch einer Ethik für die technologische Zivilisation, Frankfurt am Main 1979.
- Kant, Immanuel  
Grundlegung zur Metaphysik der Sitten [AA Bd. 4], Berlin 1968.
- Kant, Immanuel  
Kritik der reinen Vernunft [AA Bd. 3], Berlin 1968.
- Knoepffler, Nikolaus  
Angewandte Ethik. Ein systematischer Leitfaden, Köln 2010.
- Meadows, Donella H./Meadows, Dennis L./Randers, Jørgen/Behrens, William W. [Hg.]  
The limits to growth. A report for the Club of Rome's project on the predicament of mankind, New York 1972.
- Næss, Arne  
The shallow and the deep, long-range ecology movement. A summary. In: Inquiry 16 [1973] 95-100.

- O'Malley, Martin  
 Value Ethics: A Meta-Ethical Framework for Emerging Sciences in Pluralistic Contexts. In: Baumbach-Knopf, Christine/Achatz, Johannes/Knoepffler, Nikolaus (Hg.): *Facetten der Ethik*, Würzburg 2013, S. 73-93.
- Passmore, John Arthur  
 Man's responsibility for nature. Ecological problems and Western traditions, New York 1974.
- Peirce, Charles Sanders  
*Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. In: Hartshorne, C./Weiss, P. (Hg.): *The Fixation of Belief* (1877), Cambridge 1974.
- Rawls, John  
 Outline of a Decision Procedure for Ethics. In: *The Philosophical Review* 60 (1951), S. 177-197.
- Regan, Tom  
 Wie man Rechte für Tiere begründet. In: Krebs, Angelika (Hg.): *Naturethik*, Frankfurt am Main 1997, S. 33-46.
- Searle, John R.  
 Making the Social World. The Structure of Human Civilization, Oxford 2011.
- Selke, Stefan  
 Gelehrsamkeit statt Betriebsamkeit. In: Selke, Stefan/Treibel, Annette (Hg.), *Öffentliche Gesellschaftswissenschaften. Grundlagen, Anwendungsfelder und neue Perspektiven*, Wiesbaden 2018, S. 405-433.
- Sidgwick, Henry  
 Die Methoden der Ethik, Leipzig 1909.
- Singer, Peter: *Animal liberation*, New York 2002.
- Singer, Peter  
 Animal liberation. A new ethics for our treatment of animals, New York 1975.
- Singer, Peter  
 Praktische Ethik, Stuttgart 2013.
- Stephan, Peter Friedrich  
 Die Form der Debatte – Skizzen zum Diskurs Design, in: *REVUE Magazine for the Next Society*, No 11 (2012), S. 80-85.
- Stoecker, Ralf/Christian Neuhäuser, Christian/Raters-Mohr, Marie-Luise/Koberling, Fabian  
 Handbuch angewandte Ethik, Stuttgart 2011.
- Stone, Christopher D.  
 Should trees have standing? Toward legal rights for natural objects, Los Altos 1974.
- Susskind, Lawrence/McKernan, Sarah/Thomas-Larmer, Jennifer (Hg.)  
 The consensus building handbook a comprehensive guide to reaching agreement, Thousand Oaks 1999.
- VDI, Verein Deutscher Ingenieure  
 Technikbewertung Begriffe und Grundlagen. Erläuterungen und Hinweise zur VDI-Richtlinie 3780, Düsseldorf 1997.
- Wild, Markus  
 Fische Kognition, Bewusstsein und Schmerz. Eine philosophische Perspektive, Bern 2012.





PIERRE SMOLARSKI

# Ästhetik und Rhetorik des Alltags

Ein Versuch über die Alltagsästhetik  
als Methode

## Ästhetik und Rhetorik des Alltags – Ein Versuch über die Alltagsästhetik als Methode

Der Fokus des vorliegenden Aufsatzes wird auf dem Alltag liegen. Es wird darum gehen, den Alltag als den Ort zu bestimmen, in dem Interessen – zunächst auf der Ebene der Partikularität des Einzelnen – entstehen, in dem sie wirksam werden und zu dem die politische und soziale Gestaltung öffentlicher Interessen produktiv zurückfinden muss. Die folgenden Gedanken sind getragen von der These, dass allein die Gestaltung öffentlicher Interessen, die ihren Ausgangs- und Endpunkt im Alltag findet, Public Interest Design genannt werden sollte.<sup>1</sup> Die Analyse des Alltags wird sich für die weitere Untersuchung auf zwei Erscheinungs- und Verhandlungsweisen beschränken, die nach meiner Ansicht zentral sind, wenn von der aktiven Rolle eines potentiellen Public Interest Designers gesprochen werden soll, nämlich der Ästhetik und Rhetorik des Alltags. Nun ist keineswegs eindeutig, was mit Ästhetik und Rhetorik gemeint ist, was es erforderlich machen wird, einige Anmerkungen zum hier vertretenen Verständnis zu machen. Dies gilt umso mehr, als bislang kein brauchbarer Begriff von Alltagsästhetik vorzuliegen scheint, der darunter mehr als eine Auseinandersetzung mit dem Design von Alltagsgegenständen verstehen würde, geschweige denn eine methodische Untersuchung damit verbinden würde. Kurz: das Adjektiv ›alltagsästhetisch‹, das immer einen methodischen Blick impliziert, ist im Grunde bislang nicht zu gebrauchen. Der vorliegende Text ist ein Versuch, diesem Adjektiv eine Bedeutung zu geben und ist also vor allem als ein Beitrag zu einer Theoriedebatte zu verstehen. Allerdings müssen die konstatierten Unklarheiten bezüglich des philosophischen Verständnisses von Alltag, um das es hier gehen wird, sogar als noch größer und gewichtiger angenommen werden. Der Bibliothekar Franz Ludwig Posselt stellt im ausgehenden 18. Jahrhundert bereits fest, dass das Alltägliche und Gemeine nicht zu verachten sei und formuliert auch die Herausforderung, sich mit diesem auseinanderzusetzen, eine Herausforderung, die sich auch für den vorliegenden Text stellt:

Das Gemeine ist teils der Regel nach praktisch wichtiger, teils auch gemeiniglich ungekannter und dunkler, als das Ungemeine und Seltene. Es fordert aber einen schärferen Blick und tieferen Sinn, in den Alltagserrscheinungen, welche Tausende wahrnehmen, Dinge zu entdecken, welche jene Tausende von Alltagsbeobachtern nicht entdeckt, oder auch nicht darin gesucht hatten.<sup>2</sup>

---

1 Das sagt im Übrigen noch nichts darüber aus, ob diese Gestaltung moralisch oder ideologisch vertretbar ist.

2 Franz Ludwig Posselt, zit. nach:

Jehle, Peter: Alltätlich/Alltag.

In: Barck, Karlheinz (Hg.): Ästhetische Grundbegriffe. Bd. 1, Stuttgart 2010, S. 104-133. Hier: S. 107.

In diesem Sinne soll angeknüpft werden an eine Theorie des Alltags, die es erlaubt, mehr darin zu sehen, als einen Ort unbewusster Routinen, endloser Rituale und ohnmächtigen Ressentiments. Eine solche Theorie des Alltags liegt mit dem Buch Agnes Hellers *Das Alltagsleben. Versuch einer Erklärung der individuellen Reproduktion* vor. Hans Joas schreibt über Hellers Alltagsverständnis und die diesbezüglichen, hier relevanten Vorzüge im Vorwort: Heller überwinde mit ihrer Herangehensweise eine Fülle konkurrierender Ansätze.

Die Bestimmung des Alltagslebens als der Sphäre der Konsumtion gegenüber der der Produktion etwa vergisst den bedeutenden Stellenwert der Arbeit im Alltagsleben; die eingebürgerte Unterscheidung zwischen Produktions- und Reproduktionsbereich ist oberflächlich und sollte durch die individuelle bzw. gesellschaftliche Reproduktion ersetzt werden. Die Bestimmung des Alltagslebens als der Sphäre der Privatheit nimmt die Trennung von Privatheit und Öffentlichkeit aus der bürgerlichen Gesellschaft als überhistorische Erscheinungen. Die Vorstellung schließlich, das Alltagsleben sei das Öde, das Graue, das Konventionelle und damit in Gegensatz zum großen Erlebnis und zum Fest zu setzen, wird von Agnes Heller überzeugend zurückgewiesen.<sup>3</sup>

Heller selbst grenzt ihr Alltagsverständnis in ihrer ersten Fußnote gegen zwei konkurrierende Modelle ab: Zum einen das lebensphilosophische Modell, wonach der Alltag das ›alltäglich Vorkommende‹ und damit das Graue, das Konventionelle, Ereignis- und Erlebnislose sei. Zum anderen das Modell Henri Lefébvres, das ihrer Ansicht nach den Alltag als Scharnier- und Schnittstelle zwischen der Natur und der Gesellschaft ansieht, als »Vermittlung zwischen dem Naturcharakter und der Gesellschaftlichkeit des Menschen«<sup>4</sup>. Gerade ihre Abgrenzung zu Lefébvre erfolgt dabei weit weniger rigoros, verglichen mit ihrer Abgrenzung zum erstgenannten Modell, was nicht zuletzt daran liegt, dass beide, Lefébvre und Heller im Alltag nicht bloß das Ohnmächtige sehen, sondern auch die Keimstatt für jede wirkliche Veränderung. Neben den bisher genannten negativen Bestimmungen des Alltags – was Alltag nach Heller eben nicht sei – ist eben vor allen anderen diese – der Alltag als potentieller Ort nicht nur der ohnmächtigen Routine, sondern auch der Veränderung – als die entscheidende, positive zu nennen. Hellers Theorie des Alltags ist auch eine Theorie der Emanzipation und daher für die vorliegende Untersuchung besonders interessant. Es wird im Weiteren in dieses Alltagsverständnis einzuführen sein, wobei ein besonderes Augenmerk gerade auf der für die vorliegende Untersuchung zentralen Verknüpfung von Alltag und Interesse liegen wird. Der Gang

3 Joas, Hans: Einleitung. In: Heller, Agnes, *Das Alltagsleben. Versuch einer Erklärung der individuellen Reproduktion*, Frankfurt am Main 2015, S. 7-23. Hier: 13.

4 Heller 2015. S. 320, Anm. 1.

der weiteren Argumentation lässt sich in Kürze etwa folgendermaßen vorzeichnen: Der Alltag ist der Ort, an dem die partikularen Weltzugänge des Einzelnen erlernt werden, an dem also so etwas wie Interessen auf einer ganz basalen Ebene gebildet werden. Diese Interessen werden im Zuge eines Fortschreitens von der Partikularität zur Individualität in einem Wechsel der Modi von der Sorge um die Reproduktionsmöglichkeiten (Sorge um die Bewältigung des alltäglichen Lebens) hin zur Empörung über Reproduktionsrestriktionen (Empörung über gesellschaftliche oder politische Schranken) zunehmend bewusst und damit eigentliches *Movens* der Veränderung der Objektivationen (Regeln, Gesetze, Moralvorstellungen, etc.), die diesen Alltag bestimmen. Die Ästhetik und Rhetorik des Alltags bietet hierbei einen methodischen Schlüssel, diesen Prozess sowohl in seinen Beharrungstendenzen wie auch in seinen Entwicklungspotentialen diskursiv zu beleuchten und beide werden im vorliegenden Beitrag somit als sich wechselseitig bedingende Methoden des Public Interest Designs verstanden. Public Interest Design wird in dieser Weise verstanden als der Versuch, die Transformation von der Partikularität hin zur Individualität des Einzelnen mitzugestalten und dies eben vor allem dadurch, dass die alltäglichen Objektivierungen (das sich veräußernde Tun des Einzelnen) zum Thema einer potentiellen Veränderung der Objektivationen gemacht werden. Aus dieser Skizze ergibt sich das Programm des vorliegenden Beitrags. Es wird zunächst um die Verbindung von Alltag und Interesse gehen, wobei ein genaueres Alltagsverständnis unabdingbar ist. Sodann wird kurz einzuführen sein in das hier vertretene Verständnis von Ästhetik und Rhetorik, so dass schließlich auf die Fragen der Alltagsgestaltung im Sinne eines Public Interest Designs zurückzukommen sein wird.

## Alltag und Interesse

Der Begriff des Interesses wurde historisch auf sehr Unterschiedliches bezogen. Aus dem römischen Recht stammend bezeichnet das, was dazwischen ist (*inter est*) die Regelung des Schadenersatzes und damit verbundene Phänomene wie Schulden, Entschädigung oder auch Zinsen. Ab der frühen Neuzeit wird dieser Begriff zunehmend zum allgemeinen Begriff für den eigene Nutzen und Vorteil, den möglichen Gewinn und die Anteilnahme an einer Unternehmung erweitert.<sup>5</sup> Bis hin zu seiner modernen Verwendung, in der allerdings die Beziehung zum egoistischen Eigennutz nahezu durchweg erhalten bleibt und das Interesse des Einzelnen immer auch in ein moralisch fragwürdiges Licht stellt, die sich mit Ernst Vollrath zusammenfassen lässt: »Der Begriff des Interesses scheint den universalen Erklärungsgrund für das Handeln sowohl der Einzelnen als auch der Gemeinschaften abgeben zu können, weil er sich als fundamentale Kategorie

---

5 Für eine genauere Auseinandersetzung mit der Begriffsgeschichte, siehe: Fuchs, H.-J.: Interesse. In: Ritter, Joachim/Gründer, Karlfried (Hg.):

Historisches Wörterbuch der Philosophie. Bd. 4, Darmstadt 1976, Sp. 479-485.

für alles Sichverhalten anbietet.«<sup>6</sup> Durchweg wird die Auseinandersetzung mit dem, was *inter est*, vor dem Gegensatz geführt, in dem öffentliche Interessen und private Interessen stehen. Die Frage dahinter lautet stets: Wieviel Eigennutz verträgt das Gemeinwohl, wieviel Staatsräson verträgt die Freiheit des Einzelnen? Der Begriff macht vor allem in England und Schottland Karriere und trägt sich in wechselnder Pointierung von Thomas Hobbes und John Locke, über Francis Hutcheson und David Hume bis zu Adam Smith. Smith formuliert den vielsagenden Satz, der zugleich das eigennützige Interesse als Grundkategorie menschlichen Verhaltens herausstellt und dabei dessen Bedeutung für das Gemeinwohl deutlich macht:

It is not from the benevolence of the butcher, the brewer, or the baker that we expect our dinner, but from their regard to their own interest. We address ourselves not to their humanity but to their self-love, and never talk to them of our own necessities but of their advantage.<sup>7</sup>

Interesse, das scheint der *common sense* zu sein, ist in erster Linie die Selbst-Liebe, die auf den eigenen Vorteil bedachte Handlungsmotivation, die – als Grundkategorie menschlichen Handelns – impliziert, dass im Grunde alles menschliche Handeln auf dieses ausgerichtet ist – oder besser: von diesem ausgerichtet wird. Es ist hier nicht der Ort, um der Begriffsgeschichte ausführlicher nachzugehen, aber das Genannte allein stellt schon die nachfolgende Beobachtung in ein erhellendes Licht: Denn wenn wir uns ansehen, wie heute von Interesse gesprochen wird, so können – holzschnittartig – zwei wesentliche Verwendungen des Begriffs unterschieden werden. Auf der Ebene der Außenpolitik, das machten die Krisen der letzten Jahre deutlich, wird von Interessen vorrangig negativ gesprochen und es werden vor allem Einfluss-sphären gemeint. Man konnte durchaus den Eindruck gewinnen, dass Interessen in der Regel auch nur der Gegenseite zugesprochen wurden, während die eigene Außenpolitik als wertegeleitet galt. Die Selbst-Liebe, der Eigennutz und auch die Selbstsucht sind nicht mehr in erster Linie mit den Privat-Interessen verbunden, sondern mit der Staatsräson des politischen Gegners – wenngleich im Zuge der anhaltenden Personalisierung der Politik diese Staatsräson dann wiederum einzelnen Akteuren als vermeintliches Privat-Interesse zugeschrieben wird. Erbt also der politische Diskurs die moralischen Vorbehalte gegenüber dem Interesse, so wird auf der anderen Seite das Interesse im Alltagsleben geradezu entpolitisiert. Auf der Ebene des Alltagslebens wird mit Interesse zunehmend der Bereich des Hobbys bezeichnet, mit der Betätigung des Alltagsmenschen in seiner Freizeit, mit dem Sammeln von Briefmarken, der Modelleisenbahn, dem Kochen (nicht zum Zwecke der Ernährung), dem Yoga-Kurs, Kinobesuch, im Grunde mit

---

6 Vollrath, Ernst: Interesse. In: Ueding, Gert (Hg.): *Historisches Wörterbuch der Rhetorik*, Tübingen 1998, Sp. 477-484. Hier: Sp. 477.

7 Adam Smith, zitiert nach: ebd. Sp. 481.

allen nicht direkt produktiven Tätigkeiten, deren Zustandekommen nur durch ein Wohlgefallen erklärbar zu sein scheint. Betrachtet man die Sache genauer, mag sich sogar herausstellen, dass paradoxerweise das Interesse im Alltagsleben gerade im kantisch verstandenen Ästhetischen liegt, im interesselosen Wohlgefallen. Das Interesselose am ästhetischen Wohlgefallen ist eben gerade der Verzicht auf einen unmittelbaren und vor allem der Verzicht auf einen unmittelbar *relevanten* Weltbezug.

Die eben genannten Aspekte des Alltagsinteresses, das als Hobby herabgewürdigt wird, macht vor allem Hannah Arendt in ihrer *Vita Activa* deutlich. Für Arendt – und ich werde mich im Weiteren dieser Bestimmung hauptsächlich bedienen – ist mit dem Interesse gerade der eigentliche Weltbezug des Einzelnen bezeichnet. Dieses Interesse wird aber in einer Arbeitsgesellschaft, einer Gesellschaft, in der letztlich soziale Anerkennung und soziales Lebensrecht am Begriff der Arbeit hängen, fragwürdig, wenn er sich auf nicht-arbeitende Tätigkeiten bezieht. Arendt schreibt: »Vom Standpunkt des ›Ernstes des Lebens‹, der darin besteht, das Leben in der Arbeit zu reproduzieren und ›to make a living‹, werden alle nicht-arbeitenden Tätigkeiten zum Hobby.«<sup>8</sup> Vom Hobby aber, als Teil des Privatlebens – was terminologisch nicht identisch ist mit dem hier vertretenen Alltagsverständnis –, kann gesagt werden, was Arendt allgemein von der Verlassenheit des Privatmenschen sagt: »Was er tut oder läßt, bleibt ohne Bedeutung, hat keine Folgen, und was ihn angeht, geht niemanden sonst an.«<sup>9</sup>

Beide Verwendungsweisen des Interessenbegriffs, der außenpolitische Begriff des Einflusses und der Einflusssphären sowie der privat-alltägliche des Hobbys, haben gemeinsam, dass sie Facetten eines – hier vertretenen – übergeordneten Interessenbegriffs teilen: In beiden Bereichen wird mit dem Interesse, bei aller Deformierung, die durch die Verengung auf Hobby und Einflusssphäre stattfindet, ein Zugang und eine Sichtweise auf die Welt ausgedrückt. Interesse ist also ein Relationsbegriff, ein Begriff, der eine Verbindung ausdrückt zwischen dem Subjekt und seiner ihm als objektiv erscheinenden sozialen Umgebung. Diese drückt sich auf unterschiedlichen Ebenen aus, auf der Ebene der Gemeinschaft (Klassen, Schichten), auf der Ebene der Gesellschaft und auf der Ebene der Gattungsmäßigkeit<sup>10</sup>, das heißt der sozial bestimmten Vorstellung von Menschheit und Menschsein. Die sich hieraus ergebenden Korrelationen bezeichnet Heller mit dem Ausdruck ›Welt‹.<sup>11</sup>

8 Arendt, Hannah: *Vita Activa*. Oder vom tätigen Leben, München 2015, S. 152.

9 Ebd. S. 73.

10 Diesen Begriff nimmt Heller, wie Hans Joas deutlich macht, von ihrem Lehrer Georg Lukacs. (Vgl. Joas 2015. S. 11.) Zum Zwecke einer allgemeinen Klärung schreibt sie: »Der Satz, der Mensch sei ein Gattungswesen, bedeutet in erster Annäherung, dass er ein gesellschaftliches Wesen ist: er kann nur in Gesellschaft existieren, auch die Natur vermag er

sich nur durch Vermittlung der Gesellschaftlichkeit anzueignen. Der Mensch objektiviert sich allemal in der eigenen Gattung und zugleich für die eigene Gattung; er hat auch immer eine Kenntnis, ein Bewusstsein von dieser Gattungsmäßigkeit. Die zwischenmenschlichen Unterschiede erscheinen ihm als Unterschiede zwischen Mensch und Mensch« (Heller 2015. S. 36 f.).

11 Vgl. Ebd. S. 35 ff.

Das Interesse ist also ein Motiv, das den bewussten Zugang zu diesen Bereichen zulässt, und das sich für den Einzelnen in ›seiner engeren Welt‹ manifestiert, die für diesen zunächst gegeben ist durch »die konkrete Gemeinschaft, die konkrete Gesellschaft, die konkrete Sozialform, in die er hineingeboren wird«<sup>12</sup>. Diese und mithin sich selbst zu reproduzieren, ist der eigentliche Kern des Alltagslebens, wie Heller dieses bestimmt. Man könnte auch – vereinfacht – sagen: Der Kern des Alltagslebens ist es, überhaupt sein Leben meistern zu können, sich als ein bestimmter Teil der Gesellschaft herzustellen und immer wieder herzustellen und damit zugleich natürlich aus die gesellschaftlichen Bedingungen dieses Produzierens und Reproduzierens selbst wiederherzustellen. Sie schreibt:

Um die Gesellschaft reproduzieren zu können, ist es notwendig, dass die einzelnen Menschen sich selbst als einzelne Menschen reproduzieren. Das Alltagsleben ist die Gesamtheit der Tätigkeiten der Individuen zu ihrer Reproduktion, welche jeweils die Möglichkeit zur gesellschaftlichen Reproduktion schaffen.<sup>13</sup>

An dieser Bestimmung sind vor allem drei Momente hervorzuheben, die das nachfolgende Verständnis des Verhältnisses von Interesse und Alltags und damit eben auch das Verständnis von Public Interest Design bestimmen. Erstens spricht Heller von der Gesamtheit der Tätigkeiten: Das heißt, dass das Alltagsleben in erster Linie durch das bestimmt wird, was darin getan wird, nicht etwa durch das, was darin vorgefunden wird. Alltag erscheint so in erster Linie nicht als ein Ort, etwa ›Zuhause‹, oder als eine Stimmung, etwa das Graue, Öde, sondern als der Begriff zur Charakterisierung der Gemeinsamkeiten einer Klasse von Tätigkeiten. Daraus folgt für die Frage des Bandes sofort, dass ein gestaltender Zugang zum Alltag als eine Gestaltung öffentlicher Interessen sich letztlich auf Tätigkeiten auswirken muss. Zweitens zeichnen sich diese Tätigkeiten für Heller dadurch aus, dass sie der Reproduktion des Einzelnen dienen. Dieser Einzelne ist für Heller dabei immer schon ein gesellschaftliches Wesen, das in eine Welt, also in eine konkrete Gemeinschaft, eine konkrete Gesellschaft und eine konkrete Sozialform, hineingeboren wurde. Die Anderen, die man laut Martin Heidegger nur so nennt, »um die eigene wesenhafte Zugehörigkeit zu ihnen zu verdecken« sind eben diejenigen, »die im alltäglichen Miteinander immer schon da sind.«<sup>14</sup> Dabei vollzieht sich die Reproduktion des Einzelnen nicht bloß auf biologischer Ebene, nicht bloß auf der Ebene von Schlafen, Essen und Fortpflanzung, sondern insbesondere auf der Ebene der Reproduktion der gesellschaftlichen Funktion des Einzelnen.

---

12 Ebd. S. 37.

13 Ebd. S. 24.

14 Heidegger, Martin: Sein und Zeit, Tübingen 2006, S. 126.

Die Reproduktion des Einzelnen ist die Reproduktion des *konkret* Einzelnen: eines Einzelnen, der in einer bestimmten Gesellschaft einen bestimmten Platz innerhalb der gesellschaftlichen Arbeitsteilung einnimmt. [Und so sind zur] Reproduktion eines Sklaven [...] andere Tätigkeiten nötig als zur Reproduktion eines Polis-Bürgers, eines Hirten oder eines großstädtischen Arbeiters.<sup>15</sup>

Mögen die Beispiele, die Heller hier anführt, auch antiquiert wirken, so ist das Gesagte doch keineswegs veraltet. Fragen der Reproduktion sowohl auf der Ebene des Einzelnen, als auch auf der Ebene des Gesellschaftlichen sind überzeitliche Fragen, deren Bedeutung sogar umso größer wird, je mehr Bewegungsmöglichkeiten das gesellschaftliche System erlaubt. Denn reproduziert sich also der Einzelne im Sinne des obigen Zitats, so schafft er die Grundlage zur Reproduktion der gesellschaftlichen Sozialform, in die er hineingeboren wurde; er schafft also damit auch die Grundlage zur gesellschaftlichen Reproduktion, die als Stabilitätsfaktor in seiner Bedeutung nicht zu überschätzen ist. Dieses dritte Moment, der Aspekt der gesellschaftlichen Reproduktion, macht überdies deutlich, dass das Alltagsleben zutiefst gesellschaftlich bedeutend ist.

Der Alltag, wie oben bereits angedeutet, ist für Heller eben nicht die Sphäre des Privaten im Unterschied etwa zum politischen Leben als eines Lebens in der Öffentlichkeit, sondern der Alltag ist vielmehr das gesellschaftliche Fundament dieser Öffentlichkeit. Die Interessen, die aus dem Alltag heraus entstehen und in diesen hineinwirken, sind also in erster Linie Weisen des Weltzugangs, die sich durch ihre Notwendigkeit zur Reproduktion auszeichnen. Es sind primär Interessen, die durch die Sorge um eine gelungene Reproduktion gekennzeichnet sind und die sich auf die Stabilität des gesellschaftlichen Systems sowie die Sicherheit des Einzelnen innerhalb dieses Systems richten. Alltagsinteressen dieser primären Stufe sind also gekennzeichnet durch Sorge, Stabilität und Sicherheit und bestimmen in dieser Weise – zumeist eher unbewusst – das Anpassungsverhalten des Einzelnen. Der Einzelne – so beschreibt es Heller – steht hier auf der Subjekt-Stufe der Partikularität und noch nicht auf der Stufe der Individualität.

Legte Heller im Bereich des Alltagslebens des Einzelnen diesen auf die Stufe der Partikularität fest, so wären Freiheit und bewusste Interessen des Einzelnen innerhalb des Alltags schlicht unmöglich – was sicherlich einen gängigen Gemeinplatz im Denken über den Alltag darstellt. Folgte Heller diesem Gemeinplatz, so könnte ihre emanzipatorische Analyse des Alltagslebens nur in einer Überwindung des Alltags münden, nicht aber in einer Gestaltung des Alltags. Weder Heidegger noch Arendt scheinen dieses Potential im Alltag zu sehen, weshalb für beide das Alltagsleben allein durch Notwendigkeit, also durch Unfreiheit, gekennzeichnet ist. Für Heidegger etwa ist das Subjekt des Alltags das Man. Er schreibt: »Das Wer [des alltäglichen Daseins] ist nicht dieser

---

15 Heller 2015. S. 24.



und nicht jener, nicht man selbst und nicht einige und nicht die Summe Aller. Das ›Wer‹ ist das Neutrum: das Man.«<sup>16</sup> Das Man, das sind die Anderen, die als intersubjektive Autorität ohne eigentliches Ethos und ohne Übernahme von Verantwortung in Stellung gebracht wird, in der Sorge um Anschlussfähigkeit an eine mir von außen gegebene Gesellschaft, an ein Leben in dieser, in das der Einzelne geworfen wurde. Und auch das Selbst, als das sich dieser Einzelne versteht, ist zunächst kein eigentliches Selbst, sondern das Man-Selbst: »Zunächst ›bin‹ nicht ›ich‹ im Sinne des eigenen Selbst, sondern die Anderen in der Weise des Man. Aus diesem her und als dieses werde ich mir ›selbst‹ zunächst ›gegeben‹. Zunächst ist das Dasein Man und zumeist bleibt es so.«<sup>17</sup> Das Subjekt des Alltags ist nicht nur für Heidegger, sondern auch für Arendt, bestimmt durch die Notwendigkeiten der alltäglichen Sorgen. In Arendts Verständnis von Natur wird das besonders deutlich. Denn Natur ist für Arendt der Kreislauf in dem das Leben schwingt und aus dem sich das Alltagsleben nicht zu befreien vermag:

Das Leben ist ein Vorgang, der überall das Beständige aufbraucht, es abträgt und verschwinden lässt, bis schließlich tote Materie, das Abfallprodukt vereinzelter, kleiner, kreisender Lebensprozesse, zurückfindet in den alles umfassenden ungeheuren Kreislauf der Natur selbst, die Anfang und Ende nicht kennt und in der alle natürlichen Dinge schwingen in unwandelbarer, totloser Wederkehr.<sup>18</sup>

Alltag ist in ihrer *Vita Activa* demzufolge gekennzeichnet durch die – in diesem Sinne – natürlichsten Tätigkeiten des Menschen: dem Arbeiten und Konsumieren. Diese Tätigkeiten sind deshalb so natürlich, weil sie außerstande sind, etwas hervorzubringen, das nicht zum unmittelbaren Verbrauch bestimmt ist und das daher überdauern kann. »Das Arbeiten ist wie das Konsumieren primär ein verzehrender Prozess, in dem Materie nicht verwandelt, sondern zerstört wird, und die Gestalt, die die Arbeit ihrem ›Material‹ aufprägt, ist nur die Präparierung für die bevorstehende Vernichtung.«<sup>19</sup> Demgegenüber weisen die produktiven Tätigkeiten des Herstellens und vor allem die Tätigkeiten des freien Handelns bereits über das Alltägliche hinaus. Eine Gesellschaft, die das Alltagsleben der früheren Bezirke des Haushaltes und der Familie – was für Arendt primär Bezirke der Unfreiheit sind – gesamtgesellschaftlich exportiert, führt dazu, dass an die Stelle des Handelns das bloße Sich-Verhalten tritt.

An seine Stelle [die des Handelns] ist das Sich-Verhalten getreten, das in jeweils verschiedenen Formen die Gesellschaft von allen ihren Gliedern erwartet und für welches sie zahllose Regeln vorschreibt, die alle darauf hinauslaufen, die Einzelnen gesellschaftlich zu normieren, sie ge-

---

16 Heidegger 2006. S. 126.  
17 Ebd. S. 129.

18 Arendt 2015. S. 115.  
19 Ebd. S. 118.

sellschaftsfähig zu machen und spontanes Handeln wie hervorragende Leistungen zu verhindern.<sup>20</sup>

Heller ist diese Dimension des Alltagslebens nicht entgangen und sie trägt dieser mit dem Begriff der Partikularität Rechnung. Allerdings sieht Heller in den konkreten Aneignungsformen des alltäglich Notwendigen auch den Schlüssel zu echter Individualität und Freiheit. Auf der Ebene des Subjekts zeichnet sich der Übergang von Partikularität in Individualität in erster Linie durch ein Bewusstwerden aus, ein Bewusstsein der eigenen Gattungsmäßigkeit und vor allem ein bewusstes Verhalten zu dieser. Dieses Bewusstsein ist getragen von einem Gefühl der Empörung und einem Wunsch der Veränderung, kurz: einem Interesse, das die Gestaltbarkeit des Alltagslebens impliziert und das aus der Passivität der Partikularität in eine Aktivität der Individualität führt. Es sei aber an dieser Stelle angemerkt, dass Heller kein naives, werberisches Individualisierungsprogramm vorsieht. Die Partikularität kann schon aus Gründen, die denen Heideggers und Arendt nicht fernstehen, nicht vollends überwunden werden, was sofort einleuchtet, wenn man sich vergegenwärtigt, dass diese Ebene ihr primäres Interesse in Fragen der Sorge um Anpassung, Sicherheit und Stabilität findet, die keineswegs aufgegeben werden können. Es geht also nicht um einen Individualitätsbegriff unserer Tage, der diesen ideologisch überhöht und dabei propagandistisch entleert, so dass die schlussendliche Uniformität der Konsumenten dieses Begriffs überdeckt wird.

Um den emanzipatorischen Prozess der Individualisierung, der im Kern das Geschäft eines Public Interest Designers ausmacht, besser zu verstehen, ist es notwendig neben den Subjekt-Modi der Partikularität und Individualität auch die Objekt-Modi der Objektivierung und der Objektivation einzuführen. Dies ist deshalb notwendig, weil mit diesen Begriffen die eigentlichen Wirkungsbereiche gestalterischen Eingreifens benannt sind.

## Objektivierungen und Objektivationen – alltägliche Formen der Weltaneignung

Das Alltagsleben ist für Heller, wie Brigitte Bargetz in ihrer politischen Theorie zur *Ambivalenz des Alltags* festhält, nicht nur die Sphäre der Routinen und scheinbar endlosen Wiederholungen und die Sphäre der Normativität<sup>21</sup>, sondern auch und insbesondere die Sphäre der Transformation und der Veränderung.<sup>22</sup> Gerade diese letzte Sphäre, die dem

20 Ebd. S. 51 f.

21 Dieser Aspekt wird meines Erachtens besonders stark bei Heidegger formuliert, der die Normativität des Alltags in Form einer ›Diktatur des Man‹ beschreibt. Vgl. Heidegger 2006. §25-27. Diesen Bezug habe ich an anderer Stelle deutlich an Beispielen der Alltagsästhetik der Arbeit herausgestellt. Siehe dazu: Smolarski, Pierre: Alltagsästhetik der Arbeit.

In: Hartz, Ronald/Nienhüser, Werner/Rätzer, Matthias (Hg.): Ästhetik und Organisation. Inszenierung und Ästhetisierung von Organisation, Arbeit und Management, Wiesbaden 2018. [im Erscheinen begriffen]

22 Vgl. Bargetz, Brigitte: *Ambivalenzen des Alltags. Neuorientierungen für eine Theorie des Politischen*, Bielefeld 2016, S. 136.

Alltagsleben oft abgesprochen wird, also die Möglichkeit zur Transformation, ist letztlich – paradoxerweise – eine notwendige Folge der Bestimmung des Alltags als die Gesamtheit der Tätigkeiten zur Reproduktion des Einzelnen sowie der gesellschaftlichen Ordnung. Denn diese Reproduktion basiert auf der Möglichkeit, sich diese Ordnung anzueignen und dieser Aneignungsprozess ist nicht nur ein Transformationsprozess des Einzelnen, der sich hierüber gerade als historischer, konkreter Einzelner reproduzieren soll, sondern immer auch potentiell eine Veränderung der Ordnung seiner Lebenswelt selbst. Aneignung vollzieht sich lebenspraktisch nie im Sinne eines bloßen Kopierens, sondern erfolgt immer in einem Mehr oder Weniger, also in einem Raum, der die Möglichkeit zur Veränderung, wenn es auch innerhalb der Sorge um Reproduktion nicht darum geht, offenlässt. Heller betont, dass »die großen, die gesamtgesellschaftlichen Konflikte aus den Konflikten des Alltagslebens hervorgehen, auf diese eine Antwort zu finden suchen und, sobald sie ›ausgetragen‹ sind, wieder ins Alltagsleben zurückkehren, das sie umformen und umstrukturieren.«<sup>23</sup>

Die Begriffe Objektivierung und Objektivierung geben für diesen Prozess das nötige Beschreibungsinstrumentarium an die Hand. Die Lebenswelt ist die formende und zugleich geformte Umgebung des Einzelnen: »Der Einzelne formt seine Welt als seine unmittelbare Umgebung. Das Alltagsleben verläuft in der unmittelbaren Umgebung und bezieht sich auf diese.«<sup>24</sup> Der Einzelne ›veräußerlicht‹ sich in seinen alltäglichen Tätigkeiten, er objektiviert sich und formt auf diese Weise seine Lebenswelt mit. Objektivierung ist dabei

ein Prozess, in dem der Einzelne als Subjekt ›äußerlich‹ wird und in dem seine ›veräußerlichten‹ menschlichen Fähigkeiten ein von ihm unabhängiges Eigenleben führen: sie schwingen weiter in seinem eigenen Alltagsleben und im Alltagsleben anderer, so dass sie – wenn auch über Vermittlung – im mächtigen Strom der gattungsmäßig-geschichtlichen Entwicklung aufgehen und im Vergleich zu dieser einen – objektiven – Wertgehalt annehmen.<sup>25</sup>

Gleichwohl findet dieser formende Objektivierungsprozess in einer immer schon geformten Lebenswelt statt, die der Einzelne sich aneignen muss, in die er durch den Zufall der Geburt hineingeworfen wurde und dieser lebensnotwendige Aneignungsprozess

---

23 Heller 2015. S. 86. Würde man unter Alltag tatsächlich nur das sogenannte ›Privatleben‹ verstehen, so wäre dieser Satz allenfalls als Satire aufzufassen, oder als Anleitung zu einer Komödie, die das Weltgeschehen ins Wohnzimmer transferiert und dort im Lächerlichen auflöst.

Die ›Konflikte des Alltagslebens‹ erschöpfen sich aber eben nicht im Streit um Küche, Kirche, Kinder, sondern sind der klassische Bereich der Sozialpolitik im Spannungsfeld zwischen Freiheit und Sicherheit.

24 Ebd. S. 30.

25 Ebd. S. 86.

wird je nach Komplexität und Dynamik einer Gesellschaft in seiner Länge und Schwere variieren:

Je dynamischer nun die Gesellschaft ist, je zufälliger das Verhältnis des Einzelnen zu seiner Umwelt, in die er hineingeboren wurde – und dies gilt besonders seit der Entstehung des Kapitalismus –, um so kontinuierlicher muss der Einzelne seine ›Lebensfähigkeit‹ sein ganzes Leben lang unter Beweis stellen, um so weniger ist die Aneignung der Welt mit dem Eintritt in das Erwachsenenalter beendet.<sup>26</sup>

Die Aneignung der Lebenswelt vollzieht sich durch die Aneignung der Objektivationen. Bargetz formuliert hierzu: Die »gesellschaftlichen Strukturen, die die Subjekte zugleich hervorbringen und auf die sie sich in ihrem Handeln beziehen, also das, was mit Heller gerade als die Lebenswelt benannt wurde], fasst Heller mit dem Begriff der Objektivationen.«<sup>27</sup> Objektivationen sind veräußerlichte, also den Einzelnen von außen her treffende, Systeme von Beziehungen, allen voran die Sprache, die Gebräuche und die Geräte und Produkte (Objektivationen an sich), schließlich davon abgeleitete, sekundäre Systeme, wie Wissenschaft, Moral, Religion und Philosophie (Objektivationen für sich). Es wird im Weiteren nicht darum gehen, die Theorie der Objektivationen en détail zu entfalten und auch wird dies für die vorliegende Frage nach dem Public Interest Design nicht nötig sein.

Einen ganz wesentlichen Schlüssel zur Frage der Gestaltbarkeit der sich in Objektivationen objektivierenden Gesellschaft führt Heller allerdings bereits an der Stelle an, wo sie in den Begriff der Objektivationen einführt. Sie schreibt:

Der einzelne Mensch muss sie [die Objektivationen] sich also aneignen, damit sich Objektivationen auf ihn beziehen, oder er muss sie gestalten können. Die Objektivationen können zwar von jedermann auf relativ gleichem Niveau angeeignet werden, doch kann nicht jede Objektivation von jedermann auf gleichem Niveau geformt, gestaltet werden.<sup>28</sup>

---

26 Ebd. S. 27. Eine kurze Anmerkung abseits meiner vorliegenden Argumentation sei hier kurz vorgebracht: Die Schlagwörter des ›lebenslangen Lernens‹ und der ›Flexibilität‹ sind auch heute in erster Linie Begriffe, die – eng miteinander zusammenhängend und entgegen der häufig propagierten Ansicht – ein Müssen und nicht lediglich ein Dürfen ausdrücken. Es ist keine Errungenschaft der modernen Gesellschaft, dass der

Einzelne in ihr lebenslang Lernen darf, sondern es ist – neben der massiven Entfremdung – der Preis, den er in einem System zu bezahlen, hat »wo [...] die Konvergenz der Entfaltung der Wesenskräfte der konkreten Gesellschaft und des Menschen am größten ist« (ebd. S. 39.), dem modernen Kapitalismus.

27 Bargetz 2016. S. 145.

28 Heller 2015. S. 183.

Hierin scheint ein Gestaltungsauftrag vorformuliert; womöglich könnte es Aufgabe von ›Gestalten öffentlicher Interessen‹ sein, Menschen wenigstens annähernd gleichermaßen zu befähigen, die Objektivationen ihrer Lebenswelt mitgestalten zu können. Wir werden darauf zurückkommen. Doch zunächst zum Prozess der Aneignung zurück, denn dieser gibt auch Aufschluss über den Spielraum möglicher emanzipativer Ansätze. Heller betont mit ihrer Unterscheidung der oben formulierten Subjektmodi, dass der Einzelne auf der Ebene seiner Partikularität von der Sorge bestimmt ist, sich die für seine Reproduktion nötigen Objektivationen in ausreichendem Maße auch wirklich anzueignen. Das aber bedeutet in erster Linie eine eher passive, häufig unbewusste Anpassung an Bestehendes. Seine alltäglichen Handlungen sind zwar immer Objektivierungen, die bis zu einem gewissen Grad einen partikularen Gestaltungswillen zulassen, die aber (noch) nicht ein bewusstes, aktives Gestalten auszeichnet, das auf der Ebene der Individualität weniger von der Sorge als von der Empörung getragen ist. Der Einzelne objektiviert sich unentwegt in seinem Alltagsleben und erreicht doch selten – und niemals als Einzelner – die Stufe, von der aus ein bewusstes Gestalten der Objektivationen selbst sich vollziehen könnte.

Der Ausgang des Einzelnen aber aus seiner Partikularität in eine Form der Individualität, ist in erster Linie ein emanzipativer Prozess der Bewusstwerdung der eigenen Interessen. Diesen Prozess zu unterstützen, muss letztlich das Ziel all derjenigen sein, die sich anschicken, im öffentlichen Interesse oder gar die öffentlichen Interessen selbst gestalten zu wollen. Dabei kann – und darum geht es in einer rhetorischen Perspektive – das Unterstützen auch Formen des Überzeugens annehmen. Sowenig dieser Auftrag allerdings überraschen und so sehr er letztlich wie ein Werbeslogan klingen mag, so gilt es, diesen doch entscheidend einzuschränken. Die Stärke des Ansatzes von Heller liegt genau darin, dass sie sich zwar eine fortschreitende Individualisierung im genannten Sinne wünscht und das Potential dazu gerade im Alltagsleben sieht, zugleich aber nie die Ebene der Notwendigkeit dieser Verheißung opfert oder deren Bedeutung schmälert: Partikularität, Sorge und Anpassung sind nicht nur wesentliche Bestandteile des Alltagslebens, sie sind nicht nur Ausdruck eines genuinen Interesses, allen voran des Interesses nach Sicherheit und Stabilität, sondern sie sind letztlich auch wieder das Ergebnis des Individualisierungsprozesses. Denn gerade dann, wenn die Umformung und Gestaltung der Objektivationen nachhaltig gelingt, so erzeugen diese doch damit zugleich die Lebenswelt der Einzelnen und insbesondere der Nachgeborenen mit, die diese sich gleichsam wieder anzueignen haben. Freiheit und Individualität sind letztlich keine abgeschlossenen Stadien einer Entwicklung, kein vererbbares Gut, sondern selbst stets prozesshaft und immer wieder neu einzufordern und zu gestalten. Gelingt dies, so ist es möglich, die Objektivationen an sich (das »Reich der Notwendigkeit«<sup>29</sup>) und die Objektivationen für sich (die »Verkörperung der menschlichen Freiheit«<sup>30</sup>) so zu

---

29 Ebd. S. 186.

30 Ebd. S. 189.

transformieren und sich anzueignen, dass es der Einzelne vermag, »sein Alltagsleben allgemein aufgrund eines bewusst-aktiven Verhältnisses zu den Objektivationen an sich als ein Leben für uns zu organisieren.«<sup>31</sup>

## Alltagsästhetik und Rhetorik

Um die eben angesprochenen Aneignungs- und Transformationsprozesse zu studieren, und Einfluss auf diese und deren konkrete Ausgestaltung nehmen zu können, schlage ich zwei zueinander komplementäre Wege vor: die Alltagsästhetik und die Rhetorik. Beide sollen dem ›Gestalter öffentlicher Interessen‹ dienen, seinen Mediationsprozess zwischen den Subjekt- und Objektmodi und damit den Vermittlungsprozess vom Einzelnen und seinem Bezug zur gesellschaftlichen Lebenswelt bewusst und gezielt angehen zu können. Im Anschluss an die Theorie Hellers ist demnach zunächst zu fragen, was unter ›Alltagsästhetik‹ zu verstehen sei und inwiefern eine ›alltagsästhetische Betrachtung‹ einen methodischen Blickwinkel impliziert, der als solcher zwar stets Gegenstandsbereiche ausblendet, aber eben auch verspricht, einen fruchtbaren Fokus auf bestimmte Bereiche des Alltagslebens werfen zu können, die andernfalls unentdeckt blieben.

Es wird sich hierbei ein methodisches Problem stellen, mit dem es jede Analyse des Alltags zu tun hat und die bereits eingangs in den Worten Franz Ludwig Posselts anklang: Der Alltag ist das (vermeintlich) immer schon Erkannte und Bekannte. Eine Analyse des Alltags liegt damit eng an einer Analyse von Affirmation und Neutralität, als Phänomenbereichen, die keine klare Oppositionsstruktur aufweisen und die daher zunächst als etwas wahrgenommen werden, von dem sich zunächst nicht mehr sagen lässt, als dass es ist, wie es ist. Diesem Problem begegnen wir ebenso in der phänomenologischen Forschung, die nach Husserl die ›Epoché‹, die ›phänomenologische Reduktion‹ der eigenen Vorurteilsstrukturen notwendig macht, oder auch in der ethnomethodologischen Forschung, die auf die ›anthropologische Verfremdung‹ und die ›ethnomethodologische Indifferenz‹ als Methoden der Verfremdung des Forschungsgegenstandes sowie der Entrückung und Verstellung des Forschenden selbst verweist.<sup>32</sup>

In der vorliegenden Arbeit ist diese Verfremdung und Entrückung bereits durch den Anschluss an eine Alltagstheorie gegeben, die den Reproduktionsprozess des Einzelnen und darüber vermittelt der gesellschaftlichen Strukturen zum Definiens des Alltagslebens macht und auf diese Weise von gängigen Gleichsetzungen von Alltagsleben und Privatleben oder Alltag als das Graue, Öde, Banale absieht. Gleichwohl bleibt natürlich das Problem bestehen und führt dazu, dass jede Darstellung des Alltags eine Verzerrung sein muss, um überhaupt etwas klar erkennen zu können.

Es klingt paradox, aber nur durch die Verzerrung erscheint der Alltag als klarer Untersuchungsgegenstand. Wir können diesen Aspekt deutlich machen durch die Umkeh-

31 Ebd. S. 192.

32 Vgl. Patzelt, Werner J.: Grundlagen der Ethnomethodologie. Theorie,

Empirie und politikwissenschaftlicher Nutzen einer Soziologie des Alltags, München 1987, S. 35 ff.

zung eines Zitats von Kenneth Burke: Wenn dieser sich mit der Frage nach dem ›scope‹ von Terminologien als ›terministic screens‹ auseinandersetzt, schreibt er: »Any given terminology is a reflection of reality, by its very nature as a terminology it must be a selection of reality; and to this extent it must function also as a deflection of reality.«<sup>33</sup> Wenn jede terminologische Widerspiegelung wirklicher Zusammenhänge auf Selektion und daher immer auch auf Verzerrung angelegt ist, so kann die Untersuchung des immer schon Bekannten (was der Alltag ist), wenn sie mit der Verzerrung beginnt, sich kritisch der eigenen Selektionsmuster vergewissern und so zur Widerspiegelung wirklicher Zusammenhänge gelangen. In dieser Weise, das sei hier nur angemerkt, können gerade auch die Literatur und andere Künste durch Fiktion, Verzerrung, Übertreibung, Subversion und andere Formen grundlegender Kommunikation soziale Wirklichkeit reflektieren – sie bedürfen einer Grundlegung als Basis ihrer Verzerrung und das Verzerrte macht das Eigentliche deutlich.

Was also ist Alltagsästhetik? Insofern der Alltag alle Tätigkeiten umfasst, die zur Reproduktion des Einzelnen als konkret gesellschaftlich Einzelem dienen, ist die Alltagsästhetik eine Untersuchung der medialen Darbietungsformen der wahrnehmbaren Veräußerlichungen, der Objektivierungen, die diesem Einzelnen es ermöglichen sollen, sich als ein bestimmter Einzelner zu reproduzieren. Wer sich also beispielsweise als ›Mann‹, ›Vater‹, ›Angestellter‹, oder ›ehrenamtlicher Fußballtrainer‹ reproduziert, der muss sich wahrnehmbar in diese Richtungen veräußerlichen, er muss sich objektivieren. Diese Objektivierungen gelingen aber nur durch eine Aneignung der gesellschaftlichen Objektivationen, die das gesellschaftliche ›Bild‹ eines ›Mannes‹ (›Vaters‹, Angestellten‹, ›ehrenamtlichen Fußballtrainers‹) prägen und so reproduziert der Einzelne dabei aber immer auch die Objektivationen selbst. Die Alltagsästhetik nimmt also vor allem die Sprache, Gebräuche und Artefakte in den Blick, die der Einzelne sich aneignet (oder sich aneignen soll) und auf die er sich bezieht, um sich als ›Mann‹ etc. gesellschaftlich zu reproduzieren. Damit fokussiert die Alltagsästhetik auf den Einzelnen in seiner Partikularität, also in seiner von der Sorge um Anpassung bestimmten und damit in seiner mit affirmativen Charakter ausgezeichneten Lebenswelt.

Da dieses ›In-den-Blick-Nehmen‹ aber immer bedeutet, die darin vorgefundenen Aneignungspraktiken in Bezug auf ihr Identifikationspotential und ihrer affirmativen Rolle zur Sprache bringen zu müssen, wird der ästhetische Gegenstand in der Analyse zwangsläufig rhetorisiert. Daher kann gesagt werden, dass die Alltagsästhetik im Kern eine ›Rhetorik der Sorge‹ ist. Nebenbei bemerkt, kann in dieser Weise auch die Analyse der alltäglichen Seinsweise des ›Man‹ und das ›Immer-schon-Gewusste‹ des alltäglichen Geredes bei Heidegger als eine alltagsästhetische Betrachtung verstanden werden. Konkret nach spezifischen Medien lassen sich die Untersuchungsgegenstände der Alltagsästhetik nicht benennen. Die Untersuchungsgegenstände einer Alltagsäs-

---

33 Burke, Kenneth: *Language as Symbolic Action. Essays on Life, Literature*

and Method, Berkeley 1966, S. 44-62. Hier: S. 45.

thetik reichen von massenmedialen Inszenierungen des ›vorbildlichen‹ Alltags, über die Darstellung von Alltagspraktiken in Literatur, Film und darstellender oder bildender Kunst, über Werbung, Poster, bis hin zu Designartefakten, deren Gestaltung Tätigkeiten impliziert, die im Reproduktionsbestreben eine Rolle spielen. Anknüpfungspunkte findet die Alltagsästhetik unter anderem im Genderdiskurs, der vor allem deshalb hier erwähnt werden soll, weil die Fragen der gesellschaftlichen Konstruktion von Geschlecht bereits sehr umfassend untersucht werden. Gleichwohl sind diese Fragen der Geschlechtsreproduktion bei weitem nicht die einzig Relevanten und auch nicht die einzigen, die Quellen von Ressentiments, Vorurteilen und Diskriminierungen sind. Die Alltagsästhetik erweitert aber den Diskurs unter anderem durch den Einbezug von Designartefakten und der Anbindung an eine Designrhetorik.

Die Rolle der Rhetorik, als der – nach aristotelischer Auffassung<sup>34</sup> – Kunst, in allem das möglicherweise Überzeugende zu entdecken, ist zur Funktion der Ästhetik in mehrfacher Hinsicht komplementär. Zum einen – wie bereits erwähnt – wird eine alltagsästhetische Analyse stets auf eine rhetorische Erfassung hinauslaufen. Wer das Affirmative und mithin auf Neutralität Bedachte in den Blick nehmen will, muss es gegen ein Anderes, gegen Alternativen abgrenzen, selbst wenn dieses Andere im Bereich der Alltagsästhetik oftmals nicht offen vorliegt. Der Alltag, als das Reich der Notwendigkeit ist eben nicht der Ort, an dem Alternativen offen vorscheinen, obgleich diese in einer gesellschaftlich bestimmten Welt immer gegeben sein müssen. Das ›Anderes‹ als unbestimmte Alternative innerhalb des Denkens der Notwendigkeit in Rechnung zu stellen, heißt, die Ästhetik der Affirmation zu rhetorisieren und als eine Rhetorik der Sorge dem Diskurs zugänglich zu machen. Die Komplementarität von Ästhetik und Rhetorik wird überdies aber vor allem da bedeutsam, wo die Frage nach dem gestalterischen Eingreifen gestellt ist. Denn hierbei geht es primär um einen rhetorischen Akt, der seine Identifikationsbasis – und damit das Fundament des rhetorischen Geschäfts – nur in der Alltagsästhetik finden kann. Es geht schließlich um die Transformation des Bestehenden und nicht um die Kreation des Neuen. Wer aber transformieren will, muss letztlich rhetorisch verfahren, das heißt in den Worten Umberto Ecos:

Die Aufmerksamkeit auf eine Rede zu fixieren, die auf ungewohnte (informative) Art von etwas überzeugen will, was der Zuhörer noch nicht wusste. [Die Rhetorik] erreicht [...] dies[es] Ziel [aber nur] dadurch, dass sie von etwas ausgeht, was der Hörer schon weiß und will, und dass sie zu beweisen versucht, wie die Schlussfolgerung sich ganz natürlich daraus ableitet.<sup>35</sup>

---

34 Vgl. Aristoteles: Rhetorik. In: Flashar, Hellmuth (Hg.): Werke in deutscher Übersetzung, Berlin 2002.

35 Eco, Umberto: Einführung in die Semiotik, München 2002, S. 184.



Auch wenn Eco hier den Aspekt der Überlistung durch den Rhetor hervorhebt, so trifft er doch einen ganz wesentlichen Punkt, den Kenneth Burke mit dem Begriff der Identifikation<sup>36</sup> bezeichnet hat. Persuasive Prozesse sind in erster Linie transformative (und nicht in einem emphatischen Sinne kreative) Prozesse und wenn es Gestaltern öffentlicher Interessen um die Transformation geht, so müssen sie – metaphorisch gesprochen – Brücken bauen und eine Brücke braucht ein solides Fundament auch auf der Seite, die es zu transformieren gilt. Die Transformation der Partikularität in Individualität, von Sorge in Empörung, von Passivität und Anpassung in aktives Entwerfen, muss eine ›Rhetorik der Empörung‹<sup>37</sup> sein, die die Rhetorik der Sorge nicht negiert. Mehr noch: Die Alltagsästhetik ist als Rhetorik der Sorge ein quasi autopersuasives Unterfangen, das der Einzelne in seiner Partikularität zumeist unbewusst und unreflektiert vollzieht, sich in diesem und durch dieses objektiviert und so als partikularer Einzelner reproduziert. Die Aufgabe der Rhetorik der Empörung ist hiernach in erster Linie, die vorgängige Rhetorik der Sorge bewusst werden zu lassen. Die Aufgabe eines Gestalters öffentlicher Interessen ist also im Kern Bewusstseinsarbeit und damit die klassische Aufgabe politischer Parteien; seinen Ausgangspunkt findet der Gestalter auf der Ebene der Partikularität des Einzelnen und den Strukturen (Objektivierungen), die dieser in seinem Reproduktionsbestreben immer mit reproduziert. Die Trennung von privaten und öffentlichen Interessen ist für die Alltagsästhetik also nicht klar zu ziehen. Diesen Ausgangspunkt betont auch Heller, wenn sie meint, das Alltagsleben könne nur einen Mittelpunkt haben, »den Einzelnen, indem sich die von Grund auf heterogenen Sphären, Betätigungsformen usw. zu einer Einheit zusammenfügen.«<sup>38</sup> Das aber heißt konkret: In ihrem Kern ist die Alltagsästhetik nicht direkt mit konkreten Phänomenen befasst, sondern mit konkreten Einzelnen als partikularen Gesellschaftswesen. Also in erster Linie geht es nicht um eine Alltagsästhetik des Arbeitens, Liebens, Wohnens oder Wartens, sondern um eine Alltagsästhetik des sich als solcher reproduzierenden ›Arbeiters‹, ›Ehrenamtlers‹, ›der Frau‹, ›des Mannes‹, etc. Hierzu gehören dann gesellschaftlich bestimmte Vorstellungen, wie diese sich in ihrem ›Arbeiten‹, ›Lieben‹, ›Wohnen‹ oder ›Warten‹ in je bestimmten Situationen zu objektivieren haben, um sich erfolgreich reproduzieren zu können und damit in den Stand versetzt zu werden, der Sorge um Anpassung gerecht geworden

36 Vgl. Burke, Kenneth: A Rhetoric of Motives, Berkeley 1969. Zum Begriff der Identifikation bei Burke: Vgl. Smolarski, Pierre: Rhetorik des Designs. Gestaltung zwischen Subversion und Affirmation, Bielefeld 2017.

37 Das Empörende einer solchen Rhetorik ist vor allem darin zu suchen, dass diese, um überhaupt rhetorisch wirksam werden zu können, Alternativen in eine Diskussion bringen muss, die bislang als alternativlos erschienen ist. Zwar gibt auch die Alltagsästhetik, wenn sie als Rhetorik der

Sorge auftritt, eine Alternative zu erkennen, doch ist die durch sie gegebene Alternative lediglich eine triviale – auch wenn sie lebenspraktisch basal ist –, nämlich die Option, sich anzupassen oder ausgestoßen zu werden. Vom Standpunkt einer auf Veränderung, Bewusstwerdung und Individualisierung (im Sinne Hellers) zielenden Rhetorik aus, erscheint die Alternativlosigkeit der Alltagsästhetik eben als empörend.

38 Heller 2015. S. 86.

zu sein und ergo ein ›erfolgreiches‹ Alltagsleben zu führen. Ein solches Verständnis von Alltagsästhetik macht deutlich: Der Kern aller emanzipatorischen Bemühungen ist die Kritik des Alltagslebens, genauer: die Kritik der gesellschaftlichen ›Erfolgsbestimmungen‹ des Alltagslebens. Das heißt aber eben auch, dass es höchst fraglich ist, ob in der gegenwärtigen gesellschaftlichen Imagination beispielsweise ein Arbeitsloser (Drogenabhängiger, Krimineller, etc.) sich *als Arbeitsloser* reproduzieren *soll* und ergo ein erfolgreiches Alltagsleben *haben kann*. Womöglich werden bestimmte alltägliche Seinsweisen als gesellschaftlich Aussortierte und als Ergebnis einer misslungenen Anpassung gesehen, also als ein Scheitern des Einzelnen auf der Ebene der Partikularität. Der Arbeitslose kann sich zwar zeitgleich als ›Mann‹, ›Vater‹ oder ›Ehrenamtler‹ reproduzieren und doch, so lässt sich die These formulieren, wird ihm ein erfolgreiches (und damit auch potentiell erfülltes) Alltagsleben gesellschaftlich immer wieder abgesprochen werden. Genau diese These ließe sich beispielsweise alltagsästhetisch untersuchen und schließlich zum Gegenstand einer Rhetorik der Empörung machen, die ihren empörenden Charakter darin zum Ausdruck brächte, dass sie bewusst macht, wie die gesellschaftlichen Objektivationen immer wieder in Anpassungsdilemmata führen, die ein Scheitern des Einzelnen ganz wesentlich als Scheitern einer gesellschaftlicher Objektivationen verstehbar machen. Hierfür müsste die alltagsästhetische Untersuchung sich jene propagierten Objektivationen in Form der sie stabilisierenden alltäglichen Objektivierungen ansehen, die in ein solches Dilemma führen. Das heißt konkret: Eine Alltagsästhetik des Arbeitslosen würde die Erscheinungsweisen Arbeitsloser vor allem im massenmedial propagierenden Diskurs untersuchen (Filme, Talk-Shows, Plakate, Briefmarken, etc.) und sich fragen, inwieweit die dargestellten Erscheinungsweisen sich stabilisierend auf die gesellschaftliche Imagination *des* Arbeitslosen, seiner alltäglichen Objektivierungen, auswirken, das heißt, inwiefern sie Objektivationen stützen, die den Rahmen einer solchen Imagination abstecken. Die gesellschaftlichen Dilemmata lassen sich dann als Interessenkonflikte der partikularen Einzelnen in ihrem Anpassungsstreben formulieren. Daher ist die Alltagsästhetik im Kern stets eine Gesellschaftskritik.

## Alltagsästhetik als Methode des Public Interest Design

Im Folgenden soll der Versuch gemacht werden, einige zentrale Bausteine einer potentiellen alltagsästhetischen Methode herauszuarbeiten. Dies ist vor allem deshalb wichtig, weil hiermit ein Grundstein gelegt werden soll, der es Public Interest Designern erlauben soll, sich gezielt der Alltagsästhetik zu bedienen. Eben weil im Mittelpunkt des Alltags, wie oben mit Heller betont wurde, stets der sich objektivierende Einzelne steht und weil die Ästhetik eine Untersuchung des konkret Erscheinenden (des Phänomens) ist, also in diesem Sinne eine Untersuchung des Konkreten im Gegensatz zum begrifflich Allgemeinen, setzt auch die Alltagsästhetik auf der Ebene des Konkreten an. Die Kernbegriffe der Alltagsästhetik sind – wie nachfolgend deutlich werden wird – Identifikati-

on, Autorität und in besonderem Maße der Begriff des Beispiels. Aus diesem letzten heraus, ließe sich bereits die Alltagsästhetik als eine Untersuchung der gesellschaftlichen Konstruktion von Beispielen verstehen, die in ihrer rhetorischen Bedeutung schlichtweg nicht zu überschätzen sind. Nachfolgend sollen die alltagsästhetischen Funktionen und die rhetorischen Indienstnahmen dieser Grundbegriffe erläutert werden.

## Identifikation und Alltag

Folgt man dem Rhetoriktheoretiker Kenneth Burke, so bildet der Begriff der Identifikation den eigentlichen Kernbegriff der Rhetorik. Als solcher firmiert in der aristotelischen Rhetoriktradition, in der auch Burke letztlich steht, zwar der Begriff der Persuasion, so dass Rhetorik als Kunst verstanden wird, in allem das möglicherweise Überzeugende zu entdecken und im Interesse der eigenen Partei auch zu nutzen. Allerdings macht Burke klar, dass diese Überzeugungskunst letztlich darauf basiert, dass sich ein Publikum mit dem Redner und dem Gesagten identifizieren kann. Eine Rede wird also dadurch persuasiv, dass es einem Redner gelingt, seinem Publikum Identifikationsangebote zu machen, die dieses annimmt. Ein treffendes Beispiel Burkes bringt diesen Sachverhalt auf den Punkt: Wenn ein amerikanischer Präsidentschaftskandidat vor einem Publikum von Farmern seine Rede beginnt mit dem Satz »I was a farm boy myself«<sup>39</sup>, dann versucht er eine Brücke zwischen sich und seinem Publikum zu schlagen, versucht zu sagen »Ich bin einer von euch« und das heißt »Ich kenne eure Probleme, ich kenne eure Sorgen des Alltags und ich weiß, was gut für euch ist«. Diese Brücke mag, wenn die Identifikation nicht hergestellt werden kann, als Anbiederung und Schmeichelei verstanden werden und demnach rhetorisch scheitern, der Versuch aber, eine Basis des Gemeinsamen, einen »common ground«<sup>40</sup>, wie es Michael Tomasello nennen würde, herzustellen, muss vom Redner stets unternommen werden. Und letztlich gilt eben auch: »Persuasion by flattery is but a special case of persuasion in general. But flattery can safely serve as our paradigm if we systematically widen its meaning, to see behind it the conditions of identification or consubstantiality in general.«<sup>41</sup> Würde der Redner den Versuch der Identifikation unterlassen, so wird sein Publikum diesem nicht folgen können und auch nirgendwohin folgen wollen. Die Identifikation im Alltag ist letztlich im Kern das Verstehen, Ausdrücken- und Wachrufenkönnen und letztlich auch das (wenigstens scheinbare) Teilen der Sorgen des Publikums – wobei diese Sorgen auch eher stereotyp ausfallen können. Wie oben bereits ausgeführt, ist die Alltagsästhetik in diesem Sinne als eine Rhetorik der Sorge zu verstehen. Gerade von Politikern wird dies immer wieder in TV-Formaten verlangt. Sie sollen dort »realen« Menschen begegnen und sich »realer« Sorgen annehmen und können bisweilen in ihrer Überforderung kaum mehr tun, als ihre Betroffenheit auszudrücken – wie dies häufig in Wahlkämpfen zu sehen ist, man denke

39 Vgl. Burke 1969. S. XIV.

41 Burke 1969. S. 55.

40 Vgl. Tomasello, Michael: Die Ursprünge der menschlichen Kommunikation, Frankfurt am Main 2009.

etwa an den Kanzlerkandidaten Martin Schulz (SPD) im Wahlkampf 2017.<sup>42</sup> Der Ausdruck von Betroffenheit ist – wenn er rhetorisch gelingt – letztlich eine geglückte Form der Identifikation, die freilich noch keine persuasive Garantie, wohl aber deren Grundlage darstellt.

Analog zur Identifikation in der Rhetorik, als Fundament des persuasiven Geschäfts, dient auch die Identifikation in der alltagsästhetischen Darbietung als Basis der Propagierung von Alltag und seinen spezifischen Erfolgsbedingungen. So meint Identifikation in der Alltagsästhetik die letztlich geglückte Einladung zur Anpassung. Die ästhetische Präsentation alltäglicher Reproduktionstätigkeiten und die sie stets begleitende Rhetorik der Sorge gründet ihr persuasives Vermögen auf der Möglichkeit, dem Publikum die Adaptierbarkeit des Gezeigten in die eigene Lebenswelt zu eröffnen, sie zur Affirmation und Anpassung einzuladen und so den Nach-Vollzug wahrscheinlicher zu machen. Die Rhetorik der Sorge bedient das Klischee als eine erstarrte Formel der Identifikation und sie gebraucht Stereotype zur Stabilisierung eines (vermeintlichen) gesellschaftlichen Konsenses. Vor allem aber, und damit kommen wir zum zentralen Punkt, gebraucht sie die beispielhafte Vorführung, die zugleich mehrere Funktionen erfüllt und als Beispiel stets einen affirmativen Charakter hat – das gilt auch für das sogenannte ›schlechte Beispiel‹, das ›Negativbeispiel‹, das ein Fehlverhalten in den Fokus rückt und oft durch einfache Negation zum ›guten Beispiel‹, zum ›Beispielhaften‹ wird. In dieser Weise ermöglicht ein Studium der Identifikationsangebote einer alltagsästhetischen Darbietung einen Einblick in die gesellschaftlichen Objektivationen des Alltags. Die Rhetorik der Empörung eines Public Interest Designers, kann diese Identifikationsbasis nur selten direkt und wenn direkt, dann nicht umfassend angreifen. Denn auch der Public Interest Designer braucht eine Identifikationsgrundlage für das persuasive Fundament seiner Rhetorik der Empörung, auch diese muss auf eine Rhetorik der Sorge gestützt sein. Der Angriff<sup>43</sup> muss also punktuell erfolgen, muss eine gezielte Subversion einzelner Elemente sein und kann darin umso stärker ausfallen, je besser das subversive Moment an die Rhetorik der Sorge anknüpfen kann. Das heißt: Letztlich muss auch eine subversive Rhetorik affirmative Zugänge erlauben, sonst kann sie nicht in die Alltagspraxis eindringen, kann nicht adaptiert und damit gelebte Wirklichkeit werden. Sie bliebe sonst ästhetisches Spiel, das sich letztlich in seiner kathartischen Funktion in die Alltagsästhetik einfügt.

---

42 Siehe dazu etwa die Sendung: Klartext Herr Schulz. Bürger fragen den SPD-Kanzlerkandidaten. ZDF, 12.09.2017. Gerade diese Sendung wäre interessant für eine rhetorische Analyse, weil der Kanzlerkandidat Martin Schulz hier unentwegt um die Darstellung der eigenen Betroffenheit ringt.

43 Wenn hier von Angriff gesprochen wird, dann muss klar sein, dass dieser viele Formen annehmen kann und letztlich schon die bewusste Offenlegung routinierter Identifikationen (Klischee, Stereotyp, etc.) ein Angriff ist. Zur Rhetorik der Subversion, siehe: Smolarski 2017.

## Rhetorik des Beispiels

Von Beispielen ist im Bereich der vermittelnden Tätigkeiten, etwa im didaktischen Bereich, stets viel die Rede. Man solle davon einige geben, um den sonst schwer zu verstehenden Sachverhalt zu erklären oder um Zusammenhänge zu veranschaulichen. So wichtig diese rhetorischen Funktionen des Beispielgebens auch sind, so erschöpft sich die Rhetorik des Beispiels doch nicht in diesen. Neben der erklärenden und veranschaulichenden Funktion wird dem Beispiel schon in der antiken Rhetorik eine Belegfunktion zugeordnet. So kann das treffende Beispiel nicht nur gebraucht werden, um eine All-Aussage zu widerlegen, sondern auch, um die eigenen Aussagen zu belegen. Zwar kann über das induktive Verfahren der Beispielerargumentation keine Aussage ›bewiesen‹ werden – es sei denn die Induktion wäre vollständig, was sie in praktischen Belangen im Grunde nie ist – doch kann mit einem Beispiel gezeigt werden, dass die zuvor erörterten theoretischen Überlegungen und Begriffe nicht bloß leere Mengen sind. Aristoteles empfiehlt in seiner Rhetorik daher, die Beispiele nicht induktiv zu nutzen, sondern gleichsam als Zeugen des zuvor Erörterten aufzurufen:

Man muss aber die Beispiele wie Beweise gebrauchen, wenn man keine Enthymeme zur Verfügung hat [...], wenn man aber welche zur Verfügung hat, muss man sie wie Zeugen gebrauchen, indem man sie als Nachsatz zu den Enthymemen gebraucht. Werden sie vorangestellt, gleichen sie der Induktion, zur rhetorischen Argumentation passt die Induktion aber nicht außer in wenigen Fällen; wenn man sie aber an den Schluss stellt, gleichen sie Zeugen, der Zeuge aber ist überall überzeugend. Deswegen muss der, der sie voranstellt, notwendig viele nennen, für den aber, der sie an den Schluss stellt, genügt aber eines. Denn auch ein einziger glaubwürdiger Zeuge ist nützlich.<sup>44</sup>

Auch wenn Aristoteles hier Beispiele als Quasi-Zeugen behandelt, so ist er sich doch über den rhetorischen Status des Beispielgebrauchs im Klaren. Im Unterschied zu Zeugen, sind Beispiele artifizielle Beweismittel, das heißt, sie sind nicht einfach gegeben (oder eben gerade nicht verfügbar), sondern sie sind Ergebnisse der rhetorischen Kunst selbst (ars, techne) und daher artifiziell (künstlich), bzw. technisch (Ergebnis der techne rhetorike). Das ist im Kern nicht nur bemerkenswert, sondern muss zum Credo des rhetorisch aufgeklärten Public Interest Designers gehören: Beispiele gibt es nicht! Beispiele werden gemacht! Allein hierüber würde sich ein eigener Aufsatz lohnen, dessen Argumentationslinie hier nur vage vorgezeichnet werden kann: Beispiele sind Einzelfälle, die für etwas stehen sollen, die – damit sie überhaupt einen Sachverhalt erhellen oder

---

44 Aristoteles: Rhetorik, II, 20, 1394a 9-17.

erklären können – für einen Sachverhalt stehen und das heißt, diesen repräsentieren müssen. Beispiele sind dann eben Fälle, das heißt sie fallen unter einen Sachverhalt. Doch müssen wir dies genauer formulieren: Beispiele *sind* keine Fälle, sie *werden* als Fälle von etwas *gebraucht*. Ist der Gebrauch eines bestimmten Beispiels für einen bestimmten Sachverhalt gesellschaftlich routiniert, dann wird dieses Beispiel zum ›Standardbeispiel‹, zum Paradigma (paradeigma [gr.] heißt eben ›Beispiel‹). Spätestens als solches dient das Beispiel dann nicht bloß zur Veranschaulichung, sondern formt unsere Zugangsweise auf diesen Sachverhalt maßgeblich mit, wird also zum Muster, zum Modell<sup>45</sup>, zum Prototyp<sup>46</sup>.

Ein Blick in das *Deutsche Wörterbuch* erhellt einen weiteren Zugang zur Rhetorik des Beispiels, die sofort die gewaltige Dimension einer solchen Rhetorik eröffnet. Dort wird erörtert, dass das Beispiel nicht vom ›spiel‹ [ludus], sondern vom ›spell‹ [sermo, narratio] herrührt, dass es sich also nicht um ein hinzugefügtes, bei-gegebenes Spiel handelt, sondern um ein ›Hinzu-Erzähltes‹, also um eine Narration, die rhetorische Funktionen erfüllt, wie die Fabel, das Gleichnis, die Märe oder die Parabel.<sup>47</sup> Als ein solches Hinzu-Erzähltes dient das Beispiel – das macht auch der Bezug zur Fabel, zum Gleichnis, zur Märe oder Parabel aus – in erster Linie nicht dem theoretischen Verstehen, sondern dem praktischen Befolgen. Beispiele sind der genuine Argumentationskern der didaktisch-moralischen Erziehung. Und genau hierin wird ihre Bedeutung für die Alltagsästhetik überdeutlich. Auf der einen Seite passen Beispiele, aufgrund ihrer Konkretheit, in die Ästhetik, deren Gegenstand zunächst das prägnante Konkrete ist, auf der anderen Seite wird durch den Beispielgebrauch eine Facette des Alltags modellhaft entworfen und dem Publikum zur Identifikation angeboten.

So können etwa in Talk-Shows, auf Plakaten, in der Werbung, in Magazinen oder in anderen Bereichen Beispiele vorgeführt werden, deren rhetorische Funktion vollkommen missverstanden wäre, würde man darin lediglich Figuren zur Veranschaulichung sehen. Ihre rhetorische Funktion ist vielmehr eine erzieherische, denn sie werden nicht bloß als Beispiele angeführt, sondern als beispielhaft, und das heißt im Kern ›beispielgebend‹, einem stets um Anpassung besorgten Publikum vorgestellt. Die Losung der Alltagsästhetik in Bezug auf den Beispielgebrauch lautet nicht ›Gib Beispiele, um zu erklären!‹, sondern ›Gib Vorbilder (oder Mahnbilder), um zu führen!‹. Die Grundlage der Rhetorik der Sorge ist die Anlehnungsbedürftigkeit des Einzelnen, die hier durch das Exempel, das öffentlichen statuiert wird, befriedigt wird.

Der Beispielgebrauch ist aber auch deshalb so wichtig innerhalb der Alltagsästhetik, weil das Beispiel sich der Argumentation der Opposition, also denen, die Alternativen in

45 Vgl. dazu den Aufsatz von Carolin Höffler in diesem Band.

46 Vgl. Rosch, Eleanor: Principles of Categorization. In: Dies./Lloyd, Barbara B. (Hg.): Cognition and Categorization, New York 1978, S. 27-48.

47 Vgl. Grimm, Jacob/Grimm, Wilhelm: Beispiel. In: Dies. (Hg.): Deutsches Wörterbuch. Bd. 1, München 1999, S. 1394 f. Siehe auch: Klein, Josef: Beispiel. In: Ueding, Gert (Hg.): Historisches Wörterbuch der Rhetorik. Bd. 1, Tübingen 1992, Sp. 1430-1435.

die Diskussion bringen wollen, leicht entzieht. Das Beispiel, selbst wenn es erfunden, ja selbst wenn es sogar erlogen ist, ist kaum fruchtbringend anzugreifen. Es kostet viel Mühe und eine langwierige Argumentation, ein Beispiel zu entkräften und gleichzeitig muss man sich kritisch fragen: Was ist denn gewonnen, wenn das Beispiel widerlegt ist? Der römische Rhetoriker Quintilian, der vor allem die erklärende Funktion von Beispielen herausstellt, gibt zu bedenken, dass es wichtig sei, dass das zum Vergleich herangezogene Beispiel den Hörern bekannt sein müsse, denn, wie er zurecht anmerkt, »es muss, was zur Erklärung einer Erscheinung dienen soll, selbst klarer sein, als das, was es erhellt.«<sup>48</sup> Mag dies auch zutreffend sein für eine Vielzahl von Beispielanwendungen in erklärenden Zusammenhängen, so gilt doch im Bereich der Alltagsästhetik gerade die Umkehrung. Die gewählten Beispiele sind dem Publikum wie auch möglichen Opponenten häufig nicht bekannt. Es sind scheinbar beliebige Personen und deren konkrete Geschichten, deren Bekanntsein nicht darauf gründet, dass sie zu irgendeinem Kanon der Allgemeinbildung gehörten, sondern allenfalls darauf, dass sie als austauschbar erscheinen, dass der konkrete Jemand ein Jedermann ist. In Umkehrung der Empfehlung Quintilians können wir für die Alltagsästhetik sagen, dass diese oftmals Beispiele gebraucht, die in ihrer Konkretion nicht bekannt sind und sich daher auch der Überprüfung leicht entziehen, die aber gebraucht werden um einen gesellschaftlichen status quo zu stabilisieren, der durchaus bekannt ist – wenn er auch selten erkannt ist.

Auch wenn die Widerlegung des Beispiels kaum vielversprechend ist, kann und muss eine Rhetorik der Empörung am alltagsästhetischen Beispiel ansetzen. Eben weil das Konkrete stets ästhetisch, das heißt, stets reich an Interpretationsweisen, also prägnant ist und weil das Beispiel als das Hinzu-Erzählte im Grunde immer »zu viel erzählt, sich verplappert, sollte es nicht widerlegt – was ohnehin kaum möglich ist –, sondern subversiv genutzt werden. In Reaktion auf das Beispiel kann die rhetorisch erfolgreiche Alternative zum Satz »Aber das Beispiel ist doch falsch!« folgender Satzbeginn sein: »Gerade an diesem Beispiel sieht man aber auch ...«. Allerdings liegt der ästhetische Wert des Beispiels, also auch sein »zu viel erzählendes Potential«, nicht offen. Es erfordert eine bewusste Auseinandersetzung des rhetorisch Geschulten, um in einem bewussten Missverstehen-Wollen in Form eines subversiven Aktes, neue Lesarten zu proklamieren. Der ästhetische Wert, die umfassende Interpretationsbedürftigkeit des Beispiels kommt dann in einer Rhetorik der Empörung zum Tragen. Was innerhalb der Rhetorik der Sorge noch beispielhaftes Vorbild sein sollte, kann in der Rhetorik der Empörung zum Anwendungsfall einer dialektischen Auseinandersetzung gemacht werden. Die Voraussetzung eines solchen Umgangs mit Beispielen aber ist stets das oben angesprochene Credo des rhetorisch versierten Public Interest Designers: Beispiele gibt es nicht! Sie werden gemacht! Und die Kraft, die nötig ist, um ein Beispiel zu geben, ist letztlich der Inbegriff von Autorität.

---

48 Quintilian, Marcus Fabius: Ausbildung des Redners. Darmstadt 2011, VIII, 3, 72.

Es ist hier nicht mehr der Platz, die Rhetorik der Autorität zu diskutieren, so dass lediglich zwei Statements dazu genannt seien: Erstens, ist der viel diskutierte und viel (mitunter auch zurecht) gescholtene Begriff der Autorität für den öffentlichen Diskurs zu rehabilitieren. Es muss dabei aber klar sein, dass es Autorität erstens nicht einfach gibt, sondern dass diese durch Zuschreibung einer Person oder Institution zugesprochen wird, dass sie zweitens sich auf ein (mehr oder weniger) genau bestimmtes Gebiet von Fragestellungen erstreckt und eben nicht totalitär sein darf und dass sie schließlich drittens nicht per se intersubjektiv geteilt wird. Der Gewinn einer Diskussion über Autorität und Public Interest Design wäre gerade darin zu erwarten, dass mit diesem Begriff die Diskussion über Verantwortung und Haltung ins Zentrum gerückt werden würde. Zweitens ist Public Interest Design, das machte die Auseinandersetzung mit der Rhetorik der Empörung deutlich, so wenig gegen Autorität gerichtet wie sie gegen Hegemonie gerichtet ist. Es geht nicht darum, Autorität abzuschaffen, Alltag zu überwinden und einen hegemoniefreien Raum zu errichten. Es geht – durchaus im Sinne einer radikalen Demokratie<sup>49</sup> – eher um den Versuch, eine andere Hegemonie und andere Autoritäten anzupfeilen – und sei es auch nur, um die vermeintliche Alternativlosigkeit des Alltags zu überwinden – und dadurch einen bewussten Umgang mit den gattungsmäßigen Objektivationen zu ermöglichen; also geht es um die Möglichkeit zur Individualisierung des Einzelnen und seine bewusste Auseinandersetzung mit dem Alltag. Grundsätzlich meint dies nämlich immer, wie es Lefébvre in einem programmatischen Schlusswort zusammenfasst: »Die Alltäglichkeit erkennen heißt, sie verändern wollen.«<sup>50</sup>

## Literatur

Arendt, Hannah  
Vita Activa. Oder vom tätigen Leben,  
München 2015.

Aristoteles  
Rhetorik. In: Flashar, Hellmuth (Hg.):  
Werke in deutscher Übersetzung, Berlin  
2002.

Bargetz, Brigitte  
Ambivalenzen des Alltags. Neuorientie-  
rungen für eine Theorie des Politischen,  
Bielefeld 2016.

Burke, Kenneth  
Language as Symbolic Action. Essays  
on Life, Literature and Method, Berkeley  
1966, S. 44-62.

Burke, Kenneth  
A Rhetoric of Motives, Berkeley 1969.

Eco, Umberto  
Einführung in die Semiotik, München  
2002.

Fuchs, H.-J.  
Interesse. In: Ritter, Joachim/Gründer,

49 Vgl. Mouffe, Chantal: Agonistik. Die Welt politisch denken, Berlin 2014.

50 Lefébvre, Henri: Kritik des Alltagslebens. Bd. 2, München 1975, S. 110.



Karlfried [Hg.]: Historisches Wörterbuch der Philosophie. Bd. 4, Darmstadt 1976, Sp. 479-485.

Grimm, Jacob/Grimm, Wilhelm  
Beispiel. In: Dies. [Hg.]: Deutsches Wörterbuch. Bd. 1, München 1999.

Heidegger, Martin  
Sein und Zeit, Tübingen 2006.

Heller, Agnes  
Das Alltagsleben. Versuch einer Erklärung der individuellen Reproduktion, Frankfurt am Main 2015.

Jehle, Peter  
Alltäglich/Alltag. In: Barck, Karlheinz [Hg.]: Ästhetische Grundbegriffe. Bd. 1, Stuttgart 2010, S. 104-133.

Joas, Hans  
Einleitung. In: Heller, Agnes: Das Alltagsleben. Versuch einer Erklärung der individuellen Reproduktion, Frankfurt am Main 2015, S. 7-23.

Klein, Josef  
Beispiel. In: Ueding, Gert [Hg.]: Historisches Wörterbuch der Rhetorik. Bd. 1, Tübingen 1992, Sp. 1430-1435.

Patzelt, Werner J.  
Grundlagen der Ethnomethodologie. Theorie, Empirie und politikwissenschaftlicher Nutzen einer Soziologie des Alltags, München 1987.

Quintilian, Marcus Fabius  
Ausbildung des Redners. Darmstadt 2011.

Rosch, Eleanor  
Principles of Categorization. In: Dies./Lloyd, Barbara B. [Hg.]: Cognition and Categorization, New York 1978, S. 27-48.

Smolarski, Pierre  
Rhetorik des Designs. Gestaltung zwischen Subversion und Affirmation, Bielefeld 2017.

Smolarski, Pierre  
Alltagsästhetik der Arbeit. In: Hartz, Ronald/Nienhäuser, Werner/Rätzer, Matthias [Hg.]: Ästhetik und Organisation. Inszenierung und Ästhetisierung von Organisation, Arbeit und Management, Wiesbaden 2018. [im Erscheinen begriffen]

Tomasello, Michael  
Die Ursprünge der menschlichen Kommunikation, Frankfurt am Main 2009.

Vollrath, Ernst  
Interesse. In: Ueding, Gert [Hg.]: Historisches Wörterbuch der Rhetorik, Tübingen 1998, Sp. 477-484.



JOHANNES BUSMANN

# Salus Publica Suprema Lex

Über den Wert des Öffentlichen

## Salus Publica Suprema Lex. Über den Wert des Öffentlichen

Public Interest Design, drei Begriffe, die jeder für sich so umfassend und komplex sind, dass man kaum einen Zugang zu finden vermag, auf welchem Wege man sich der Bedeutung der Dreier-Kombination überhaupt nähern könnte. Allein die lateinischen Wurzeln *publicus*, *inter esse* und *designo* verweisen auf kulturhistorische Kontexte und philosophische Diskurse, die in ihrer Grundsätzlichkeit unsere Vorstellungen von Gesellschaft geprägt haben und hier nach wie vor unumgängliche Bezugspunkte des Dialogs bilden.

Doch für wen, so muss man ehrlich fragen, sind diese Zusammenhänge heute noch nachvollziehbar. Die englische Sprache, in der uns die lateinischen Begriffe heute entgegneten, hat im alltäglichen Sprachgebrauch ihre eigene Akzentuierung und Praxis entwickelt. Sie klingen für unsere Ohren selbstverständlich, folgerichtig, wenngleich auch etwas überraschend, weil selten genutzt und nicht erwartet. *Public Interest* wirkt ebenso selbsterklärend, wie das fast eingedeutschte Wort *Design*. Und selbst die Kombination, die auf den ersten Blick irritiert, weil sie zwei üblicher Weise voneinander getrennte Vorstellungswelten vereint, ermöglicht beim zweiten Gedanken Zustimmung.

Die deutsche Übersetzung, die vielleicht am unmittelbarsten mit den Worten *öffentliches Interesse gestalten* zu fassen ist, erscheint dagegen wieder schwerer zugänglich. Sie zeigt, wie fremd uns der begriffliche Kontext, seine Intention und Bedeutung sind. Über das, was das *öffentliche Interesse* meint, können wir auf keine Debatten, Diskurse oder einen Common Sense Bezug nehmen. Über eine allgemeine Vorstellung müssten wir uns vermutlich erst einmal wieder austauschen. Wahrscheinlich würden uns Worte, wie *Gemeinwohl* oder *Soziales* selbstverständlicher erscheinen, doch offenkundig lässt sich erkennen, wie deutlich und einschränkend hier eine Differenz zum Gemeinten gegeben ist. Dass wir darüber hinaus für das Wort *Design* im Deutschen keine eindeutige Entsprechung haben, macht die Zuordnung ebenfalls nicht leichter. *Gestalten*, *konzipieren* oder *entwerfen* mit *öffentlichem Interesse* zu verknüpfen, ist ohne Vorbild und Erfahrung.

Es ist, als ob der Begriff *Public Interest Design* auf zwei Ebenen kommuniziert. Die eine Ebene erscheint leicht und einfach, direkt verständlich und vermittelbar. Sie wirkt praktisch, nutzbar und tauglich, weil sie komplexe Zusammenhänge auf vermeintlich einfachste Weise auf den Punkt zu bringen vermag. In der Unschärfe liegt ihre Stärke und Attraktivität. Die andere Ebene zwingt zur Suche und Fokussierung. Sie fordert dazu auf, wissen zu wollen, was sich hinter dem Begriff und seinen Teilen verbirgt. Sie macht neugierig, Zusammenhänge und Bedeutungen verstehen zu wollen. Und mit jeder Position zum Gegenstand wechseln die Perspektiven und entstehen neue Fragen. Was ist das Öffentliche? Wie artikulieren sich Interessen? Was kann ich gestalten? Woraus entsteht Legitimation? Wodurch bildet sich Stadt und Gesellschaft? *Public Interest*

*Design* verwehrt sich einer Eindeutigkeit und beschreibt stattdessen Leitgedanken und Vorstellungen. Statt geschlossener Lerninhalte eröffnet es Themen und stellt Fragen. Jede Frage nach dem, was es meint, nötigt den Fragenden zur eigenen Suche. Und jede Suche nach dem, was es ist, wird selbst zu *Public Interest Design*.

Vor Allem bieten jedoch die drei Begriffe Public, Interest und Design selbst Gelegenheit, zu fokussieren, zu reflektieren, sich Themenkreisen und Inhalten zu nähern und so zu einem wachsenden Verständnis über die Sache zu gelangen.

## Public

Den Begriff Öffentlichkeit nutzen wir heute, wenn es uns um eine bestimmte Form der Transparenz geht. Öffentlichkeit herzustellen meint, Sachverhalte allen zugänglich zu machen, um sie objektivierbar beschreiben zu können. ›Publicus‹ ist das lateinische Wort, das ›öffentlich‹ bedeutet und auf das sich unser Verständnis von Öffentlichkeit bezieht. Begriffe wie Öffentlichkeitsarbeit oder Veröffentlichung zeugen von dem technischen Verständnis, das wir selbstverständlich und gewohnt hinterlegen. Doch die Bedeutung des Wortes ›öffentlich‹ greift deutlich weiter und ist uns leider in seiner Tiefe nicht mehr bewusst. In der griechischen polis beschreibt es den Teil des Lebens, der sich in Abgrenzung zum Privaten, dem oikos, um die allgemeinen Angelegenheiten kümmert. Es benennt damit das Öffentliche als an und für sich Seiendes und wesentlichen Teil der polis. Erst durch die Teilnahme an den öffentlichen Angelegenheiten werden die Bewohner zu Bürgern und die Siedlung zur polis. Wissend, dass in den griechischen Stadtstaaten damit natürlich nicht im heutigen Sinne alle Bewohner gemeint waren, sondern die Freien und Männer, bleibt doch die Unmittelbarkeit in der Beziehung zwischen dem Öffentlichen der Stadt und der Teilnahme der Bürger bestehen. Und mit dem Öffentlichen ist uns bis heute auch die Idee geblieben, dass die Auseinandersetzung über gemeinsame Angelegenheiten im öffentlichen Dialog geführt wird. Öffentlichkeit und Dialog sind die bestimmenden Merkmale der Stadt und ihrer Bürger.

Aus dieser politischen Verfassung entsteht die Stadt als Gesellschaft und die Stadt als Gestalt. Sie stellt daher das Interesse am Öffentlichen in den Mittelpunkt der Vorstellung von Stadt und formuliert es als Bedingung für das Wohlergehen der Gemeinschaft. In diesem Sinn bedeutet das öffentliche Wohl, oder besser das Wohl des Öffentlichen, das höchste Gesetz (Salus publica suprema lex). Es definiert den Anspruch an die Bürger, neben der Pflege der privaten Interessen die Teilnahme an den Angelegenheiten des öffentlichen Interesses wahrzunehmen. In der polis besteht so eine unmittelbare Relation zwischen dem privaten und öffentlichen Interesse. Von den Vorteilen der Bürgerschaft in einer städtischen Gemeinschaft zu profitieren, heißt, den Erfolg seiner privaten Interessen in Abhängigkeit vom Wohlergehen der öffentlichen Angelegenheiten anzuerkennen.

Wenn wir den Blick auf die aktuellen Wirkungsgefüge und Verhaltensmuster einer städtischen Gesellschaft richten, muss man anerkennen, dass sich die Vorstellung und das praktische Verständnis von Stadt heute deutlich different darstellen. Viele Schichten institutioneller Durchdringung und privater Teilnahmslosigkeit überlagern die ursprüngliche Idee von Stadt und lassen von all dem nicht viel erkennbar übrig.

Aber was bedeutet dann heutzutage im üblichen Verständnis ›Stadt‹, und wer stellt sich diese Frage überhaupt noch? Berufliche und private Verpflichtungen und Vorlieben bestimmen den Alltag. Wozu sollte man sich Gedanken über das Wesen von Stadt machen, wenn doch im Rahmen von Verwaltungsangelegenheiten die notwendigen Zwecke erfüllt werden. Die Stadt wird als Organisationsapparat wahrgenommen, der in Form der Institution ›Stadtverwaltung‹ Verfahren sichert, Pflichten und Regeln durchsetzt, der dienstleistend für seine Einwohner tätig ist, soziale Verpflichtungen erledigt, kulturelle Angebote finanziert und die öffentliche Infrastruktur so gut es geht bereithält. Aber was geht darüber hinaus? Wer denkt und spricht darüber? Wer sucht danach und sieht darin einen Wert?

Wie schwer fällt es auch, wenn nicht einmal erkennbar wird, wo eine Stadt anfängt und wo sie aufhört? Wer heute mit dem Auto fährt, wird sich in der Regel weder für die Stadtgrenzen interessieren, die er überschreitet, noch wird er sie überhaupt wahrnehmen. Wer käme auch auf die Idee, dass der Raum, durch den wir uns täglich bewegen, juristisch gegliedert und ökonomisch differenziert ist. Kommunalgrenzen besitzen für Menschen im Zeitalter grenzenloser Mobilität keine Relevanz. Für den kommunalen Haushalt stecken sie jedoch den Rahmen ab, in dem Einwohner gezählt, Steuern vereinnahmt und öffentliche Mittel verausgabt werden. Wie schwer fällt es, vor diesem Hintergrund über ein Verhältnis zwischen Stadt und Bürgern nachzudenken?

## **Gemeinwohl**

Und so wundert es auch nicht, dass selbst ein Wort wie ›Gemeinwohl‹ heute seltsam erscheint. Es klingt antiquiert und assoziiert die Träumerei einer Sozialromantik. Und natürlich ist man nicht gegen das Gemeinwohl, weil es zur sozialen Selbstverständlichkeit gehört, dafür zu sein. Aber wer eigentlich die ›Gemeinen‹ sind und welcher Nutzen sich privat für Beruf oder Alltag mit diesem Begriff wirklich verbinden soll, bleibt wenig konkret. Und ob wir zu einer darüber hinaus gehenden Idee von Gemeinwohl noch einen Zugang haben, mag angesichts der seltenen öffentlichen Diskussionen auch eher unwahrscheinlich sein.

Dennoch muss man auch heute nicht lange nachdenken, um zu erkennen, dass auch für eine Gesellschaft der Gegenwart das ›gemeine Wohl‹ oder ›Wohl der Gemeinschaft‹ als allgemeine Angelegenheit eine außergewöhnliche Qualität für unser Zusammenleben besitzt. Sie kann eben nicht nur auf das Begleiten sozialer Bedürfnisse verkürzt werden, sondern beschreibt die Basis und das grundsätzliche Selbstverständnis einer städtischen Gesellschaft. Im Gemeinwohl steckt die Idee, dass das Gemeinsame und

ein daraus resultierendes Gemeinschaftliches überhaupt einen an und für sich seienden Wert darstellt. In einer Zeit, in der aus verschiedenen Gründen und unterschiedlichen Motivationen um die Mehrheit für Interessen gerungen wird, bedeutet eine derartige Idee keine Selbstverständlichkeit mehr. Mehrheitsinteressen und Gemeinwohl stehen nebeneinander. Teils bemerken wir den Gegensatz, aber meist unterstellen wir, es sei das Selbe. Im Ringen um Mehrheiten verbleibt aber die dauerhafte Brisanz, ob ein mehrheitliches Interesse sich selbst rechtfertigt oder ob das Gemeinwohl als ein neben den politischen Interessen existierender Wert und damit als ein gemeinschaftliches Interesse erkannt wird.

In unserer gewohnten Vorstellung und modernen Funktionsordnung von Gemeinwesen zahlen wir Steuern und die Stadt in Form von Politik und Verwaltung kümmert sich um die Lösung sozialer, wirtschaftlicher, politischer, religiöser etc. Probleme. Doch mittlerweile erkennen wir zunehmend die Grenzen dieser Vorstellung von Gemeinwohl. Um das Wohl der Stadt im Sinne des Gemeinwohls müssen wir uns alle zu jeder Zeit immer wieder kümmern. Es bleibt eine gemeinschaftliche Aufgabe für alle Mitglieder einer Gemeinschaft, die nicht dividiert oder durch institutionelle Zuordnung delegiert werden kann. Indem zum Beispiel das Sozialamt die institutionelle Aufgabe hat, sich um Bedürftige zu kümmern, sind wir als Bürger nicht davon befreit, soziale Probleme zu erkennen, uns damit auseinanderzusetzen und möglicherweise Initiative zu ergreifen. Indem zum Beispiel das Planungsamt die Rahmenbedingungen für das Bauen schafft, bleibt die Qualität des öffentlichen Raums und die Lebensqualität der Nachbarschaften und Quartiere dennoch in der Verantwortung der Bürger.

Und hier macht sich auch der Unterschied zwischen Einwohnern und Bürgern deutlich. Einwohner zählen wir und führen sie in Statistiken. Ein Einwohner bin ich im statistischen Sinne. Ein Bürger bin ich, weil ich mich am Wohlergehen der Stadt im Sinne des Gemeinwohls beteilige, weil ich ein unmittelbares Verhältnis zum sozialen Geschehen der Stadt und seinem öffentlichen Raum besitze. Die immer gleiche Kritik an ›der Verwaltung, die schon wieder alles falsch gemacht hat‹, oder ›den Politikern, die unfähig sind‹, überträgt Verantwortung an Körperschaften und entlastet von der teilnehmenden Verantwortung gegenüber öffentlichen Angelegenheiten. Sie bestimmt ihr Verhältnis zur Stadt aus der Perspektive des Privaten, aus der folgerichtig die innere Distanzierung gegenüber der Beteiligung am Gemeinwohl entsteht. Folgerichtig ergibt sich auch gar keine kollektive Vorstellung mehr davon, dass Stadt gestaltbar ist und es im Selbstverständnis des Bürgerlichen liegt, sich durch die Teilnahme an den öffentlichen Angelegenheiten die Stadt gestaltend anzueignen.

Stattdessen tritt der wütende Bürger in die Mitte unserer Wahrnehmung. Sei es Pegida, AfD, die linke autonome Szene oder eben alle, deren wesentliche Motivation aus einem reinen *Dagegensein* genährt wird. Wir setzen den wütenden Bürger an die Stelle des teilnehmenden Bürgers und hofieren ihn medial. Aber welchen Beitrag leistet dieser Status zum Gemeinwohl, außer seiner Wut und seinem Dagegensein Ausdruck zu ver-

leihen? Der wütende Bürger erliegt dem großen Irrtum, dass Wut ein sich selbst legitimierender Beitrag sei und dieser eine teilnehmende Verantwortung an den öffentlichen Angelegenheiten ersetze. Das reine Dagegensein zeigt noch keine konkrete Alternative auf; dies wäre nur im Verfolgen von Interessen und Ergreifen von Initiative möglich.

Selbstverständlich sind die öffentlichen Bekundungen von Frustration, Wut oder Ängsten legitimer Ausdruck politischer Willensbildung. Sie müssen Teil einer öffentlichen Gesellschaft sein, die sich und den persönlichen Emotionen Luft und Aufmerksamkeit verschaffen will, am Stammtisch ebenso wie beim ausgeübten Demonstrationsrecht. Das aber Wut kein Status sein kann, bürgerliches Selbstverständnis zu begründen, lässt sich in der Anonymität sozialer Netzwerke mit ihrer maßlosen Aggressivität und hasserfüllten Kommentaren seit langem erkennen. Stattdessen bleibt die Frage, wohin das Wütend-Sein denn führen soll? Welchen Beitrag will man für die Stadt denn mehr leisten, als wütend zu sein? Aus welchem Interesse begründet sich ein solches Verhalten? Entspringt es der Haltung, dass doch alles egal sei, weil man ›eh nichts ändern könne‹? Folgt das Wütend-Sein aus der Logik, dass ›die da oben die Macht haben‹ und ›wir unten nichts bestimmen können‹?

### **Beteiligung**

Doch wem gehört denn eigentlich die Stadt und wer darf den Anspruch stellen, Gehör zu finden? Seit Jahren werden diese Fragen im Rahmen öffentlicher Diskussionen gestellt. Offensichtlich gibt es ein andauerndes und durchaus wiederkehrendes Interesse seitens engagierter Bürgerinnen und Bürger, Entscheidungsstrukturen, Machtverhältnisse und Wirkungsmechanismen nach ihrer Legitimation zu hinterfragen und damit die eigene politische Wirksamkeit zu thematisieren. Anlässe dazu gibt es in jeder Stadt und allerorten. Verwaltungsentscheidungen erwecken das Gefühl, von einer Obrigkeit bevormundet zu werden. Bauprojekte werden realisiert, bei denen private Interessen auf öffentliche Kritik stoßen. Die Konfrontationslinien lassen sich leicht beschreiben. Sie verlaufen zwischen ›oben und unten‹, ›privat und öffentlich‹, ›städtischer Verwaltung und Bürgern‹ etc.

Auf institutioneller Ebene haben die Stadtverwaltungen auf diese bürgerliche Kritik mit der Einsetzung verschiedener Methoden der Ansprache und Aktivierung reagiert. Bürgerbeteiligungen, Partizipation und offene Werkstattverfahren gehören daher seit langem zum selbstverständlichen Repertoire öffentlicher und halböffentlicher Planungsprozesse. Auch wenn diese Verfahren sich in jeder Konstellation immer wieder neu beweisen müssen, wird wohl niemand mehr bestreiten, dass mit dieser institutionellen Form ein wichtiger Schritt hin zur Einbeziehung bürgerlicher Positionen und damit zur Teilhabe an Gesellschaft geleistet wird.

Dennoch darf man die Augen nicht davor verschließen, dass institutionelle Bürgerbeteiligung auch ihre Grenzen hat, beziehungsweise ihre Grenzen formulieren muss. Verkehrsplanung, Stadtplanung, Rechts- und Haushaltsfragen sind nur einige der Berei-



che, in denen Fachwissen unablässige Voraussetzung für erfolgreiche Entscheidungsprozesse sind. Diese Fachlichkeit lässt sich nicht durch bürgerliches Interesse ersetzen und kann auch nicht relativiert werden. Bürgerliche Beteiligung kann daher nicht nur den Anspruch auf Mitsprache formulieren, sondern muss in gleicher Weise die Verpflichtung zur und die Akzeptanz von Fachlichkeit tragen.

Ebenso wichtig ist es, Bürgerbeteiligung nicht als Allheilmittel für alle politischen Prozesse zu fordern. Es gehört zu den demokratischen Prinzipien, die gewählten politischen Vertretungen in ihrer Entscheidungsverantwortung ernst zu nehmen. Diese Vertretung kann nicht aufgrund politischer Unentschlossenheit durch substituierende Bürgerbeteiligungen ausgehöhlt werden. Die älteste Form der Bürgerbeteiligung bleibt in unserer Demokratie die Beteiligung und Mitarbeit in der Bürgervertretung. Politisches Engagement ernst zu nehmen und neben der projektbezogenen Bürgerbeteiligung Verantwortung für das gesamte Gemeinwohl zu übernehmen, bleibt zentrale Aufgabe einer Bürgerschaft.

## Interesse

Aber wo setzt man an, wenn die Beteiligung von Bürgerinnen und Bürgern eine zentrale Grundlage für das Gemeinwohl und den Dialog über öffentliche Angelegenheiten darstellt?

Möglicherweise hilft es, sich über das Interesse im Allgemeinen und Konkreten Gedanken zu machen. Ist es nicht richtig, dass wir alle dort, wo wir ein Interesse bekunden, in unmittelbarer und eindeutiger Weise unsere Position bestimmen? Unser Interesse klärt den Standpunkt, aus dem unsere Absichten und Ziele erkennbar werden. Unser Interesse vergegenwärtigt uns, in welchem Verhältnis von Engagement und Einsatz wir etwas erwirken beziehungsweise bewirken wollen. Unser Interesse verlangt von uns zu entscheiden, welchen zeitlichen oder materiellen Wert wir einzusetzen bereit sind, um Risiken und Ressourcen abgleichen zu können.

Wir sagen, dass wir ›an einer Sache interessiert sind‹, wenn uns eine absichtslose Neugier treibt, Wissen oder Teilhaben zu wollen. Dieses Interessiert-sein bleibt frei von formulierten Zielen, von Zweckbestimmung und Abwägung. Dagegen sagen wir, dass wir ›ein Interesse haben‹, wenn wir uns gegenüber einer Sache oder einem Ziel verbindlich zeigen. Ein Interesse an etwas zu haben, heißt, seine Ziele und Erwartungen zu benennen und damit den Grad des Engagements und den Einsatz von Mitteln zu bestimmen. Ein Interesse zu haben, leitet unser Handeln. Es motiviert uns, einer Idee oder Vorstellung zu folgen, weil wir etwas erreichen oder bewirken wollen.

Um aber etwas erreichen oder bewirken zu können und in diesem Sinn ein Werk entstehen zu lassen, muss ich einen Einsatz bringen, einen Anteil, um daraus einen neuen oder erweiterten Wert zu erlangen. Nichts anderes meint das englische Wort ›interest‹, das verkürzt im ökonomischen Kontext mit Zinsen übersetzt wird. Interessen sind Mitwirkungen oder Teilhaben, aus denen Zinsen oder Mehrwerte entstehen.

Sich am öffentlichen Interesse, am public interest, zu beteiligen, meint daher, mit seinen ›Beteiligungen‹ an der Entwicklung eines öffentlichen Mehrwerts mitzuwirken. Auch der deutsche Begriff der öffentlichen Angelegenheiten verweist viel deutlicher, als wir dies im täglichen Sprachgebrauch noch wahrnehmen, auf die Bedeutung von Werten. Denn Angelegenheiten sind Anlagen, die wir leisten, um Werte zu sichern oder sogar zu vergrößern.

Was bedeutet es also, als Bürger an der Entwicklung von Stadt teilzunehmen? Es bedeutet, ein Interesse zu haben. Und dieses Interesse äußert sich darin, dass im Allgemeinen wie im Konkreten etwas eingebracht wird, das Wert besitzt. Wer nichts einbringt oder verlieren will, legt auch nichts an, was im Sinne des Gemeinwohls Zinsen bringen könnte. Wer sich mit seinen Interessen in die Gestaltung der öffentlichen Angelegenheiten einbringt, der kann dies nicht voraussetzungslos oder ohne Beteiligung tun.

Denjenigen gehört die Stadt, die nicht nur fordern, angesprochen und einbezogen zu werden, um mitreden zu können, sondern denjenigen, die bereit sind, ihr Interesse durch das Anlegen beziehungsweise Einbringen von Werten, also das Investieren von Zeit, Geld oder Wissen, das Interessen haben, bekunden. Tatsächlich lässt sich diese Vorstellung von bürgerlicher Teilhabe an den öffentlichen Angelegenheiten ja auch historisch immer wieder belegen. Sie hat das Wesen von Stadt sowohl in der griechischen polis als auch in der mittelalterlichen Stadt unter anderem aus der unmittelbaren Beziehung zwischen Bürger und Eigentum bestimmt.

Dass unser modernes Verständnis von bürgerlicher Teilnahme an Stadt nicht an das Verhältnis zu Eigentum und Besitz gekoppelt sein kann, versteht sich von selbst. Es verweist jedoch darauf, dass auch heute der Anspruch an Teilhabe und Mitgestaltung von Stadt nicht alleine aus der Forderung danach entstehen kann. Ein Interesse an der teilnehmenden Gestaltung von Stadt muss dadurch belegt werden, dass entweder persönliche Zeit, fachliches Wissen und/oder Eigentum eingebracht werden, aus denen der Wert der Beteiligung für die Öffentlichkeit überhaupt erkennbar wird. Wer keine dieser Voraussetzungen einbringt, kann auch keinen Bürgerbeteiligungsprozess verbindlich und verantwortlich mitgestalten.

Wenn wir also über Wege und Verfahren nachdenken, die Instrumente der öffentlichen Beteiligung zu qualifizieren, wird es von zentraler Bedeutung sein, das Interesse an der Sache und den damit einhergehenden Wert der Beteiligung einzufordern. Interesse ist die Eintrittskarte, an öffentlichen Angelegenheiten mitwirken zu können. Interesse ist die Voraussetzung, um vom Einwohner zum Bürger zu werden. In dieser Hinsicht verhilft uns der Blick auf das Interesse, den öffentlichen Dialog und die öffentliche Meinungsbildung viel verbindlicher zu verstehen und zugrunde zu legen.

## Initiative

Wer Interesse hat, bekundet seine mitwirkende Teilnahme an einem Werk, an einer Idee oder einem Thema. Ein Interesse zu haben, heißt zugleich, wirken zu wollen, bewirken zu wollen oder mitwirken zu wollen. Wer Interesse hat, beteiligt sich an der Initiative Anderer oder er ist selbst ein Initiierender. Interesse und Initiative sind untrennbare aufeinander bezogene Facetten derselben Motivation. Ohne ein Interesse entsteht keine Initiative und ohne Initiative artikuliert sich kein Interesse. Anzustoßen, einen Anfang zu machen, zu initiieren, bedeutet insofern eine zentrale Qualität bürgerlichen Interesses und Selbstverständnisses. Es ist die Fähigkeit, sich im Spiegel seiner Interessen zu erkennen, diese zu artikulieren und zu verwirklichen.

Zum public interest werden Initiativen, wenn das Interesse im öffentlichen Dialog zum Interesse einer Gemeinschaft wird. Ohne bürgerliche Initiative und bürgerliches Interesse kann eine Bürgerbeteiligung nicht erfolgreich sein. Sie läuft Gefahr, ohne den eigentlichen Kern einer bürgerlichen Initiative als rein formaler Verwaltungsakt missverstanden zu werden. So adressiert Partizipation und Bürgerbeteiligung weniger die Initiative und verantwortliche Haltung bürgerlicher Interessen, als mehr die Passivität von ›Einwohnern‹, die sich durch die Stadt versorgt sehen wollen.

In besonderer Weise stehen sich daher die Idee eines öffentlichen Interesses und die bürgerlichen Interessen gegenüber. Ohne die Vielzahl bürgerlicher Interessen und Initiativen kann sich kein Verständnis vom allgemeinen öffentlichen Interesse ergeben. Erst über den öffentlichen Diskurs im Austausch, Abgleich und Wirken bürgerlicher Initiativen entsteht die praktische Vorstellung von einem allgemeinen Wert des public interest, dem Gemeinwohl.

Andererseits lassen sich aus der Perspektive des Gemeinwohls wiederum öffentliche Interessen ableiten, die unabhängig von der Initiative privater Interessen sind, über diese hinaus gehen und mit diesen zum Teil auch im Widerspruch stehen. So mag es zum Beispiel sein, dass die Vertreter des ortsansässigen Einzelhandels als Interessensvertretung für den innerstädtischen Handel sprechen, die formulierten Ziele aber nicht den Notwendigkeiten einer nachhaltigen und am Gemeinwohl orientierten Stadtentwicklung entsprechen. Ebenso wenig können überall Radwege realisiert oder autofreie Zonen eingerichtet werden, wenn es einem auf nachhaltige Mobilität bedachten Bürgerinteresse plausibel erscheint. Und genauso wenig wird es im Sinn des Gemeinwohls sein, wenn eine autofahrende Mehrheit Wege zu einer nachhaltigen Mobilität verhindert.

Auch die grundsätzlichen Dimensionen der kommunalen Politik, Stadtverwaltung und -entwicklung mit ihren fachdisziplinären Notwendigkeiten sind in ihrer institutionellen Verankerung Gegenstände des öffentlichen Interesses und Gemeinwohls, ohne aber im unmittelbaren Sinn einer bürgerlichen Initiative zugrunde zu liegen. Um notwendige Arbeitsplätze zu schaffen, kann es richtig sein, neue Gewerbeflächen auszuweisen. Um stadtnahe Wohnungen bauen zu können, kann es sein, gegen Aspekte der Nachhaltigkeit neue Flächen zur Verfügung stellen zu müssen. Um eine Innenstadt attraktiv zu

gestalten, kann es notwendig sein, gegen die mehrheitliche Position einer Handlungsmannschaft zu entscheiden.

Im Wechselspiel von institutioneller Verantwortung und bürgerlicher Initiative entsteht die Tauglichkeit des kommunalen Gemeinwesens. Mit der Orientierung auf ein ›öffentliches Interesse‹, auf ein public interest, sind beide Seiten in ein Verständnis von Gemeinwohl eingebunden. Öffentlichkeit und Interesse bilden die konstitutiven Grundlagen.

## Design

Wie aber lassen sich öffentliches Interesse und Design im Bezug aufeinander denken? Kann eine Disziplin, die ihr Schaffen traditionell aus dem Verständnis einer kreativen Urheberschaft bezieht, überhaupt einen Beitrag zur Gestaltung von Gesellschaft leisten? Ist der Gestaltbegriff, auf den sich das Design mit seinem üblichen Werkverständnis ausrichtet, breit genug, um sich an der Gestaltung sozialer Prozesse beteiligen zu können?

Sicherlich wird man diese Fragen differenzierter beantworten müssen, denn natürlich leisten auch die in Autorenschaft entstandenen Werke traditioneller Medien wesentliche Beiträge zur Gestaltung von Gesellschaft. Und selbstverständlich spiegeln sich im Design klassischer Medien zentrale Themen von öffentlichem Interesse wider. Wer würde in Frage stellen, dass in Fotografie und Film, Ausstellung und Plakat, Buch und Architektur nicht Werke entstehen, über die sich Gesellschaft vergewissert und bewegt.

Dennoch ist unverkennbar, dass sich auch das disziplinäre Verständnis vom Design selbst in Bewegung befindet. ›Design Thinking‹ verweist auf ein zunehmendes Selbstverständnis, im Design kommunikative Methoden des Gestaltens zu begründen und damit kollektive Kreativprozesse als eigenständig zu verstehen. In gleicher Weise reflektieren Begriffe wie ›Open Source‹ und ›Social Design‹ die Abkehr von der ausschließlichen Bindung an unmittelbare Autorenschaft. Ebenso unverkennbar ist, dass sich das Design im (inter)disziplinären Diskurs mit der Rhetorik an die Grundlegung eigener wissenschaftlicher Methoden begibt, welche implizit eine Relation zu öffentlichem und politischem Handeln aufzeigen.

Aber woraus entspringt eigentlich das Gestaltenwollen und Gestaltenkönnen? Woraus entstehen das Selbstverständnis und die Fähigkeit, dass Menschen sich gestaltend einbringen? Warum beteiligen sich Menschen praktisch oder kritisch an der Schaffung von Artefakten oder der Veränderung von Begebenheiten? Warum wollen wir überhaupt etwas bewirken?

Möglicherweise stecken im Interessiert sein und im Interessen haben die grundsätzlichen Wurzeln des Gestaltenwollens? In dem ich interessiert bin, bin ich dabei, will ich wissen, will ich verstehen und mich mit anderen vergewissern. Im Interessiert

sein spiegelt sich meine Neugier und der Wunsch, diese mit anderen teilen zu können. Darüber hinaus ist das Interessiert sein die wesentliche Voraussetzung, sich Klarheit über seine Interessen verschaffen zu können.

Ein Interesse zu haben, bedeutet, an etwas mitwirken zu wollen, etwas bewirken zu wollen, im weitesten Sinn ein Werk erstellen zu wollen. Es hat die eigentümliche Qualität, ein Verhältnis zwischen mir als Individuum und einer Gemeinschaft herzustellen, aus der ich mein ›Dabeisein‹ beziehungsweise mein ›Dazwischensein‹ mittels eines Werks definiere. Im Unterschied zur privaten Absicht, etwas erreichen und umsetzen zu wollen, liegt im public interest bereits eine soziale Dimension des Wirkenwollens begründet. Dieses ›Dabeisein‹ begnügt sich nicht mit der Neugier, sondern verfolgt das Ziel, im Werk einen Nutzen und Wert zu sehen.

Indem ich mein Interesse bekunde und meinen Interessen folge, gestalte ich. Ich nehme auf meine Umwelt Einfluss. Unausweichlich initiiere ich Bewegung und Veränderung, weil sich im ›Dazwischensein‹ und ›Dabeisein‹ mein Interesse abbildet und deutlich macht. Im Dialog mit anderen Interessen entstehen gemeinsame, öffentliche Interessen, deren Ziel es ist, im gemeinsamen Wirken einen Wert zu erreichen. Verliere ich mein Interesse oder bleibe ich interesselos, werde ich an keinem Werk Anteil haben und nichts bewirken.

Während das Interessiertsein frei von Ziel und Absicht ist, bleibt das Interessehaben dem Wesen nach darauf angelegt, zu wirken und so auf die eine wie andere Weise ausgerichtet, Gestalt anzunehmen. Wenn es wesentliche Qualitäten des Interesses sind, zu initiieren und zu bewirken, dann liegen im Interesse auch die Fähigkeiten, kreativ zu sein und gestalten zu wollen. Es wäre eine spannende Vorstellung, im Interesse einen unmittelbaren Zusammenhang zum Kreativen und Gestaltenden zu entdecken.

Mit dem Begriff des Designs beschreiben wir in der Regel die Disziplin, die sich mit dem visuellen Gestalten befassen. Design wird als Formgebung von Inhalten, Themen und Produkten begriffen. In der Formgebung durch Design verstehen wir den Prozess, sich Gegenstände und Inhalte anzueignen und diese in eine neue Gestalt zu übertragen, die eigene Qualitäten des Seins, der Wahrnehmung, Bedeutung und Mitteilung hat. Im und durch Design findet ein Prozess der Transformation statt, dessen Ziel es ist, in einer neuen Gestalt zu fokussieren, zu verdichten und neuen Perspektiven des Erkennens und Verstehens zu bewirken. Im Unterschied zur Kunst ist das Design seinem Wesen nach daher medial und immer auch ein Akt der Kommunikation und Vermittlung.

Der Begriff des Designs ist in diesem Sinne viel umfassender und grundsätzlicher zu verstehen, als es aus dem traditionellen Verständnis der Disziplin erkennbar wird. Er begreift jedes Interesse als einen kreativen Akt und jedes Wirken als einen Akt der Transformation und Gestaltung.

Im Interesse (interest) begründet sich die Möglichkeit, zu initiieren und zu wirken. Durch das Öffentliche (public) entsteht der Anspruch, sein Interesse im Sinne des Gemeinwohls zu einer öffentlichen Angelegenheit, einem public interest, zu vereinbaren.

Im Design liegt die Fähigkeit, dem *Public Interest* durch den Akt des Initiierens und Transformierens Gestalt zu geben und so öffentliche Angelegenheiten erkennbar und vermittelbar zu machen. Im *Public Interest Design* sind die öffentlichen Angelegenheiten überhaupt erst wahrnehmbar und erfahrbare. Durch *Public Interest Design* erkennt und vergewissert sich eine Gesellschaft ihrer gemeinsamen Werte.

## Public Interest Design

*Public Interest Design* ist die Fähigkeit, an der Gestaltung von Stadt und der Entwicklung von Gesellschaft mitzuwirken. Diese Fähigkeit zu vermitteln, ist zentrale Aufgabe jeder bürgerlichen Gesellschaft. Die Befähigung zum *Public Interest Design* beginnt in Kindergärten und Schulen, über welche der Zugang zu eigenen Interessen im Spiegel eines an und für sich seienden Öffentlichen Interesses vermittelt wird. So, wie in der Heimatkunde ein räumlich-geografisches Verständnis zwischen mir und meiner Umwelt aufgezeigt wird, so würde ›Bürgerkunde‹ ein räumlich-soziales Verständnis vom Zusammenleben in einer Stadt eröffnen. Für das Gelingen des sozialen Raums Stadt wäre es von zentraler Bedeutung, sowohl ein Selbstverständnis des bürgerlichen Interesses zu entwickeln als auch eine Kultur des öffentlichen Interesses zu vermitteln.

Wer nicht interessiert ist und keinen Zugang zu seinen Interessen entwickelt, wer nicht gelernt hat, seine Interessen im Spiegel öffentlicher Interessen abzugleichen, wird mit seiner Privatheit allein bleiben und keinen Beitrag zum Gelingen von Stadt leisten können. Wer nicht gelernt hat, sich etwas anzueignen, sich Ideen oder Sachverhalte zu eigen zu machen und darüber ein Verständnis für Eigenes und Eigentum zu entwickeln, dem wird es schwerfallen, seine Interessen zu artikulieren. Wer weder Ideelles noch Materielles sein Eigen nennt, kann auch nichts einbringen, das für ihn oder die öffentlichen Angelegenheiten Wert wäre und Zinsen brächte.

Die Stadt gehört denjenigen, die ihre Interessen artikulieren und öffentlich vertreten können, die für ihre Interessen eine öffentliche Zustimmung erlangen, sie gehört denjenigen, durch deren Initiative sich Projekte entwickeln, über welche Stadt ihre Gestalt erhält und Gesellschaft sich entwickelt. ›Top down‹ oder ›bottom up‹ beschreiben Perspektiven einer Hierarchie, in denen sich Bürger als Abhängige im Machtapparat kommunaler Institutionen sehen. Dagegen werden aus der Perspektive des *Public Interest Design* Bürger zu Initiatoren und Gestaltern öffentlicher Interessen, denen Politik und Verwaltung als institutionelle Vertretungen öffentlicher Angelegenheiten zur Seite stehen.

Bürgerbeteiligung und Partizipation sind Methoden und Verfahren, die einen wesentlichen Beitrag zum gestaltenden Miteinander ermöglichen, die aber fehlendes bürgerliches Interesse und mangelnde bürgerliche Initiative nicht ersetzen können. Ohne diese laufen sie Gefahr, in der Unverbindlichkeit technischer Instrumente ins Leere zu laufen, ja sogar das grundsätzliche Einverständnis demokratischer Entscheidungen zu gefährden.

Es ist Zeit, in der Gestaltung des Gemeinwohls die bürgerliche Aufgabe zu erkennen, aus der Nachbarschaften, Quartiere, der öffentliche Raum, die politische Diskussion, der Umgang mit Eigentum und die Idee unserer Gesellschaft entspringt. Das Gemeinwohl ist ihr Wert und das öffentliche Interesse, das Public Interest, sind die Zinsen, aus denen dieser Wert wächst.





JESKO FEZER

# Parteiisches Design

*Parteiisches Design* ist entstanden auf Grundlage des gleichnamigen Vortrages beim un/certain futures Symposium an der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig, einer Diskussionsveranstaltung bei Designexport Hamburg im Rahmen der Ausstellung *Bad Design // Good Design*, dem Diskursbeitrag *Parteiisches Design. Speak Up!* in der Zeitschrift *Form* (Nr. 272, Frankfurt am Main 2017, S. 100-105), sowie einem Beitrag im Rahmen der Vortragsreihe *PublicPositions* des Masterstudiengangs *Public Interest Design* an der Bergischen Universität Wuppertal.

## Parteiisches Design

Bemerkenswert an der sich gegenwärtig ausbreitenden Lesart des Designs als Werkzeug willentlicher gesellschaftlicher Veränderung ist in erster Linie die Unstrittigkeit dieser Annahme. Zu Recht unwidersprochen bleibt die Vorstellung, dass Design die Welt verändern kann, beziehungsweise zwangsläufig Folgen hat. Damit ist das Potenzial, aber auch das Problem von Design treffend beschrieben. Dennoch wurde Design bisher nicht verboten, auch nicht vor Kurzem, als die Welt durch lauter fehlgestaltete Produkte, Systeme und Lebensweisen mehr oder weniger vollständig zugrunde gerichtet wurde und noch weiter verwüstet wird.<sup>1</sup> Im Gegenteil: Design soll mit noch weitergehenderem Design in noch höherer Dosierung bekämpft werden. Diese Perspektive vertritt auch das sogenannte Transformationsdesign, wenn es uns vor die vermeintliche Wahl zwischen einem Wandel »by Design or by Disaster« stellt.<sup>2</sup> Diese Tendenz zu ausgeweiteter Gestaltung, die sich in der Entgrenzung des Begriffs<sup>3</sup> ebenso wie in den Überschreitungsfantasien transdisziplinärer Art bis hin zum Selbstdesign<sup>4</sup> äußert, prägt unsere Zeit. Kreatives Handeln und ästhetisches Erleben bilden nicht mehr die Ausnahme, sondern die Norm und Anforderung für gesellschaftliche Teilhabe. Der kreative Imperativ mit dem Design als einer seiner Leitdisziplinen macht das Ästhetische, den innovationsbezogenen sinnlichen Affekt gar zum Motor kapitalistischer Wertschöpfung.<sup>5</sup> Es ist kaum mehr das Produkt oder die Dienstleistung, es ist die Gestaltung der Sinnlichkeit selbst, die sozialen und ökonomischen Mehrwert verspricht. Insbesondere durch den Zwang zur Selbstgestaltung als praktische Form der Selbstoptimierung – oder besser: der Selbstausbeutung – gerät Design als allgegenwärtige Aufforderung in die gesellschaftliche Welt.

Dieses Ändern, Umformen, Verwandeln und Umgestalten des Selbst, seines materiellen Umfelds und vielleicht sogar der gesamten gesellschaftlichen Ordnung ist das Drama des Designs. Und es macht Design auch ganz prinzipiell politisch. Denn diese Perspektive des Änderns bedeutet, dass Politik möglich und notwendig ist. Die willentliche Veränderung des Zustands der Welt kann überhaupt nicht anders als politisch

1 Vgl. Davis, Mike: Wer wird die Arche bauen? In: Blätter für deutsche und internationale Politik (Hg.): Das Ende des Kasino-Kapitalismus? Globalisierung und Krise, Berlin 2009, S. 267-285.

2 Siehe: Sommer, Bernd/Welzer, Harald: Transformationsdesign. Wege in eine zukunftsfähige Moderne, München 2014, S. 27.

3 Vgl. Latour, Bruno: Ein vorsichtiger Prometheus? Design im Zeitalter des Klimawandels. In: Arch+ 196/197 (2010).

4 Vgl. Brock, Bazon: Auszug aus der Projektbegründung für die Ausstellung »Mode - das inszenierte Leben« des Internationalen Design Zentrums Berlin. In: Ders. (Hg.): Ästhetik als Vermittlung, Köln 1977, S. 446-449 sowie: Groys, Boris: Die Kunst des Denkens. In: Groys, Boris/Weibel, Peter (Hg.): Die Kunst des Denkens, Hamburg 2008, S. 7-24.

5 Vgl. Reckwitz, Andreas: Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung, Berlin 2012, sowie: Böhme, Gernot: Ästhetischer Kapitalismus, Berlin 2016.

beschrieben werden. Es impliziert nämlich, dass es Vorstellungen über erstrebenswerte Zukünfte und damit über die Richtungen sinnvoller Veränderungen gäbe. Jede Idee davon, was zu ändern sei – egal in welchem Maßstab – ist an eine Vorstellung vom individuellen und gesellschaftlichen Leben gebunden. Das ganze Gefüge subjektiver und kollektiver Wertvorstellungen, eingeübter sozialer Praxen, gesellschaftlicher Verabredungen, Institutionen und Hierarchien bestimmt das vorstellbare und wünschenswerte Zukünftige (auch Lösung genannt) und damit auch die erkennbaren Mängel des Gegenwärtigen und seiner Hochrechnungen (auch Probleme genannt). Es ist dabei davon auszugehen, dass die Vorstellungen vom Wohl und Übel der Gegenwart und des Zukünftigen extrem unterschiedlich sind. Nicht nur die Werte, nach denen die Zustände beurteilt werden, sondern auch die Verfahren sowie die in Kauf zu nehmenden gesellschaftlichen Kosten jeder Umgestaltung sind höchst umstritten und betreffen wiederum die Lebensformen.<sup>6</sup> Es steht also im Zuge von Transformationsprozessen – insbesondere intentional angestoßener – eine Auseinandersetzung mit den damit verbundenen heterogenen Zielvorstellungen an. Dieser Prozess der Aushandlung ist maßgeblich vom Ringen um Hegemonie geprägt und damit unvermeidbar politisch.

Man könnte diese Notwendigkeit des Politisch-Seins des Designs auch aus dem Problem-Lösungs-Dilemma der Gestaltung herleiten, wie es der Entwurfsmethodiker Horst Rittel in den 1970er Jahren tat, als er vorschlug, Gestaltungsprobleme als böseartig (»wicked«) anzuerkennen.<sup>7</sup> Er betonte damit, wie unwahrscheinlich es sei, überhaupt brauchbare Lösungen für die komplexen Probleme der Wirklichkeit zu finden, da die gesellschaftliche Verstrickung bereits bei ihrer Benennung und erst recht bei ihrer Behandlung und Beurteilung zu ganz prinzipiellen Unmöglichkeiten der Lösungsfindung führe. Rittel erkannte, dass das gestalterische Behandeln von Problemen – das Entwerfen – nicht ohne Politik im Sinne gesellschaftlich hinterlegter und ausgehandelter Wertentscheidungen zu haben ist. Aber so recht wollte er es damals nicht benennen. Es ist so nachvollziehbar wie bezeichnend, dass es für ihn als Mathematiker, Physiker und als jemand, der sich in die »Denkweise von Designern«<sup>8</sup> versetzte, als böseartig im Sinn von unangenehm andersartig und sehr kompliziert wahrgenommen wurde, dass das Gesellschaftliche in die Gestaltung dringt. Obwohl ihm etwas unwohl war mit dieser politischen Dimension des Designs, schlug er vor, sich damit von nun an argumentativ auseinanderzusetzen. Wobei es natürlich genau andersherum ist: Der Anlass, die Legitimation und die Notwendigkeit von Gestaltung gerinnen aus ihrer gesellschaftlichen Verortung, die politische Perspektive der Transformation ermöglicht erst entwerferisches Handeln.

---

6 Vgl. Jaeggi, Rahel: Kritik von Lebensformen, Berlin 2013.

7 Rittel, Horst/Webber, Melvin: Dilemmas in a General Theory of Planning, S. 155-169. In: Policy Sciences 4, (1973), S. 155-169.

8 Rittel, Horst: Die Denkweise von Designern. In: Studienhefte Problemorientiertes Design 1, Hamburg 2012.

Allerdings war es vor Kurzem noch eher unüblich und fast anrühlich, wenn Designer\*innen politisch waren, sein wollten oder überhaupt eine engere Verbindung zwischen Politik und Gestaltung zogen. Auch das scheint sich geändert zu haben. Theoretische Beobachtungen, akademische Ansprüche und professionelle Verlautbarungen haben sich zumindest eine politische Anmutung zugelegt. Ermöglicht wurde diese neue Popularität aber vermutlich weniger durch die offensichtliche historische Erkenntnis, dass Politik unvermeidbar ist, sondern durch eine wichtige theoretische Unterscheidung. Nämlich der zwischen ›der Politik‹ und ›dem Politischen‹.<sup>9</sup> Diese Trennung war in der Tat sehr hilfreich, um das Politische wieder denken zu können, es in unterschiedlichen gesellschaftlichen Sphären zu erkennen und es nicht auf etwas in gesonderte Institutionen Abgewandertes zu reduzieren, das dort von gesonderten Personengruppen stellvertretend bearbeitet und verwaltet wird.

Der Begriff der Politik meint in erster Linie so etwas wie die institutionelle Ordnung des Gemeinwesens. Die Politik ist ein recht eng gefasster Begriff, der ein soziales Funktionssystem bezeichnet, das verbunden ist mit den Institutionen der Macht, der Durchsetzung, der Regulation, der Steuerung und der Kontrolle sowie mit den berufsmäßig politisch Engagierten – den Politiker\*innen, ihren Parteien, ihren Klientelen und ihren Strategien. Er ist eng an den Staat gebunden und bildet eine spezifische Sphäre des Sozialen. Diese Politik handelt meist von der Herstellung einer normativen Ordnung und errichtet oder dekonstruiert dabei moralische Maßstäbe. Der Begriff des Politischen hingegen, wie er in jüngerer Zeit von Theoretiker\*innen wie Claude Lefort, Jacques Rancière sowie Ernesto Laclau und Chantal Mouffe genutzt wird, ist mit dem der Politik nicht identisch. Er ist ihr vorrangig und zielt weniger darauf ab, einen Verwaltungsraum für die Politik zu bestimmen, als einen Möglichkeitsraum für das Politische zu eröffnen. Es geht um die sozialen Praxen selbst, in denen Gesellschaftlichkeit ausgehandelt wird, um den Streit darum, wie wir leben wollen, und damit zwingend auch darum, wer zu diesem *Wir* dazugehört, was überhaupt leben bedeutet und was Wege dahin sein könnten. Chantal Mouffe geht davon aus, dass das Politische als Prozess der Erschütterung und Veränderung das Soziale gleichzeitig unterbricht und in Bewegung hält, aber auch strukturiert und bindet.<sup>10</sup> Diese Dynamik des Politischen wie auch seine Institutionalisierungskraft bezieht es aus dem gesellschaftlichen Dissens, der in einen Agonismus überführt werden kann – eine Form der Gegnerschaft, die die Legitimität der Opponent\*innen anerkennt und dennoch um unvereinbare hegemoniale Projekte und deren Durchsetzung kämpft. Der Rahmen ihrer Überlegungen ist das Projekt einer radikalen Demokratie: Sie fordert, »den Traum von einer versöhnten Welt, die Macht, Souveränität und Hegemonie überwunden hätte, aufzugeben«<sup>11</sup> und den Streit als legi-

9 Vgl. Marchart, Oliver: Die politische Differenz. Zum Denken des Politischen bei Nancy, Lefort, Badiou, Laclau und Agamben, Berlin 2010.

10 Nonhoff, Martin: Chantal Mouffe und Ernesto Laclau. Konfliktivität und Dynamik des Politischen. In: Bröckling,

Ulrich/ Feustel, Robert (Hg.): Das Politische denken. Zeitgenössische Positionen, Bielefeld 2010, S. 41.

11 Mouffe, Chantal: Über das Politische – Wider die kosmopolitische Illusion, Berlin 2007, S. 170.

time Praxis des Politischen anzuerkennen und zu stärken. Mouffe analysiert, wie zeitgenössische westliche Politikmodelle die Möglichkeit des Konflikts und der Opposition negieren, indem sie auf einen moralisch konstruierten Konsens zielen. Sie blenden damit die Existenz sozialer Machtstrukturen und Widersprüche aus und verschließen das Feld des Politischen. Insbesondere im Selbstverständnis des Neoliberalismus – es gäbe zur bestehenden Ordnung keine Alternative – liegt das Haupthindernis demokratischer und damit auf Konflikt und Dissens basierender Politik.<sup>12</sup> Die Konstruktion und Behauptung von Sachzwängen und die Delegation von umstrittenen Fragen an Expert\*innenkommissionen sind zwei weitere Spielarten post-politischer Politik, die nicht die Debatte um die Richtung möglicher Veränderungen eröffnen, sondern sie beenden.

Es war diese Unterscheidung zwischen der Politik und dem Politischen, die überhaupt erst ermöglichte, einen anschlussfähigen Politikbegriff zu denken, der mit dem verengten Tagesschau-Politikverständnis wenig zu tun hat. Dass mit dem Politischen ja gerade nicht (nur) die Tagespolitik, die Ämter, die Parlamente, die Prozeduren und die Parteien sowie ihre Wähler\*innenschaft gemeint sind, macht einen gehörigen Teil der Attraktivität des Politischen aus. Problematisch wird es aber, wenn damit auch die von der Politik vertretenen gesellschaftlichen Positionen nicht mehr gemeint sind. Und obwohl das Politische nach Mouffe auf Auseinandersetzung und Widerspruch baut, scheint gerade das an der Politik als abstoßend empfunden zu werden: das zähe Gezerre um Gestaltungsmacht. Von »der Politik, als Machtkampf, die man verachtet, und der Politik als ›transzendente Sorge um das Ganze‹, die man heiligt«<sup>13</sup> spricht in diesem Zusammenhang der Soziologe Ulrich Bröckling. So entstand mit dem Auftauchen des Politischen im Diskurs ein ästhetisch aufregender, vom schmutzigen Tagesgeschäft des Politikbetriebs bereinigter Begriff, der sich durch eine wachsende Distanz zu den Konfliktfeldern, Problemlagen und Akteur\*innen der Politik auszeichnet. Es bildete sich ein zwar theoretisch fruchtbares und vielseitig anschlussfähiges, aber gleichzeitig von seiner Virulenz entkleidetes harmloses Prinzip des Politischen. Diese Abstrahierung war wohl auch die Bedingung dafür, im akademischen Feld gegen bestehende Vorbehalte Anziehungskraft zu erlangen. So scheint nun ein Denken und Sprechen über das Politische vorstellbar, das völlig unpolitisch im Sinne einer gesellschaftlichen Positionsbestimmung ist.

Wenn wir aber auf die von Chantal Mouffe und anderen vertretene Auffassung zurückgehen, dass der Konflikt Triebkraft des [demokratischen] Politischen ist, dann stellt sich schon die Frage nach den Akteur\*innen und Themen dieser Konflikte – und danach, welche Haltungen und Unterscheidungen, Ausgangspunkte und Verhandlungsgegenstände diese Konflikte darstellen. Die notwendige Unabschließbarkeit einer demokratisch-politischen Debatte und die konstitutive Kraft dieser Auseinandersetzung – die soziale Kohäsion bildenden Konflikte<sup>14</sup> – werfen die Frage auf, welche politischen

12 Ebd., S. 44.

13 Bröckling/Feustel 2010. S. 16.

14 Marchart, Oliver/Lefort, Claude:

Demokratie und die doppelte Teilung der Gesellschaft. In: Bröckling/Feustel 2010. S. 25.

Subjekte überhaupt zugelassen werden und was legitime Gegenstände politischer Entscheidungsprozesse sind. Wie werden diese Differenzen in den Auseinandersetzungen organisiert und wie repräsentieren sie sich? Das ist keine banale Frage. Die historischen Antworten darauf waren mit gewisser Berechtigung parteiische Versammlungen und Interessensvertretungen wie Gewerkschaften, Genossenschaften, Lobbygruppen, Vereine, Verbände, Institutionen und insbesondere die politischen Parteien.

Ich möchte aus dieser Perspektive das Parteiische als Möglichkeit und Notwendigkeit des Politischen hervorheben und für ein parteiisches Design plädieren. Parteiisches Design wird dabei nicht verstanden als Gestaltung der Arena möglicher Auseinandersetzung, nicht als Gestaltung von vermittelnden Strukturen und partizipativen Prozessen des Austauschs, des Kompromisses und des Einvernehmens. Parteiisches Design versteht Design nicht als Tätigkeitsfeld distanzierter oder einfühlsamer Beobachter\*innen oder mutiger wie auch sensibler Interventionist\*innen – und auch nicht als letztlich übergeordnete Perspektive auf das gesellschaftliche Spiel der Differenzen. Parteiisches Design verortet das Entwerfen direkt in den Konflikten, in den dort verhandelten Dingen und Themen und bei den Akteur\*innen dieser Auseinandersetzungen und ihren Haltungen. Anders gesagt: Wenn Design politisch ist, dann gibt es – so wie es konservative und fortschrittliche, soziale und neoliberale Politik gibt – auch rechtes und linkes Design. Demokratische Politik ist nicht ohne gesellschaftliche Positionierung und ohne die Auseinandersetzung darum zu haben. Design auch nicht.

Wenn es nun aber um die gesellschaftliche Verortung von Design geht, sollte ein wohlbekannter und unauflösbarer Widerspruch benannt werden: das selbstbezügliche Interesse von Designer\*innen an Problemen Anderer. In der Geschichte des Designs als Trägerin aufklärerischer und universalistischer Ideale, war Design immer eine wohlwollend paternalistische Praxis, die auf Andere und ihre vermeintlichen Probleme bezogen handelte. Diese Anderen und ihre Probleme wurden fachmännisch identifiziert. Sie wurden mithilfe der jeweils neuesten Instrumentarien wie der Statistik, Hygiene, Ergonomie und Marktforschung bemessen und beschrieben. Der Wertehorizont, vor dem diese Probleme und damit auch die Strategien zu ihrer Lösung sichtbar wurden, war die ›Normalität‹ der bürgerlich-männlich-westlich-weißen Gesellschaft. An den Diskussionen zur Lösung der Wohnungsfrage Ende des 19. Jahrhunderts<sup>15</sup> ebenso wie an der frühmodernen Kritik des Ornaments<sup>16</sup> oder der späteren Werkbund-Initiative zur Guten Form<sup>17</sup> lässt sich das direkt ablesen. Das Selbstverständnis der Designer\*innen, Architekt\*innen und Planer\*innen kultivierte den Blick auf Andere, denen Gutes angetan wird. Weil die Anderen aber eben schwer zu erfassen sind, bleibt dieser Fremdbezug des Designs notwendigerweise immer auch ein Selbstbezug der Designer\*innen, um jenes Unverständnis zu kompensieren.

15 Vgl. Engels, Friedrich: Zur Wohnungsfrage. In: Der Volksstaat 10 f. (1872).

16 Vgl. Loos, Adolf: Ornament und Verbrechen. In: Opel, Adolf (Hg.): Ausgewählte Schriften, Wien 2000.

17 Vgl. Bill, Max: Die Gute Form. Schweizerischer Werkbund, Winterthur 1957.

Auch engagierte Gestaltungsansätze wie Social oder Critical Design bleiben diesem Dilemma verhaftet, denn es geht immer auch um Andere: um diejenigen, denen geholfen wird, denen Design zu Gute kommen soll oder jene, die es betrachten, Erfahrungen machen und Erkenntnisse haben. Die Pflicht der Gegenwart zum Selbstdesign löst diesen Widerspruch nur scheinbar auf, ebenso wie die ihm vorausgegangene Popularisierung des Do-It-Yourself. Beide verlagern das Für-andere-Handeln in die Akteur\*innen, die nun sich selbst paternalistisch wohlwollend gegenüberreten. Andere Ansätze verfolgen eine Strategie der Zurückhaltung, entwickeln offene Systeme oder zielen auf Partizipation und Co-Design – alle tun dies mit ihren spezifischen Schwierigkeiten, dabei Hierarchien im Verhältnis zu anderen zu vermeiden beziehungsweise zumindest ihre Wirkung zu mindern.

Für die jüngere Diskussion über politisches Design – in die sich auch dieser Text einreicht – bilden all diese Praxen einen Referenzraum. Sie konstruieren je unterschiedliche Verhältnisse von Gestaltung zum Politischen. Der Designforscher Carl DiSalvo legte mit seinem Buch *Adversarial Design* 2012 eine interessante Arbeitsthese vor, die sich ähnlich wie die hier vertretene Argumentation auf ein agonistisches Modell des Politischen beruft. DiSalvo unterscheidet zwischen einem ›Design for Politics‹ und dem ›Political Design‹.<sup>18</sup> Während er ersteres als Unterstützung politischer Institutionen und Prozesse fasst und eher als affirmativ beschreibt, bindet er politisches Design an Konflikt, Dissens und Widerspruch – ›adversarial‹ eben. Anhand von Beispielen computergestützter Informationsdarstellung, Robotik und haushaltsbezogenen Informationstechnologien skizziert er die Möglichkeit, Themen und Probleme zu politisieren, die diesen Fragen eingeschriebenen Hegemonien zu artikulieren und über die Bildung von herausfordernden Gegenpositionen Konflikte zu konzipieren und erlebbar zu machen.<sup>19</sup> Was sich jedoch in der Distanzierung vom ›Design for Politics‹ und der Engführung jener Politik auf Wahlen zur US-Regierung abzeichnet und über ebenso radikale und aufregende wie auch harmlose technische Gerätschaften und Projekte der Dissonanzerfahrung weitergeführt wird, gerät gegen Ende des Buches in prinzipiellen Widerspruch zum Agonismus-Modell Chantal Mouffes, das nur im Kontext eines radikalen Demokratieverständnisses plausibel ist. Nicht nur die Übertragung gesellschaftlich antagonistischer Aushandlungsprozesse direkt auf das Design [›Design can do the work of agonism‹<sup>20</sup>], ohne deren gesellschaftliche Positionierung auch nur anzusprechen, schwächt die Argumentation. DiSalvo stellt *Adversarial Design* explizit gegen ein Zerrbild romantisch radikalen Designs und lehnt Links- und Rechts-Unterscheidungen sowie Pro- und Kontra-Gegenüberstellungen zu Gunsten dynamischer Strukturen ab: »Adversarial Design is a theme and set of tactics, and it is inherently pluralistic and can be applied across the political spectrum and issues.«<sup>21</sup> So richtig es ist, in der Dissensproduktion die Möglichkeit unterschiedlichster politischer Haltungen anzuerkennen, bringt die wohl-

---

18 DiSalvo, Carlos: *Adversarial Design*,  
Cambridge 2012, S. 8.

20 Ebd., S. 115.

21 Ebd., S. 121.

19 Ebd., S. 54.

feile Ablehnung klassischer politischer Positionierungen und die Betonung des pluralistischen Charakters eine realpolitische Beliebigkeit mit sich. Dies steht nicht nur im offensichtlichen Widerspruch zu Mouffes Kritik an der neoliberalen Relativierung und Einhegung politischer Positionskämpfe, sondern kann als eine deutliche Warnung vor Parteiischem Design verstanden werden. Adversarial Design scheint mir, trotz ähnlicher theoretischer Fundamentierung wie das Parteiische Design, eher eine Spielform des Critical Designs mit seiner rhetorischen Ansprache eines interessierten Publikums zu sein – oder, wie ebenfalls angedeutet, eher an der Rahmensetzung beziehungsweise der Konstruktion von Spielräumen für partizipative Involvierung zu arbeiten. Es geht, etwas zugespitzt formuliert, um die Aufführung von produktivem Dissens mit Anregung und unter freundlicher Beobachtung durch das Design.

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

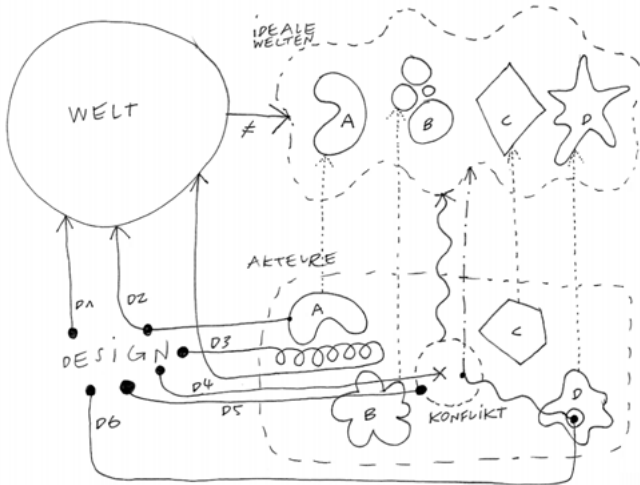
Was könnte man also praktisch tun? Die naheliegendste Möglichkeit wäre erst einmal ein Bekenntnis zur Parteilichkeit in Bezug auf die eigene politische Haltung. Das muss nicht unbedingt bedeuten, Probleme und Akteur\*innen lediglich im eigenen Milieu zu verorten. Es böte vielmehr die Möglichkeit, die gesellschaftlichen Fragen, die einen persönlich umtreiben, zu denen eine Affinität besteht oder denen subjektiv Dringlichkeit zugemessen wird, als Ausgangspunkte parteiischer Positionierung in den Blick zu nehmen. Das hieße zunächst, sich ein Bild davon zu verschaffen, auf wessen Seite man bereits steht. Designer\*innen besitzen üblicherweise ein eher linkes Selbstverständnis, oder sagen wir besser ein humanistisches Weltbild. Aber auch ein liberales, ein konservatives oder gar nationalistisches Weltbild wären legitimer Ausgangspunkt parteiischen Handelns. Oft besteht dabei ein offensichtlicher Widerspruch zwischen individueller Weltanschauung und professionellem Handeln. Die Schwierigkeit, die beruflich-designerische und die persönlich-alltagsweltliche Perspektive übereinander zu legen, produziert teilweise hohen individuellen Leidensdruck. Diese Belastung, die mit der Lebensführung, professionellem Selbstverständnis und einer Grundschizophrenie im Berufsfeld zu tun hat, kann nicht prinzipiell überwunden werden. Es ist daher sinnvoll, den Unterschied zwischen Leben und Beruf anzuerkennen, denn insbesondere die zunehmenden Verwechslungen zwischen Freundschaft und Kollegialität, Konkurrenz und Abhängigkeit sowie die gravierenden Irritationen, die der Freizeit einen arbeits-



dienlichen Zweck und der Arbeit den Charakter von Vergnügen geben, sind geeignet, bestehende Parteilichkeit zu verdecken und nicht reduzierbare gesellschaftliche Widersprüche zu individuell belastenden zu machen. Diese Verwicklungen können aber auch aufregende Ausgangspunkte sein, sich bestehenden Parteilichkeiten des eigenen Handelns (beispielweise in Bezug auf Auftraggeber\*innen aus der Privatwirtschaft, den arbeitgebenden Hochschulen, den anfragenden städtischen oder staatlichen Institutionen oder bestimmten rahmensetzenden soziokulturellen Milieus) bewusst zu werden und über eine selbstgewählte Parteinahme neu nachzudenken. Dies wäre dann schon eine weitere Möglichkeit. Wie kann man jene Selbstbefragung auf die individuelle wie auch professionelle gesellschaftliche Positionierung hin verlassen? Nicht im Sinne einer Verleugnung dieser Dimension, sondern als Öffnung für andere Möglichkeiten – als nicht-identitäre Form des Engagements. Der erwähnte Anwalt oder die Trainerin, Beratung oder Kollaboration sind hierfür längst erprobte Modelle. Dies würde nicht bedeuten, die vermeintlichen und als relevant wahrgenommenen Probleme Anderer zum Ausgangspunkt professioneller Problemlösungsperspektiven zu machen, sondern sich selbst zur leidenschaftlichen Partner\*in Anderer zu machen. Mit den Anderen sind damit nicht Andere im Prinzip von andersartig und abgesondert gemeint, sondern zunächst ein multiples Nicht-Ich. Dennoch gibt es in der Gestaltung klassische Andere, sogenannte Klient\*innen, Kund\*innen oder Auftraggeber\*innen. Designer\*innen haben für jene Personengruppen ein Repertoire an Verständnis- und Umgangsformen entwickelt. Es hat sich in Bezug auf diese Anderen ein Rollenspiel der Abgrenzung und Bezüglichkeit etabliert, das als eingeübte Kultur der Anderen unhinterfragt das Außen und den Anforderungshorizont des Entwerfens bildet. Hier andere Andere in das Blickfeld zu bekommen, jene, die üblicherweise nicht Auftraggeber\*innen von Gestaltung sind in Betracht zu ziehen – möglicherweise mit der gleichen professionellen Distanz wie auch Empathie – wäre in erster Linie eine Verschiebung in der Arbeitsbeziehung und würde erst im Folgenden zu einer alternativen Herangehensweise und Designpraxis führen. Aber es wäre eine Parteinahme.

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

Bild muss durch eines von unauflösbaren Konflikten gezeichnetes ersetzt werden. Gemeinsam mit den Akteur\*innen und Themen dieser Konflikte könnte tatsächlich die politische Ebene der Auseinandersetzung um Idee und Praxis des Zusammenseins als gelebte Form des Streitens erreicht werden.



*D1 Heroisches Design mit großem D oder auch Autorendesign folgt eigenen (moralischen) Kriterien.*

*D2 Das kundenfreundliche Design affirmiert Wünsche und befriedigt vermeintliche Bedürfnisse anderer.*

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

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

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

*D6 Parteiisches Design (siehe Text)*

*Grafik: Jesko Fezer*

## Literatur

Bill, Max  
Die Gute Form. Schweizerischer Werkbund, Winterthur 1957.

Böhme, Gernot  
Ästhetischer Kapitalismus, Berlin 2016.

Brock, Bazon  
Auszug aus der Projektbegründung für die Ausstellung ›Mode – das inszenierte Leben‹ des Internationalen Design Zentrums Berlin 1972/73. In: Ders.: Ästhetik als Vermittlung, Köln 1977, S. 446-449.

Bröckling, Ulrich/Feustel, Robert (Hg.)  
Das Politische denken. Zeitgenössische  
Positionen, Bielefeld 2010.

Davis, Mike  
Wer wird die Arche bauen? Das Gebot zur  
Utopie im Zeitalter der Katastrophen. In:  
Blätter für deutsche und internationale  
Politik 2/2009, S. 41-59.

DiSalvo, Carl  
Adversarial Design, Cambridge 2012.

Engels, Friedrich  
Zur Wohnungsfrage. In: Der Volksstaat  
10 f. (1872).

Groys, Boris  
Die Kunst des Denkens. In: Groys, Boris/  
Weibel, Peter (Hg.): Die Kunst des Den-  
kens, Hamburg 2008, S. 7-24.

Jaeggi, Rahel  
Kritik von Lebensformen, Berlin 2013.

Latour, Bruno  
Ein vorsichtiger Prometheus? Design im  
Zeitalter des Klimawandels. In: Arch+  
196/197 (2010).

Loos, Adolf  
Ornament und Verbrechen. In: Opel, Adolf  
(Hg.): Ornament und Verbrechen. Ausge-  
wählte Schriften, Wien 2000.

Marchart, Oliver  
Claude Lefort. Demokratie und die dop-  
pelte Teilung der Gesellschaft. In: Brö-  
ckling, Ulrich/Feustel, Robert (Hg.): Das  
Politische denken. Zeitgenössische Posi-  
tionen, Bielefeld 2010, S. 19-32.

Marchart, Oliver  
Die politische Differenz. Zum Denken des  
Politischen bei Nancy, Lefort, Badiou,  
Laclau und Agamben, Berlin 2010.

Mouffe, Chantal  
Über das Politische. Wider die kosmopoli-  
tische Illusion, Berlin 2007.

Nonhoff, Martin  
Chantal Mouffe und Ernesto Laclau. Kon-  
fliktivität und Dynamik des Politischen.  
In: Bröckling, Ulrich/Feustel, Robert (Hg.):  
Das Politische denken. Zeitgenössische  
Positionen, Bielefeld 2010, S. 33-58.

Reckwitz, Andreas  
Die Erfindung der Kreativität. Zum Pro-  
zess gesellschaftlicher Ästhetisierung,  
Berlin 2012.

Rittel, Horst/Webber, Melvin  
Dilemmas in a General Theory of Planning.  
In: Policy Sciences 4 (1973), S. 155-169.

Rittel, Horst  
Die Denkweise von Designern. In: Stu-  
dienhefte Problemorientiertes Design 1  
(2012).

Sommer, Bernd/Welzer, Harald  
Transformationsdesign. Wege in eine  
zukunftsfähige Moderne, München 2014.



CHRISTOPH RODATZ

# Individuelle Interessen und Public Interest Design

## Individuelle Interessen und Public Interest Design

### Interesse und Public Interest Design

Eine mögliche Erklärung, was eigentlich *Public Interest Design* ist, geht von dem Ziel aus, auf der Grundlage designspezifischer Praktiken und Theorien gesellschaftliche, soziale und politische Prozesse, Strukturen und Routinen (mit) zu gestalten und zu reflektieren. In dieser Erklärung ist implizit die Annahme enthalten, dass gesellschaftliche, soziale und politische Prozesse, Strukturen und Routinen immer auch mit öffentlichen Interessen in Verbindung stehen. *Public Interest Design* kann dann sowohl als eine Gestaltungspraxis verstanden werden als auch als akademische Disziplin, die sich mit Fragen befasst, unter welchen Voraussetzungen oder auch mit welchen Zielen eine Gestaltung mit den benannten Schwerpunkten überhaupt möglich ist. Mit diesem letzten Satz stellt sich auch die Frage, was ausgerechnet das Design dafür qualifiziert, zur Gestaltung öffentlicher Interessen beizutragen. Weil für das Engagement für öffentliches Interesse sich stets Einzelpersonen individuell interessieren und zusammenschließen müssen, wird sich dieser Aufsatz folgender Frage widmen: Wie kann individuelles Interesse angeregt werden, sich für Belange öffentlichen Interesses einzusetzen und welche Bedeutung hat dabei die Gestaltung und die Rezeption von Gestaltetem? Wie also können zum Beispiel individuelle Interessen für die Beteiligung an partizipatorischen Prozessen angeregt werden, deren Gegenstand der öffentliche Raum ist? Die Klärung dieser Frage sehe ich als wichtige Voraussetzung für gestalterisches Handeln, das sich zur Aufgabe macht, »im Sinne öffentlicher Interessen« zu gestalten, indem es zum Beispiel partizipatorische Prozesse initiiert.

*Inter esse* – aus dem Lateinischen übersetzt – bedeutet dazwischen sein, dazwischen liegen, unterscheiden oder auch (an)teilnehmen und dabei sein. Blickt man auf den aktuellen Sprachgebrauch des Wortes, so taucht es vor allem in drei Zusammenhängen auf: Erstens – hier vor allem im Englischen – in ökonomischen Zusammenhängen als Zins oder Wert, zweitens das im Deutschen übliche Verständnis von Neigung, auch Bestrebung oder Eigennutz. So wird es im Zusammenhang mit einem sozialen oder politischen Nutzen im Sinne eines privaten oder eben auch öffentlichen Interesses verwendet. Und drittens kommt es in Kontexten ästhetischer Produktion und auch Rezeption vor. In diesem Zusammenhang sind Gegenstände interessant, werden künstlerisch-gestalterische Interessen verfolgt oder soll Interesse geweckt werden.

Die dritte Nutzungsweise lässt sich auch an die Einführung des Interesses als Schlüsselbegriff der Ästhetik im 18. Jahrhundert anbinden. Hans-Jürgen Fuchs beschreibt diesen Prozess im *Historischen Wörterbuch der Philosophie*<sup>1</sup> und zeigt auf, dass dies mit der Einführung von *interessant* in den Sprachgebrauch einhergeht.<sup>2</sup> Dabei wird

1 Fuchs, Hans-Jürgen: Interesse. In: Ritter, Joachim/Gründer, Karlfried (Hg.): *Historisches Wörterbuch der*

*Philosophie*, Band 4, Darmstadt 1976, Sp. 479-485.

2 Vgl. Ebd. Sp. 483 f.

interessant erst einmal im Sinne von ›mitleiderregend‹ genutzt und steht damit auch im Zusammenhang mit einer Empfindung. Laut *Meyers Großem Konversationslexikon* von 1909 steht in diesem Sinne interessant auch für »erregend; ganz allgemein und zunächst, was aus dem Kreis des Gewöhnlichen heraustritt, dadurch überrascht und anzieht, nicht selten mit dem Nebenbegriff von pikant.«<sup>3</sup> Und so wird laut Fuchs interessant im 18. Jahrhundert als Terminus genutzt, der alles das bezeichnet, was »die menschliche Aufmerksamkeit fesselt und beansprucht, insbesondere aber das literarische, musikalische und gestalterische Kunstwerk«<sup>4</sup>. Diese Qualität von Interesse, eine affektive Wirkung auszulösen, will ich als Anlass nehmen, Interesse in Bezug auf die gestalterische Praxis von Designerinnen und Designern zu betrachten. Dabei gehe ich davon aus, dass Interesse ein wichtiger Bestandteil sowohl der Rezeption, als auch der ästhetischen Produktion ist. Somit kann es auch im Rahmen einer Gestaltung zum Einsatz kommen, die sich öffentlicher Interessen widmet. Daher will ich der Frage nachgehen, wie ein individuelles Interesse genutzt oder im negativen Falle missbraucht werden kann, öffentliche Interessen zu gestalten.

Der Aufsatz gliedert die Betrachtung in vier Abschnitte. In einem ersten Schritt erfolgt eine – an ästhetischen Fragestellungen orientierte – Annäherung an die Seinsweise von Interesse. Im Zuge dieser Analyse werde ich zwei Modi vorstellen: den Modus *atmosphärischer Erfahrung* und den Modus des *diskursiven Begreifens*, daran angelehnt den *Interessenwert*, die *Interessenzeit* und den *Interessenprozess*. Im zweiten und dritten Schritt wird es darum gehen, Interesse aus der Sicht derer zu betrachten, die auf etwas Interessantes stoßen und derer, die etwas Interessantes gestalten. Diese Überlegungen knüpfen an Gernot Böhmes Betrachtungen zu Atmosphäre und die daran gekoppelte *Neue Ästhetik*<sup>5</sup> an und stellen Rezeption und Gestaltung von Interesse in Anlehnung an seine Wahrnehmungstheorie vor. Der letzte Abschnitt geht mit dem bis dahin entwickelten Verständnis und den Begrifflichkeiten der oben formulierten Frage nach, welche Qualitäten oder Kompetenzen Designerinnen und Designer für die Gestaltung von Interessen einbringen können, um individuelle Interessen für das Öffentliche zu gewinnen.

## Individuelles Interesse zwischen atmosphärischer Erfahrung und diskursivem Begreifen

›Das war interessant‹ ist nach einem Ereignis, wie einer Theateraufführung, Ausstellung oder einem Vortrag, eine häufig vorkommende Antwort auf die Frage ›Wie war's?‹. Die Antwort auf diese Frage ist dann meist Ausdruck eines zwiegespaltenen Zustands:

3 Meyers Großes Konversationslexikon. Leipzig/Wien 1905-1909, Begriff: Interessant, Bd. 6, Sp. 883.

4 Fuchs 1976. Sp. 483.

5 Zum Beispiel: Böhme, Gernot:

Ästhetik. Vorlesungen über Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre, Paderborn 2001, S. 45. Ders.: Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik, Frankfurt am Main 1995.

Einerseits war man gerade erst in ein Ereignis involviert, das einem vielleicht auch irgendwie fremd war. Genau deshalb fehlen die Worte, das Erlebte zu beschreiben oder gar analysieren zu können. Andererseits hatte das Erlebte dennoch eine Ausstrahlung, die dieses Besondere oder eben dieses Interessante hervorbrachte. Und so changiert die Aussage ›Das war interessant‹ zwischen floskelhaftem Eingeständnis, keinen Zugang zu finden und einer dann doch tiefergehenden Begeisterung gegenüber dem noch unbestimmt Interessantem. Außerdem ist diese Aussage auch Ausdruck des – in der Konfrontation mit dem Interessanten – herausfordernden Moduswechsels: Das in der Gegenwärtigkeit – in *atmosphärischer Erfahrung* – erfahrene Interessante muss in analytisch reflektierter Weise in Worte – in ein *diskursives Begreifen* – überführt werden, sofern man dem Erlebten auf den Grund gehen oder sich damit ausführlicher beschäftigen will.

Der hier als *atmosphärische Erfahrung* exemplarisch beschriebene und mit dem *Interessant-sein* verbundene Modus der Erfahrung des Besonderen beinhaltet eine affizierende Unbestimmtheit, die zudem an ein Hier und Jetzt gekoppelt ist. Mit diesem findet eine erste Anbindung des individuellen Interesses an den von Böhme eingeführten Atmosphärenbegriff statt. Er beschreibt Atmosphäre als »erste[n] Gegenstand der Wahrnehmung«<sup>6</sup>, dessen »grundlegendes Wahrnehmungsereignis [...] das *Spüren von Anwesenheit*«<sup>7</sup> ist. Mit Bezugnahme auf Hermann Schmitz<sup>8</sup> führt er Atmosphären in seinem ersten einschlägigen Text von 1995 folgendermaßen ein: Sie »sind immer räumlich ›randlos, ergossen, dabei ortlos, d. h. nicht lokalisierbar‹, sie sind ergreifende Gefühlskräfte, räumliche Träger von Stimmungen.«<sup>9</sup> Weiter führt er aus, dass sich diese Unbestimmtheit der Atmosphäre durchaus in etwas Bestimmtes ausdifferenzieren kann, das er das *Atmosphärische* nennt. Das Atmosphärische zeigt sich als vom wahrnehmenden Ich ein stückweit losgelöst und zeigt eine Tendenz, eine Gegenständlichkeit anzunehmen<sup>10</sup>. Auf dieser Beschreibung basiert meine Entscheidung, im Falle des interessant-seins vom Modus atmosphärischen Erfahrens zu sprechen. Denn in der Erfahrung des Interessanten findet genau diese Überführung statt. Das unbestimmt Spürbare wird als noch nicht begreifbarer, aber dennoch für mich interessanter Gegenstand erfahren. Folgerichtig ist in der Sprachlosigkeit der eigenen Angetanheit nur die Floskel möglich: ›Das war Interessant‹.

Interesse findet ebenso im zweiten Modus, dem des *diskursiven Begreifens*, statt. Im *Meyerschen Lexikon* von 1909 steht unter ›Interesse‹: »der ›Anteil, den man an etwas nimmt; der Wert und die Bedeutung, die einer Sache beigelegt werden, oder die sie für uns hat.«<sup>11</sup> So gesehen ist Interesse eine grundlegende Triebfeder für die Auseinan-

6 Böhme 2001. S. 45.

7 Ebd. S. 45.

8 Vgl. Schmitz, Hermann: *System der Philosophie*, Band III.2, Bonn 1964. Zit. nach Böhme 1995, S. 29.

9 Ebd.

10 Vgl. Böhme 2001. S. 59.

11 Meyers Großes Konversationslexikon. Leipzig/Wien 1905-1909, Begriff: Interesse, Bd. 6, Sp. 883.



dersetzung mit einer Sache – ich will im Folgenden vom Gegenstand<sup>12</sup> sprechen –, die für eine Person einen Wert hat oder an der sie einen Anteil nimmt. Das hier angeführte Anteilnehmen lässt sich in seiner Doppeldeutigkeit wiederum auf den Modus der atmosphärischen Erfahrung beziehen, aber auch auf den Modus diskursiven Begreifens. Neben der Bedeutung von Anteilnehmen, betroffen zu sein und sich emotional in etwas zu involvieren, bedeutet es, sich den Teil eines Ganzen zu nehmen oder abzubekommen. Interesse ist so gesehen Grundlage dafür, sich überhaupt auf einen Gegenstand einzulassen, ihn sich anzueignen und auch Grundlage dafür, Initiative im Kontext zu ihm zu ergreifen. Der Wert oder die Bedeutung, die einem Gegenstand beigemessen werden, sind emotionaler Motivator, sich damit zu befassen, um sich dann den Teil eines Ganzen davon anzueignen oder für sich greifbar zu machen. Diese doppelte Anteilnahme findet statt im Zusammenhang mit dem Verfolgen von Hobbys, im Meinungsaustausch, bei Lernprozessen etc., aber letztlich auch in politischen sowie wirtschaftlichen Aneignungs-, Um- und Durchsetzungsprozessen. Pierre Smolarski schreibt in seinem Aufsatz *Ästhetik und Rhetorik des Alltags*<sup>13</sup>, Interesse werde im Sinne der Eigenliebe und des Eigennutzes eher negativ verwendet, gerade dann, wenn es im Zusammenhang mit politischem und, ich würde ergänzen, auch wirtschaftlichem Handeln gebraucht wird<sup>14</sup>. Dabei ist das individuelle Interesse erst einmal ein grundlegender Motivator dafür, sich mit den Gegenständen unserer Welt auseinanderzusetzen, sie verstehen zu wollen, Anteil daran zu nehmen und sie eben gerade dadurch mitzugestalten.

Dieser Aspekt des sich greifbar Machens, sich Teilen eines Ganzen zuzuwenden, sich mit ihnen tiefergehend auseinanderzusetzen, sind Teil des Modus diskursiven Begreifens. Er kann so als eine Art Befreiung von den auf Unbestimmtheit und ein Hier und Jetzt bezogenen Modus atmosphärischen Erfahrens gesehen werden. Denn Interesse findet nicht nur als ein Erfahrungszustand im Sinne eines *interessant-seins* statt, sondern wird auch überführt in eine tiefergehende Auseinandersetzung mit Gegenständen, wie Phänomenen, Objekten, Inhalten, Formen, Prozessen etc., für die sich eine Person interessiert. Im diskursiven Modus geht es darum, sich *Interessen anzueignen*, den relevanten Schritt zu gehen, auf der Basis der vorliegenden Interessen, diese für sich begreifbar zu machen. Dann ist ein Gegenstand nicht mehr nur interessant oder interessiert einen, sondern man hat Interesse daran und eignet sich deshalb gewisse Aspekte dieses Gegenstandes an. So entsteht ein neuer, für die Person *eigener Gegenstand des Interesses*, dem sie längerfristig nachgeht und ihn sich dabei aneignet, transformiert und vielleicht auch einer Öffentlichkeit zugänglich macht.

Im individuellen Interessehaben bleibt der Modus atmosphärischer Erfahrung – und das will ich abschließend hervorheben – immer an den des diskursiven Begreifens ge-

12 Ich will >Gegenstand< anstellen von >Sache< verwenden, weil ich später auf Gernot Böhme und seine *Neue Ästhetik* Bezug nehme. Böhme verwendet >Gegenstand< sehr breit und beschreibt z. B. das Atmosphärische als

Gegenstand und löst sich davon, dass es ein Ding im herkömmlichen Sinne sein muss. (Vgl. Böhme 2001. S. 39)

13 Vgl. den Beitrag von Pierre Smolarski im vorliegenden Band.

14 Vgl. Ebd.

bunden. Die Leidenschaft, die in meinem Interessiertsein und der Erfahrung eines interessanten Gegenstandes ausgelöst wird, ist Grundlage für das Aufrechterhalten von Interesse und eines Interessehabens an Etwas und ist Grundlage dafür, mich immer wieder über einen längeren Zeitraum mit dem Gegenstand meines Interesses auseinanderzusetzen. Das Wissen und auch Spüren dieses emotionalen Anteils am Interesse ermöglicht es mir, selbst dann an einem Interesse festzuhalten, wenn die Auseinandersetzung damit oder die Ausübung davon nicht mit Lust verbunden ist. Somit gibt es bezüglich der Gewichtung der zwei Modi Schwankungen, doch im individuellen Interessehaben aktualisieren sich beide immer wieder.

Mit der Einführung der zwei Modi atmosphärischer Erfahrung und diskursiven Begreifens wurden zwei Seinsweisen individuellen Interesses eingeführt, von denen sich zwei weitere Merkmale ableiten lassen, die in der bisherigen Betrachtung schon immer auch enthalten waren. Diese finden sich bei Stefan Römer in seinem Buch *Inter-esse*<sup>15</sup>, in dem er auf einen an die Kunstproduktion, rezeption und theorie gekoppelten Interesse-Begriff fokussiert. Interesse, so Römer, umfasst einerseits eine »Leidenschaft kombiniert mit Intention/Kalkül«<sup>16</sup>. Andererseits bringt eine Hinwendung auf Interesse auch eine doppelte Zeitstruktur mit sich: ein »intensives Jetzt«<sup>17</sup> und eine »länger andauernde Beschäftigung«<sup>18</sup>. Sowohl die von Römer angesprochene Leidenschaft als auch die Intention lassen sich als Wert – den *Interessenwert* – beschreiben. Je höher die Leidenschaft für etwas ist, um so intensiver wird einem Interesse nachgegangen und werden dabei auch eigene Formen des Umgangs damit gefunden. Damit verbunden ist die Zeitstruktur, die *Interessenzeit*. Mit wachsendem Interessenwert steigt die Wahrscheinlichkeit, dass man sich über den Impuls des Hier und Jetzt hinaus längerfristig mit einem Interesse befasst. Dabei ist entscheidend, ob man sich ausschließlich in einem intensiven Jetzt mit einem Gegenstand befindet oder ob die Interessenzeit es zulässt, sich längerfristig und mit der nötigen Ruhe damit auseinanderzusetzen.

Interessenwert und Interessenzeit zusammen prägen somit den *Interessenprozess*, der das oben beschriebene »Interessehaben an einem Gegenstand« aufnimmt. Ein hoher Interessenwert kann einen Prozess auslösen, der über Aneignung und Transformation des ursprünglichen Interesses zu einem neuen Gegenstand führt, unter zwei Voraussetzungen: dass man sich die Zeit dafür nimmt und dass sich in der Kontinuität der Auseinandersetzung das Interesse immer wieder neu im Hier und Jetzt aktualisiert. Im Folgenden wird der Interesseprozess genauer vorgestellt: Ich treffe auf einen interessanten Gegenstand, der mein Interesse weckt. Es sei ins Gedächtnis gerufen, dass dieser Gegenstand nicht ein Ding sein muss, sondern es sich dabei um Phänomene, Objekte, Inhalte, Formen, Prozessen etc. handeln kann. Und indem der Gegenstand mein Interesse geweckt hat, erfahre ich das Interessante dieses Gegenstandes als ein noch Unbestimmtes, aber zugleich Spürbares. Bleibt es hierbei, so bleibt dieser Gegenstand

15 Römer, Stefan: *Inter-esse*,  
Berlin 2014.

17 Ebd.

18 Ebd. S. 12.

16 Ebd. S. 13.

›nur‹ interessant und hat für mich einen überschaubaren Wert. Rückt das Interessante aber aus der Unbestimmtheit und wird in einer gewissen Konkretheit greifbar, bildet sich ein interessanter Gegenstand heraus. Voraussetzung dafür ist, dass der Interessenwert auch nach der Überführung in die Konkretion hoch ist. Dieser Prozess hat zur Folge, dass das unbestimmt Ganze von mir in Teilen begriffen und vertieft wird. Aus dem interessanten Gegenstand wird so ein eigener Gegenstand meines Interesses, der zwar mit dem ersten zu tun hat und von diesem impulsgebend initiiert wurde, dann aber eben doch in der Anteilnahme und Aneignung zu etwas Eigenem wird. Genau hier findet ein Rollenwechsel statt. War mein Interesse bislang zwischen dem interessanten Gegenstand und mir angesiedelt, liegt es nun auch zwischen mir und dem Gegenstand meines Interesses. Am Anfang war ich Rezipient, nun bin ich nicht mehr nur betroffen, sondern gestalte dieses Interesse in meiner ganz eigenen Weise. Dieser Rollenwechsel einen Wechsel des Interessewerts mit sich. Denn in der Aneignung und Transformation steigert sich dieser Wert, weil das ehemals unbestimmt Fremde nun zu meinem bestimmt Eigenem wird: Der neue Gegenstand trägt meine Interessen in sich. Bei der überwiegenden Zahl von Interessenprozessen – so zum Beispiel bei Hobbys – bleibt der neue Gegenstand bei mir oder wird nur mit einem kleinen Kreis von Personen geteilt. Bei gestalterischen und künstlerischen Interessenprozessen besteht dagegen meist die Absicht, mit dem neuen Gegenstand an die Öffentlichkeit zu gehen. Ziel ist es dann, dass diese neuen nun öffentlichen Gegenstände wiederum für andere interessant sind und dabei nicht nur ein Interesse auslösen, sondern eben jenen Prozess des Aneignens, Transformierens und Veröffentlichens fortsetzen.

Hervorzuheben ist, dass Interesse in diesem Kontext sowohl positiv als auch negativ belegt sein kann. Ich kann Interesse an einem für mich positiven Gegenstand haben und dieses in meiner Weise fortsetzen wollen, ich kann aber auch Interesse an einem Gegenstand haben, der mich ärgert oder wütend macht. Ich kann den Gegenstand dann zum Beispiel in Frage stellen und versuchen zu verändern. Tatsächlich ist der hier dargelegte zirkuläre Interessenprozess Teil menschlicher Neugier, menschlichen Begehrens oder auch Wissensdrangs, gleichzeitig aber auch Grundlage für den menschlichen Gestaltungswillen, für Initiative und die Ausübung von Macht.

Startpunkt des vorgestellten Interessenprozesses ist das Interessant-sein als der Moment, der mich berührt, der eine Leidenschaft auslöst, die zu einer längeren Beschäftigung damit führen kann. Das Interessant-sein steht am Anfang und bei einer längerfristigen Beschäftigung mit einem Gegenstand meines Interesses gibt es mit jeder weiteren Befassung einen erneuten Anfang, bei dem das Interessant-seins impulsgebend ist. Damit steht das Interessante im Zentrum von Interesse. Und so wie ein Gegenstand für mich interessant erscheint und darin eine Leidenschaft auslöst, ist es das Bestreben gerade künstlerisch-gestalterischer Vorgänge, ebenso einen Gegenstand zu erzeugen, der für andere ein solches Interessant-sein auslöst. Dabei besteht ein gewisses Risiko, nicht darüber hinaus zu kommen und daher nicht am Anfang eines Interessenprozesses zu stehen. Zum besseren Verständnis wird sich der nächste Abschnitt der Erfahrung des Interessanten und seinem Bezug auf Atmosphäre widmen.

## Erfahrung des Interessanten und Atmosphären

Die nächsten zwei Abschnitte beziehen sich auf zweierlei Weisen auf Gernot Böhme und seine *Neue Ästhetik*: aus Sicht seiner rezeptionsästhetischen Auseinandersetzung mit Atmosphäre und seiner produktionsästhetischen Kritik an der ästhetischen Ökonomie, für die er den Inszenierungswert von Gegenständen einführt, der in Verbindung zum Interessant-sein gebracht werden kann. Gernot Böhme führt Atmosphäre als Grundbegriff seiner *Neuen Ästhetik*<sup>19</sup> ein und entwickelt sie als eine allgemeine Wahrnehmungstheorie. In einer recht einseitigen Kritik wirft er der ›alten‹ Ästhetik vor Urteilsästhetik zu sein, die auf die Semiotik zentriert und eine reine Kunsttheorie ist<sup>20</sup>. Auch wenn man diese Kritik nicht teilen muss, lässt sich kaum abstreiten, dass sein Ansatz in den letzten Jahrzehnten in vielen Bereichen wie dem Design, der Architektur oder der Stadtplanung neue Impulse setzen konnte. Als Ziel der *Neuen Ästhetik* formuliert er:

Die neue Ästhetik ist also auf Seiten der Produzenten eine allgemeine Theorie ästhetischer Arbeit. Diese wird verstanden als die Herstellung von Atmosphären. Auf Seiten der Rezipienten ist sie eine Theorie der Wahrnehmung im unverkürzten Sinne. Dabei wird Wahrnehmung verstanden als die Erfahrung der Präsenz von Menschen, Gegenständen und Umgebungen.<sup>21</sup>

In Böhmies Theorie ist das Atmosphärische auf die leibliche Anwesenheit im Raum angewiesen, weshalb sein Ansatz genau dort an Grenzen stößt, wo die Wahrnehmung – in meinen Worten – vom Modus atmosphärischer Erfahrung in den Modus diskursiven Begreifens wechselt. Insofern greift sein Ansatz für die Betrachtung von Interesse nur in Teilaspekten. Trotzdem will ich im Folgenden Interessant-sein von der Rezeptionsseite mit Atmosphäre in Verbindung bringen und die Beziehung zu Atmosphäre herausarbeiten.

Im *Historischen Wörterbuch der Philosophie* schreibt Fuchs: »Das Interesse als verbindende Beziehung zwischen Werk und Publikum einerseits [rapport] und als psychische Dynamik andererseits [affection] erzeugt letztlich alle seelischen Gestimmtheiten [Neugierde, Angst, Mitleid], die das Kunstwerk in uns bewirkt.«<sup>22</sup> Diese Beschreibung von Interesse als ästhetische Kategorie bezieht sich vor allem auf den Modus atmosphärischer Erfahrung und lädt ein zu einer Betrachtung von Interesse mit dem Fokus auf die von Böhme beschriebene Atmosphäre und seine *Neue Ästhetik*. Denn Atmosphäre und Interesse sind in den genannten Punkten, einer verbindenden Beziehung, affizierenden Wirkung und Gestimmtheit in einiger Hinsicht miteinander vereinbar und für gestalterische Kontexte sogar aufeinander bezogen. Wie bereits ausgeführt, be-

19 Vgl. Böhme 1995 und Ders. 2001.

20 Vgl. Böhme 1995. S. 23 ff.

21 Ebd. S. 25.

22 Fuchs 1976. Sp. 484.

schreibt Böhme Atmosphäre als »unbestimmte räumlich ausgebreitete Stimmungen«, die »quasi objektiv«<sup>23</sup> sind. Atmosphäre entfaltet sich im Dazwischen eines Ich-Pols und eines Gegenstand-Pols. Dieses Dazwischen ist von beiden Polen abhängig, wird von beiden gleichermaßen erzeugt und kann sich nur in deren Ko-Präsenz entfalten. Das gilt nun auch für Interesse: »Ich habe ein Interesse« geht vom Subjekt aus und »Etwas ist Interessant« entsprechend vom Objekt. Dennoch benötigen beide Pole den jeweils anderen. Deutlicher wird das, wenn man schreibt: »Ich interessiere mich für einen Gegenstand« oder »Ein Gegenstand ist für mich interessant«. Aber genau in diesem Zwischen entfaltet sich das, was nur schwer greifbar ist. Daher verwundert es nicht, dass ebenso wie beim »Das ist Interessant«, Atmosphäre oft auch als Umschreibung genutzt wird, mit der »etwas Unbestimmtes, schwer Sagbares bezeichnet werden soll, und sei es auch nur, um die eigene Sprachlosigkeit zu verdecken«.<sup>24</sup>

Die mit Atmosphäre verbundene Sprachlosigkeit hat mit dem sich kontinuierlich verändernden räumlichen Zustand zu tun, der in dem Zwischen von Ich-Pol und Gegenstands-Pol von beiden Seiten gleichermaßen bestimmt und damit auch verändert wird. Eine Herausforderung für die Wahrnehmung von Atmosphären ist, dass sie erst einmal immer und überall vorzufinden ist, wo wir uns befinden. Damit sind sie zu jeder Zeit Teil unseres Alltags, bestimmen unser Sein und darin zum Beispiel unsere Gestimmtheit, aber gleichzeitig sind sie auch nicht immer als etwas Besonderes auszumachen. Die Schwierigkeit über Atmosphären zu reden, in denen wir uns befinden oder befunden haben, besteht ja gerade darin, dass wir mit ihnen in unserer Befindlichkeit<sup>25</sup> so verwoben sind, dass wir sie nur selten als Etwas wahrnehmen, das von uns abgelöst oder eigenständig ist. Dennoch gibt es solche Atmosphären, derer wir als eigenständige atmosphärische Gegenstände gewahr werden. Böhme beschreibt die mit ihnen verbundenen Erfahrungen als Ingressions- und Diskrepanzerfahrung.<sup>26</sup>

Ingressionserfahrung führt er als die wahrnehmbare Differenz ein, die dadurch zustande kommt, dass man in Etwas hineingerät und es deshalb wahrnimmt. Als Beispiel nennt er die Atmosphäre eines festlich geschmückten Saales, den man betritt.<sup>27</sup> Ferner beschreibt Böhme die Diskrepanzerfahrung, die über eine Differenz von Gestimmtheiten wahrgenommen wird. Wenn ich also traurig gestimmt in eine heiter gestimmte Runde komme, dann erfahre ich die dort vorherrschende Atmosphäre als zu meiner Gestimmtheit diskrepant. Auch hier wird im Übertritt in die neue Stimmung die erst einmal unbestimmte Atmosphäre als atmosphärischer Gegenstand bestimmbar.<sup>28</sup>

Wenn ich einem für mich interessanten Gegenstand begegne, wird dieser bewusst wahrnehmbare Übergang von einem in einen anderen atmosphärischen Erfahrungs-

23 Böhme 2001. S. 47.

24 Böhme 1995. S. 21.

25 Die Doppeldeutigkeit von Befindlichkeit hebt Böhme immer wieder hervor. In meiner Befindlichkeit in einem Raum bin ich so und so gestimmt, aber ich

bin eben auch in diesem Raum anwesend. (Vgl. Böhme 2001. S. 78)

26 Vgl. Ebd. S. 46.

27 Vgl. Ebd. S. 46 f.

28 Vgl. Ebd. S. 47 ff.

raum ausgelöst. Das Interessantsein kann somit gezielt dafür eingesetzt werden, durch die Herstellung einer Ingressions- oder Diskrepanzerfahrung Aufmerksamkeit zu erzeugen. Diese Strategie wird im nächsten Abschnitt vertiefend erläutert. In Bezug auf Situationen, in denen man einem Interessanten Gegenstand begegnet, stellt sich die Frage, welche Rolle die Ingressions- und Diskrepanzerfahrung für den Übergang vom Modus atmosphärischer Erfahrung in den des diskursiven Begreifens spielt. Verlässt man den für Atmosphäre relevanten Raum leiblicher Anwesenheit und begibt sich in einen abstrakten diskursiven Raum, so findet ein Wechsel hin zur medialen Vermittlung durch Worte, Bilder, Texte, Inhalte etc. statt. In diesen diskursiven Raum begibt man sich in seiner Vorstellung und wird dabei von der Ingressions- oder Diskrepanzerfahrung präkonfiguriert. Gerät man also aus einer Ingressionserfahrung heraus in eine einen interessierende Themenwelt, so sind einem deren Inhalte z. B. völlig neu. Denkbar ist auch, dass einem die Inhalte dieser Themenwelt bekannt sind, man ihnen deshalb zugewandt ist, sich aber dennoch im Moment der Auseinandersetzung neue und unerwartete Aspekte eröffnen und sich so der Vorstellungsraum verändert, erweitert oder einem auf neue Weise begegnet. Gerät man hingegen aus einer Diskrepanzerfahrung in diesen diskursiven Raum, so erzeugt die Präkonfiguration vor allem eine auf die Themenwelt, in die man hineingerät, emotionale Reaktion. Diese ergibt sich zum Beispiel dann, wenn man mit Inhalten oder Erfahrungen konfrontiert wird, die einen besonders berühren. Auch hier kann es wieder ein bekanntes Themenfeld sein, zu dem man schon eine emotionale Bindung hat, die einen aber mit jeder neuen Auseinandersetzung wieder frisch erfasst. Das trifft vor allem dann zu, wenn sich mit der Auseinandersetzung die Themenwelt verändert, erweitert oder man darin neuen Inhalten begegnet. Weil man sich mit diesen noch nicht auskennt oder sie unerwartete Bezüge herstellen und dadurch eine gewisse Unbestimmtheit mit sich bringen, wird eine Aufmerksamkeit hergestellt und die Lust geweckt, sich auch weiterhin damit zu befassen.

Die Überlegungen verdeutlichen, wie sehr insbesondere individuelle Interessen vom Zusammenspiel atmosphärischer Erfahrung und diskursiven Begreifens abhängen, weil nie nur der eine oder der andere Modus vorliegt. Dennoch verschieben sich die Schwerpunkte je nach Interessenwert und Interessenzeit. Somit entfernt sich Interesse von Atmosphäre, wenn man die bislang beschriebene Situation verlässt, zufällig in etwas hineinzugeraten. Wenn man sich also in ein konkret diskursives Begreifen hineinbegibt oder in der von Römer benannten »doppelten Zeitstruktur« vom »intensive[n] Jetzt« zur »längere[n] Beschäftigung«<sup>29</sup> wechselt.

Und so bleibt Atmosphäre als Phänomen auf die leibliche Anwesenheit im Raum und das gegenwärtige Erfahren von Etwas bezogen. Interesse kann deutlich darüber hinaus gehen, weil es einem eben nicht nur als gegenwärtiges Phänomen widerfährt, sondern es auch darum geht, einem unbekanntem Gegenstand nachzugehen und ihn in dieser

---

29 Römer 2014. S. 13.

doppelten Weise begreifen zu wollen – Begreifen im Sinne eines Vergegenständlichens und Begreifen im Sinne des Verstehens. Diese doppelte Seinsweise von Interesse als einem Dazwischen, das in der Gegenwärtigkeit vorliegt und gleichzeitig diskursiv begriffen werden kann, um es als Interesse langfristig für einen selbst präsent zu halten, unterscheidet Atmosphäre von Interesse. Atmosphäre wird nur in der leiblichen Anwesenheit im Raum erfahren. Wird sie begriffen, spricht man über sie und fasst das Erfahrene in Worte, wenn die Atmosphäre selbst lange schon verweht ist. Interesse, eben weil es diskursiv greifbar wird, kann medial immer wieder aktualisiert werden und somit auf Dauer präsent gehalten und sich angeeignet werden. In diesem Prozess des sich Aneignens findet, wie am Interessenprozess aufgezeigt, ein Rollenwechsel statt. Ich als Interessierter, der dem Interessanten begegnet, werde zu einem Produzenten eigener Gegenstände meines Interesses. Damit wandelt sich die Rolle vom Rezipienten hin zum Produzenten von Gegenständen meines Interesses. Der nächste Abschnitt widmet sich daher der Erzeugung des Interessanten.

### Erzeugung des Interessanten und der Inszenierungswert

In den vorangegangenen Abschnitten lag der Fokus auf denen, die sich dem Interessanten ausgesetzt sehen. Das Interessante war dabei Impulsgeber, um sich mit interessanten Gegenständen längerfristig zu befassen und sie so für sich als Gegenstände des Interesses greifbar zu bekommen und anzueignen. Im Weiteren wird die Richtung der Betrachtung umgedreht: In der Beschreibung des Interessenprozesses entscheidend war die Stelle des Rollenwechsels, bei dem aus einem Rezipienten eines interessanten Gegenstands ein Gestalter eines neuen Gegenstands eigenen Interesses wird. Dieser Vorgang wird im Folgenden mit dem Fokus auf die Praxis von Gestalterinnen und Gestalter sowie Künstlerinnen und Künstler genauer untersucht, weil sie es letztlich sind, die impulsgebend sein können für eine auf Individualinteressen aufbauende Gestaltung öffentlicher Interessen.

Römer beschreibt, wie in der Kunst das Interessant-sein das Interesse an Etwas – in diesem Falle einer Künstlerin oder eines Künstlers an einem relevanten Inhalt – abgelöst hat. Interesse, so Römer, sei Teil eines jahrhundertealten Ästhetikdiskurses in Bezug auf die Entstehung und Wirkungsweise von Kunst. Im Rahmen seiner historischen Rekonstruktion beschreibt er, dass in den 1960er Jahren der Minimalist Donald Judd die Grundlage für eine wieder aufkeimende Relevanz von Interesse in der Kunst und damit vielleicht auch die Grundlage für die Floskel ›Das war interessant‹ gelegt hat: »Eine Arbeit muss nur interessant sein«<sup>30</sup>, so dessen Forderung in Bezug auf die Wirkung von Kunstwerken. Michael Fried, so Römer, kontert spöttisch, in dem er hervorhebt, dass

---

30 Judd, Donald: *Specific Objects* (1965). In: Vries, Gerd de (Hg.): *Über Kunst. Künstlertexte zum*

*veränderten Kunstverständnis nach 1965*, Köln 1974, S. 102-134. Zit. nach: Ebd. S. 16.

die Kunst der Minimalisten »bloß interessant«<sup>31</sup> sei. Römer führt in diese Betrachtung ein mit einem die Gegenwartskunst prüfenden Zitat von Giorgio Agamben aus dem Jahre 1970: »Die Kunst findet bei uns nur deshalb eine so gnädige Aufnahme, weil sie aus der Sphäre des ›Interesses‹ [am Kunstwerk] herausgetreten und in die des bloßen ›Interessantsein‹ eingetreten ist.«<sup>32</sup> Römer kritisiert in seinem Buch, dass im Ausblenden des ›Interesses am Kunstwerk‹, sowohl von Seiten der Künstlerinnen und Künstler als auch von Seiten der Rezipierenden ein aus seiner Sicht zentraler Aspekt verloren geht, nämlich eine aktive Haltung, nicht nur im Sinne des Lateinischen ›inter esse‹ ein ›Dazwischen‹ zu schaffen, sondern auch ein aktives ›Dazwischentreten‹ zu vollziehen. Es geht ihm darum, die im Minimalismus und auch von Judd vertretene Forderung zu hinterfragen, in der Kunst ›Subjektivität‹<sup>33</sup> zu vermeiden. Man habe versucht, den künstlerischen Ausdruck, die Eigenarten, die Ideen, die für Originalität verantwortlich waren, auszuschalten.<sup>34</sup> Römer stellt sich dieser verbreiteten Haltung entgegen und setzt sich alternativ für ein Dazwischentreten ein, als Weise, in der Kunst und der Gestaltung Interessen stark zu machen. Aus seiner Sicht reicht es nicht, nur durch Interessant-sein Interesse auszulösen, stattdessen ist ein Aufrechterhalten des Interesses erforderlich, um als Künstlerin oder Künstler Wirksames hervorzubringen und dafür muss schon im Gestaltungsprozess ein Interesse am Kunstwerk vorherrschen.

Die Kritik an der Auffassung, minimalistische Kunst habe »bloß interessant« zu sein, bietet eine Brücke für den Übergang zu Böhme und zum Design. Der Anspruch, etwas habe vor allem interessant zu sein, ist ein Anspruch, der auch die gegenwärtige Ökonomie und hier im Besonderen die Welt der Waren durchzieht. Walter Benjamin greift in seinem Text *Der Flaneur*<sup>35</sup> die von Karl Marx erwähnte Wareseele auf. Benjamin bezieht sich in seinem Text immer wieder auf Charles Baudelaire und zieht ihn exemplarisch als einen Literaten heran, der das Flanieren zur grundlegenden Methode seiner Arbeit erhoben hat. Und so vergleicht Benjamin den Flaneur Baudelaire, der ziellos in der Großstadt umherirrt, um dabei Themen für seine literarische Arbeit zu finden, mit der Ware, die von Käufern umgeben und »umrauscht« wird.<sup>36</sup> Der Literat als Künstler gerät in eine Situation, in der das Interessant-sein der Stadt und die darin rauschhaften Erlebnisse für ihn zur Quelle seiner Inspiration werden. Der Flaneur, so Benjamin, prositiert sich in diesem Prozess, weil er sich selbst zur Ware macht.<sup>37</sup> Daher beschreibt er auch die Ware in den Auslagen der Geschäfte und was sie mit den sie umgebenden Kundinnen und Kunden macht:

31 Fried, Michael: Kunst und Objektivität (1967) In: Stemmrich, Gregor (Hg.): Minimal Art. Eine kristische Retrospektive, Dresden 1998, S. 334-374. Zit. nach: Ebd.

32 Agamben, Giorgio: Der Mensch ohne Inhalt (1970), Frankfurt am Main 2012. Zit. nach: Ebd.

33 Vgl. Ebd. S. 35.

34 Vgl. Ebd.

35 Walter Benjamin: Der Flaneur. In: Ders.: Charles Baudelaire. Ein Lyriker im Zeitalter des Hochkapitalismus, Frankfurt am Main 1998, S. 33-65.

36 Vgl. Ebd. S. 54 f.

37 Vgl. Ebd. S. 55.



Gäbe es jene Wareseele, von welcher Marx gelegentlich im Scherz spricht, so wäre sie die einfühlsamste, die im Seelenreiche je begegnet ist. Denn sie müßte in jedem den Käufer sehen, in dessen Hand und Haus sie sich schmiegen will.<sup>38</sup>

Die Wareseele lässt sich mit dem vergleichen, was Böhme als spürbare Anwesenheit von Gegenständen oder auch Ekstase beschreibt. Den Begriff Ekstase leitet er dabei der griechischen Übersetzung »Aus-sich-Heraustreten«<sup>39</sup> ab und wendet sie anders als im herkömmlichen Sprachgebrauch nicht als reine Erfahrung des wahrnehmenden Subjekts an, sondern in Bezug auf die Ausstrahlung, die ein Gegenstand in seine Umgebung hat und gerade deshalb für ein Subjekt spürbar wird.<sup>40</sup> Und so versteht die Ware es – in einer vermeintlich eigenen Handlungsaktivität – sich selbst in Szene zu setzen. Das Interessant-sein der Ware beschreibt Benjamin im Rückbezug auf Baudelaire schon in den 1930er Jahren als dem eigentlichen Nutzen vorgeschaltete Erscheinungsform. Das Berufsfeld des Designs, so Böhme, zeichnet sich für diese Entwicklung seit Jahrzehnten stark mitverantwortlich. Da es für die Gestalt und die Form von Gegenständen und deren Vermarktung verantwortlich ist, ist es auch impulsgebend dafür, das Begehren für spezifische Produkte zu steigern.<sup>41</sup>

In seinem schon mehrfach zitierten ersten einschlägigen Text zu Atmosphäre hat Böhme seine *Neue Ästhetik* in Ansätzen ausgelegt, mit der auch eine kritische Betrachtung gegenwärtiger politischer und ökonomischer Zustände vollzogen werden kann. Hierbei legt er den Fokus auf die *Ästhetisierung des Alltagslebens*, die von der intentionalen Erzeugung von Atmosphären geprägt wird.<sup>42</sup> Aus der von Böhme vollzogenen Erweiterung der Ästhetik zu einer »allgemeinen Wahrnehmungslehre«<sup>43</sup> bezieht er die Mittel, mit dem Bezug auf Atmosphäre eine »Kritik der ästhetischen Ökonomie«<sup>44</sup> zu vollziehen. Gerade dafür ist die für Böhme zentrale Annahme, Atmosphären lassen sich intentional gestalten<sup>45</sup>, grundlegend, weil unsere Politik und Ökonomie von ästhetischen Werten, dem *Inszenierungswert*<sup>46</sup>, durchsetzt ist und somit die Inszenierung für beide einen relevanten Teil einnimmt. Für ökonomische Zusammenhänge beschreibt Böhme den Inszenierungswert als neuen Werttyp, der Gebrauchswert und Tauschwert kom-

38 Ebd. S. 54.

39 Böhme 2001. S. 131.

40 Vgl. Böhme 1995. S. 33.

41 Vgl. dazu den Beitrag von Gernot Böhme im vorliegenden Band.

42 Mit der Annahme, man könne Atmosphären erzeugen, setzt Böhme sich von Hermann Schmitz ab, an dessen neuer Phänomenologie er sich orientiert. »Seine Rede von den Atmosphären widerstreitet geradezu der Möglichkeit, daß sie durch dingliche Qualitäten erzeugt werden könnten.« (Böhme 1995. S. 31)

43 Siehe Untertitel von: Böhme 2001.

44 Böhme 1995. S. 45.

45 Ebd. S. 34.

46 In seinem ersten Text von 1995 spricht er noch vom »szenischen Wert« (Böhme 1995. S. 46), den er in positiver Sichtweise auch als ästhetischen Wert und negativ gedreht als Scheinwert bezeichnet. Später geht er dazu über, vom Inszenierungswert zu sprechen. (Vgl. Böhme 2001. S. 21 ff. oder S. 121 ff.)

biniert und dem Kapitalismus neue Möglichkeiten des Wachstums eröffnet. Er vereint somit diese zwei Werttypen im Inszenierungswert.<sup>47</sup>

Die ästhetische Ökonomie ist gekennzeichnet durch ein Dominantwerden des Inszenierungswertes. Es werden mehr und mehr Waren erzeugt, deren Gebrauchswert nicht mehr der Befriedigung von Bedürfnissen im engeren Sinne dienen, d. h. solchen, die durch die Befriedigung gestillt werden, sondern dem Begehren. Inszenierung ist die Möglichkeit, das Leben auch jenseits der Befriedigung elementarer Bedürfnisse noch unendlich zu steigern und dadurch dem Kapitalismus immer neue Wachstumsdimensionen zu eröffnen.<sup>48</sup>

Die – in seinen Worten – »ästhetischen Arbeiter«<sup>49</sup> sind in den Bereichen der Kunst, des Designs, der Stadtplanung, der Architektur etc. gestaltend tätig. Vor allem aber diejenigen, die mit der Gestaltung von Waren betraut sind, bringen dieses Begehren hervor und nähren es. Die von Römer beschriebene Kritik, dass ein Kunstwerk vor allem interessant sein solle, hat in der Kunst zur Folge, dass das Begehren als Mittel eingesetzt wird, Rezipienten zu erreichen. Im Bereich der Warenwelt dient sie dem wirtschaftlichen Wachstum.

### Public Interest Design und der Interessenwert

Die von Böhme vorgebrachten Ausführungen zum Inszenierungswert und die darin angelegten Bestrebungen, in der Gestaltung den Fokus auf das Interessant-sein von Gegenständen zu legen, kann als Aufforderung gelesen werden, Veränderungen diesbezüglich anzustreben. In unserer heutigen Waren- und Medienwelt nehmen die Gestaltung und die Erzeugung atmosphärischer Gegenstände und Wahrnehmungen einen sehr hohen Stellenwert ein, woran gerade das Design maßgeblich beteiligt ist. Böhme fordert daher dazu auf, dem Inszenierungswert mit kritischer Haltung gegenüber der »Ästhetisierung des Alltagslebens und der Welt« zu treten, »nämlich dort, wo sie sich verselbständigt und sich selbst als die Welt ausgibt, und immer dort, wo ihrer Macht gegenüber Widerstand geboten ist.«<sup>50</sup> Da aber die Praktiken des Gestaltens spätestens seit der Industrialisierung mit dem Inszenierungswert untrennbar verwoben sind, wie der Bezug auf Benjamin und Marx zeigen sollte, dürfte es für das *Public Interest Design* eine kaum zu bewältigende Aufgabe sein, vom Inszenierungswert loszukommen. Eine andere Strategie, einen Umgang damit zu finden, wäre, bewusst den Inszenierungswert heranzuziehen und seine Kraft sowie die dahingehend im Design vorherrschenden Kompetenzen mit anderen Zielsetzungen zu nutzen. Und so wird es zum Abschluss

---

47 Vgl. Ebd. S. 21.

48 Ebd. S. 22.

49 Böhme 1995. S. 22.

50 Ebd. S. 42.

dieses Textes um die Frage gehen, wie gerade Designerinnen und Designer zu einer Gestaltung öffentlicher Interessen etwas beitragen können. Was also sind deren besonderen Fähigkeiten, die ihnen die Kompetenz verleihen, im Sinne öffentlicher Interessen bzw. öffentliche Interessen (mit) zu gestalten?

Gehen wir an den Anfang dieses Aufsatzes zurück. Die Ausgangserklärung zu *Public Interest Design* lautete: Sein Ziel ist, auf der Grundlage designspezifischer Praktiken und Theorien, gesellschaftliche, soziale und politische Prozesse, Strukturen und Routinen (mit) zu gestalten und zu reflektieren. In dieser Erklärung ist die Annahme implizit enthalten, dass gesellschaftliche, soziale und politische Prozesse, Strukturen und Routinen immer auch mit öffentlichen Interessen in Verbindung stehen. *Public Interest Design* kann sowohl als eine Gestaltungspraxis verstanden werden als auch als akademische Disziplin, die sich mit Fragen befasst, unter welchen Voraussetzungen oder auch mit welchen Zielen eine Gestaltung mit den benannten Schwerpunkten überhaupt möglich ist.

In der Argumentationslinie dieses Aufsatzes sind einige der genannten Aspekte angesprochen worden. Zu fragen bleibt, welche Gestaltungspraxis sich aus den Überlegungen zum individuellen Interesse für das öffentliche Interesse ableiten lässt. Auffällig an der für *Public Interest Design* formulierten Anforderung ist, dass das beschriebene ›Produkt‹ ›Prozesse‹, ›Strukturen‹ und ›Routinen‹ sind. Das bedeutet, dass eine Public Interest Designerin oder ein Designer selten konkrete Dinge oder Objekte gestaltet.

Angelehnt an Böhme wurde die Kompetenz von Designerinnen und Designern vorgestellt, mit der Erzeugung eines Inszenierungswertes von Gegenständen Begehrlichkeiten zu schaffen. Da stellt sich die Frage, ob der Inszenierungswert auch dafür herangezogen werden kann auch ein Interessant-sein zu erzeugen. Was also hieße es, wenn sich in Anlehnung an die Herstellung eines Inszenierungswerts *Public Interest Design* auf die Erzeugung eines Interessenwerts ausrichtet? Zieht man den von Böhme kritisch eingeführten Inszenierungswert heran und erweitert ihn durch den Interessenwert, so hieße das, den rein auf ein Interessant-sein ausgerichteten Inszenierungswert durch ein Interesse-haben an einem Gegenstand aufzuwerten. Kann der Inszenierungswert also vor allem dem ersten Modus atmosphärischer Erfahrung zugeordnet werden, so ist der Interessenwert zusammen mit der Interessenzeit auch auf den Modus diskursiven Begreifens ausgerichtet. Der Interessenwert führt damit den im Modus atmosphärischer Erfahrung wirksamen Inszenierungswert mit der langfristigen Aneignung, Transformation und dem öffentlich Machen und Öffentlichkeit Erreichen dieser Interessen zusammen. Dabei entstehen im Rahmen des Interessenprozesses als Gegenstand der Gestaltung Prozesse, Strukturen und Routinen, was noch einmal verdeutlicht, warum *Public Interest Design* keine greifbaren Dinge oder Objekte gestaltet.

Andreas Unteidig formuliert die Aufgabe eines Designs, das sich partizipatorischer Prozesse annimmt, in seinem Aufsatz *Jenseits der Stellvertretung: Partizipatorisches*

*Design und designerische Autorschaft*<sup>51</sup> mit den folgenden Worten: »Die Designaufgabe besteht also in erster Linie in der Initiierung, Förderung und Organisation beständiger, sozialer Strukturen durch und zum Ziele der Adressierung sozialer Bedürfnisse.«<sup>52</sup> Dabei ist das Designerzeugnis nicht mehr physisch gegenständlich, sondern erzeugt eine überdauernde, selbstwirksame soziale Struktur. Es geht also darum, Grundhaltungen zu hinterfragen und zu verändern, so dass diese letztlich eine angesehene, umfangreich akzeptierte Basis erhalten und in den Korpus der vorhandenen Routinen als Selbstverständlichkeit eingehen. Das was als Prozess zum Leben erweckt wurde, was vorhandene Strukturen hinterfragt oder reformiert, soll übergehen in veränderte Routinen und eine gelebte Selbstverständlichkeit. Um das wiederum zu erreichen, ist eine beständige Aktualisierung des Modus atmosphärischer Erfahrung und des Modus diskursiven Begreifens notwendig. Die wohl größte Herausforderung besteht also darin, in der Gestaltung von Prozessen, Strukturen oder auch Routinen, den Interessenwert dauerhaft aufrecht zu erhalten. Dies erfolgt, indem ihre atmosphärische Wirksamkeit im Sinne des Inszenierungswertes kontinuierlich erneuert und damit in der jeweiligen Gegenwartigkeit erfahrbar gemacht wird. Zusätzlich ist anzustreben, dass das Gestaltete und das zu Gestaltende diskursiv greifbar bleiben und so kontinuierlich angeeignet, transformiert und öffentlich wirksam werden können, um letztlich in selbstwirksame Strukturen überzugehen.

Gerade dafür erscheint das individuelle Interesse essentiell zu sein. Der in diesem Text eingenommene Fokus auf individuelle Interessen könnte den Eindruck erwecken, als stünde er im Widerspruch zum Anliegen, sich mit *Public Interest Design* zu befassen. In der Annäherung an ein »Privat Interest Design« steckt die Idee, sich gerade Klarheit über Bedingungen und Wirkungsweisen von Prozessen zu verschaffen, die nicht von Institutionen wie beispielsweise Stadtverwaltungen initiiert werden, sondern als sogenannte »Bottom Up« Prozesse das individuelle Interesse an öffentlichen Anliegen wecken.

Welches Interesse also muss die Gestalterin oder der Gestalter vertreten bzw. initiieren? Römer fordert für künstlerisches Arbeiten, dass es ein Dazwischentreten geben soll, bei dem Künstlerinnen und Künstler ihrem »Interesse am Kunstwerk« einen Ausdruck verleihen. Darin eingeschlossen ist für ihn auch die mit dem Interessenprozess verbundene Notwendigkeit, sich über einen längeren Zeitraum diesem Interesse widmen zu wollen und darüber hinaus auch für andere einen ebensolchen Interessenprozess zu initiieren.

Das bedeutet einerseits, die Subjektivität, die der Interessenprozess mit sich bringt, zu erhalten, weil erst dadurch ein Dazwischentreten möglich wird. Halte ich als Ge-

---

51 Unteidig, Andreas: Jenseits der Stellvertretung. Partizipatorisches Design und designerische Autorschaft. In: Mareis, Claudia/Held, Matthias/Joost, Gesche (Hg.):

Wer gestaltet die Gestaltung? Praxis, Theorie und Geschichte des partizipatorischen Designs, Bielefeld 2013, S. 157-164.

52 Ebd. S. 162.

stalter diese Subjektivität zurück, drohe ich Dienstleister für im schlimmsten Falle mir fremde Interessen zu werden. Habe ich aber ein Interesse an dem, was ich gestalte und für die, die Teil der Gestaltung sind, wird ermöglicht, was zum Beispiel Jesko Fezer mit dem Begriff des »Parteiischen Designs«<sup>53</sup> beschreibt.

Gleichzeitig ist es andererseits auch wichtig, aus dieser Subjektivität heraus nicht nur »öffentliche Interessen« zu gestalten, sondern den Ansatz zu verfolgen, »im Sinne öffentlicher Interessen« zu gestalten, indem individuelle Interessen geweckt werden. Und auch hierfür ist der Interessenwert eine wichtige Voraussetzung, um Personen dazu zu bewegen, einen Prozess langfristig mitzugestalten. Dabei kann das Wissen über die Mechanismen des Interesseprozesses und die mit ihm verbundenen zwei Modi atmosphärischer Erfahrung und diskursiven Begreifens hilfreich sein: Den Modus atmosphärischer Erfahrung gilt es, durch Design zu inszenieren, denn erst im Erfahren eines Gegenstands, von dem Personen atmosphärisch betroffen sind und an dem sie Anteil nehmen wollen, kann eine Leidenschaft geweckt werden, die für die Initiierung eines andauernden Interesse-habens grundlegend ist.

Zusammenfassend kann man also sagen, als Ideal für *Public Interest Design* ist genau der Gegenstand interessant, der aus einem durchaus individuellen Interesse derer, die gestalten, ein öffentlich zugängliches und dort auf individuelle Resonanz stoßendes Interesse erzeugt. Denn dann besteht eine Chance, dass Interessen geweckt und vertreten werden und sich daraus ein tiefergehendes Interesse entwickelt. Im Ideal befähigt und motiviert es die Betroffenen, ihre eigenen Interessen zu vertreten und gestaltend dafür einzutreten, damit die so geschaffenen Prozesse, Strukturen oder auch Routinen in ein gelebtes Selbstverständnis übergehen.

Abschließend will ich warnend hervorheben, dass die Vorhaben, die sich am Interessenprozess orientieren, nicht per se moralisch gut oder richtig sind. Gernot Böhme zeichnet die Ästhetisierung der Politik am Beispiel des Nationalsozialismus<sup>54</sup> nach und zeigt damit auf, welche Kraft der Inszenierungswert auch in Bezug auf die Formung eines gelebten Selbstverständnisses haben kann. *Public Interest Design* ist somit auch mit einer hohen Verantwortung verbunden, die andernorts genauer zu diskutieren ist.

## Literatur

Benjamin, Walter

Der Flaneur. In: Ders.: Charles Baudelaire. Ein Lyriker im Zeitalter des Hochkapitalismus, Frankfurt am Main 1998, S. 33-65.

Böhme, Gernot

Asthetik, Vorlesungen über Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre, München 2001.

---

53 Vgl. den Beitrag von Jesko Fezer im vorliegenden Band.

54 Vgl. Böhme 2001. S. 43 ff.

Böhme, Gernot

Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik,  
Frankfurt am Main 1995.

Fuchs, Hans-Jürgen

Interesse. In: Ritter, Joachim/Gründer,  
Karlfried (Hg.): Historisches Wörterbuch  
der Philosophie. Band 4, Darmstadt 1976,  
Sp. 479-485.

Meyers Großes Konversationslexikon. Ein  
Nachschlagewerk des allgemeinen Wis-  
sens, Leipzig/Wien 1905-1909.

Römer, Stefan

Inter-esse, Berlin 2014.

Unteidig, Andreas

Jenseits der Stellvertretung: Partizi-  
patorisches Design und designerische  
Autorschaft. In: Mareis, Claudia/Held,  
Matthias/Joost, Gesche (Hg.): Wer ge-  
staltet die Gestaltung? Praxis, Theorie  
und Geschichte des partizipatorischen  
Designs, Bielefeld 2013.

ARNO STALLMANN

# Interessen erzählen

## Interessen erzählen

Öffentliches Interesse ist veröffentlichtes Interesse. Öffentliches Interesse ist auch mehr als das: weitere Merkmale, etwa die Zahl der Interessenten oder die Zahl der sich entsprechend öffentlich äussernden (veröffentlichenden) Interessenten, die Wahrung ethischer Prinzipien und die Legitimation von Macht betreffend, sind denkbar und gedacht<sup>1</sup>. Gegenstand dieses Textes jedoch soll die Veröffentlichung von Interesse sein – als notwendige Bedingung öffentlichen Interesses. Denn Interesse, das öffentlich wahrgenommen, verhandelt und organisiert werden soll, kann dann nicht privat oder intim verbleiben; die »innere Teilnahme«<sup>2</sup> bzw. das »lebhaftes innere Gerichtetsein«<sup>3</sup>, wie der Begriff des Interesses etwa in Wörterbüchern beschrieben wird, muss dann eine Geäußerte, ein Geäußertes sein. Wie wir das tun, wie wir unser Interesse äußern, ein Interesse veröffentlichen, soll die Frage sein, der dieser Text im Folgenden nachgeht. Die Antwort, die er darauf gibt, ist: Wir erzählen davon.

Eine Erzählung birgt und offenbart Interessen, solche ihrer Autorin oder ihres Autors, solche ihrer Figuren und solche ihres Publikums: Interessen der Erzählenden (1), der Erzählten (2) und jener, denen erzählt wird (3). Warum das so ist, was das für Interessen sind und wie diese Interessen durch ihre Veröffentlichung wirksam werden, soll im Folgenden für alle drei genannten Interessentinnen und Interessenten beantwortet werden – für alle Interessierten (LeserInnen). Dass die (gestaltende) Funktion der Erzählung dabei über die Veröffentlichung von Interessen hinausgehen und bereits deren Verhandlung im Konflikt zueinander und die Organisation in Interessengruppen beinhalten kann, wird Teil dieser Antwort sein. Erzählungen sind damit zum einen »für die Identitätsbildung und die Sozialisation jedes Menschen notwendig«<sup>4</sup>, zum anderen sind dadurch »Kultur und Kulturen selbst in einem bemerkenswerten Maße narrativ konstituiert«<sup>5</sup> – wie es Narratologinnen und Narratologen jeweils beschreiben, auf die im Laufe und besonders zum Ende dieses Textes zurückgekommen werden soll.

Eine umgekehrte Behauptung, dass jede Veröffentlichung von Interesse immer eine Erzählung sei, wird hier nicht zu beweisen sein; sie kann aber zumindest als Vermutung nahegelegt werden. »Interesse«, schreibt der Pädagoge Manfred Prenzel über vorwissenschaftliche und wissenschaftliche Interessenskonzepte, »drückt eine enge Bezie-

---

1 Etwa von Jean-François Méthot im Manuskript »How to Define Public Interest?« für einen Round Table der Ethics Practitioners' Association of Canada von 2003, [https://ustpaul.ca/upload-files/EthicsCenter/activities-How\\_to\\_Define\\_Public\\_Interest.pdf](https://ustpaul.ca/upload-files/EthicsCenter/activities-How_to_Define_Public_Interest.pdf) (06.07.2018).

2 Hehlmann, Wilhelm: Wörterbuch der Pädagogik, Stuttgart 1971.

3 Sury, Kurt von: Wörterbuch der Psychologie und ihrer Grenzgebiete, Basel/Stuttgart 1967.

4 Albes, Claudia/Saupe, Anja: Auf der Suche nach dem Sinn des Erzählens. Einleitung. In: Dies. (Hg.): Vom Sinn des Erzählens, Frankfurt am Main 2010, S. 8.

5 Nünning, Ansgar: Wie Erzählungen Kulturen erzeugen. In: Strohmaier, Alexandra (Hg.): Kultur - Wissen - Narration, Bielefeld 2013, S. 43.



hung zwischen dem teilnehmenden Ich und dem affektiv besetzten Gegenstand aus, wobei der Grund des Interesses nicht angegeben wird.«<sup>6</sup> Kommunikation – und eine Veröffentlichung, eine Äußerung ist kommunikatives Mittel – dient der Verständigung; ein Interesse aber ist mit dem bloßen Satz ›Ich interessiere mich für ...‹ kaum verständlich gemacht: in ihm ist der Grund des Interesses nicht angegeben. Verständlicher wird ein Interesse hingegen durch die Beschreibung von Motivation, von kausalen Zusammenhängen und dem Bezug auf konkrete Geschehnisse. Denn Interesse stellt, so Prenzel, »eine Relation zum menschlichen Verhalten in seiner zeitlichen und kausalen wie intentionalen Struktur her.«<sup>7</sup> In einer solchen Begründung des Interesses aber beginnt bereits die Erzählung. Denn es ist die Erzählung, die es gerade nicht darauf anlege, »das pure ›an sich‹ der Sache zu überliefern wie eine Information oder ein Rapport«, schreibt Walter Benjamin: »Sie senkt die Sache in das Leben des Berichtenden ein, um sie wieder aus ihm hervorzuholen.«<sup>8</sup> Wo genau dabei die Erzählung beginnt, darüber gibt es unterschiedliche Ansichten, die die Definition des Begriffs Erzählung berühren.

Die bereits zitierten Narratologinnen Claudia Albes und Anja Saupe sprechen entsprechend in Ihrer Einleitung zur Anthologie *Auf der Suche nach dem Sinn des Erzählens* – eine Suche, auch mit didaktischem Blick, auf der wir sie hier ein Stück begleiten werden – von »engen« und »weiten« Definitionen des Begriffs Erzählung und von Mischformen dazwischen.<sup>9</sup> Sie kommen zu dem Schluss, eine Erzählung sei dann, »wenn das Kriterium der Mitteilung von Geschehnissen [...] erfüllt ist«<sup>10</sup>, diese Geschehnisse müssten dabei »durch Ähnlichkeiten oder Kontraste miteinander verbunden sein, in einer chronologischen Abfolge stehen oder kausal beziehungsweise final motiviert sein«<sup>11</sup>. (Hier lässt sich im Nebeneinander mit dem Begriff des Interesses bei Prenzel (s.o.) schon eine bloß sprachliche Parallelität beobachten.) Eine solche Erzählung hat eine Erzählerin oder einen Erzähler, sie hat Figuren, denen die betreffenden Geschehnisse geschehen und die die betreffenden Geschehnisse geschehen machen, und sie hat – das muss im Sinne dieses Textes vorausgesetzt sein – ein Publikum.

Der zweite Begriff, den es hier zunächst näher zu betrachten gilt, ist der des Interesses. Nicht, um ihn zu definieren und seinen vielen verschiedenen Verständnissen zum Ungemach künftiger an dieser Frage Interessierter ein weiteres hinzuzufügen, sondern um mögliche Hinweise zu erkennen, anhand derer sich ein Interesse feststellen, mindestens vermuten, lässt. Interesse benennt, s.o., das Verhältnis eines ›teilnehmenden‹ Subjekts zu einem ›affektiv besetzten‹ Objekt. Prenzel nennt dazu fünf Merkmale traditioneller Interessekonzeptionen, die zur Orientierung bei der folgenden Suche dienen

6 Prenzel, Manfred: Die Wirkungsweise von Interesse. Ein pädagogisch-psychologisches Erklärungsmodell, Opladen 1988, S. 15.

7 Ebd.

8 Benjamin, Walter: Der Erzähler. Betrachtungen zum Werk Nikolai Lesskows. In: Ders.: Erzählen, Frankfurt am Main 2007, S. 111.

9 Albes/Saupe 2010. S. 10.

10 Ebd.

11 Ebd. S. 11.

sollen: Interessen beziehen sich auf Gegenstände<sup>12</sup>; sie sind mit Handlung und Aktivität verknüpft, treiben an<sup>13</sup>; sie haben mit Werten, Wertschätzung und Wertbewusstsein zu tun<sup>14</sup>; sie beinhalten Gefühle zum Gegenstand<sup>15</sup>; und sie führen zu Erkenntnissen über ihren Gegenstand<sup>16</sup>. Prenzel versucht in seiner hier zitierten Arbeit *Die Wirkungsweise von Interesse* aus pädagogischer Sicht zu begreifen; doch aus einem ähnlichen Grund wie wir: Die Veröffentlichung von Interesse ist, das wird sich zeigen, auch der Versuch seiner Weitergabe.

Welches sind also die Interessen, die eine Erzählung birgt und offenbart? Eine kurze Liste der ›anteilmehmenden‹ Subjekte, der Interessenten, wurde bereits benannt und soll hier nacheinander bearbeitet werden: Die Erzählenden, die Autorinnen und Autoren; die Erzählten, die Figuren bzw. die Menschen auf denen diese beruhen; und jene, denen erzählt wird, das Publikum. Die folgenden Ausführungen werden außerdem zeigen, dass diese Interessenten gelegentlich einander auch ›affektiv besetzte‹ Objekte sind. Weiter: Anhand welcher Handlungen, Werte, Gefühle und Erkenntnisse in Bezug auf die Erzählung erkennen wir, dass die benannten ›Interessierten‹ interessiert sind, und woran sie interessiert sind? Inwiefern sind die Geschehnisse einer Erzählung bzw. ihr relatives, chronologisches, kausales oder intentionales Verhältnis zueinander Ausdruck dieser Interessen, und inwiefern ist es deren Mitteilung, die Veröffentlichung? Und schließlich, wenn überlegt ist, wie die Interessenten und ihre Interessen auf die Erzählung wirken: Wie wirkt die Erzählung auf die Interessen und ihre Interessenten?

## Die Interessen der Erzählenden

Der wohl am einfachsten zu identifizierende Interessent einer Veröffentlichung ist der Veröffentlichende, im hier vorgestellten Sinne: Die Erzählerin. Die Veröffentlichung ist eine Handlung – eine zielgerichtete und bewusste Tätigkeit, ein gestaltender Eingriff in die Wirklichkeit<sup>17</sup> – und Ausdruck von Wertschätzung. Die Veröffentlichung ist für die Erzählerin von größerem subjektiven Wert als die durch sie verbrauchte Zeit, die Kraft, das Geld oder mögliche andere aufgebrauchte Ressourcen. Die Veröffentlichung ist außerdem von größerem subjektiven Wert als eine mögliche andere Handlung, darunter andere Veröffentlichungen, für die die Ressourcen hätten aufgewendet werden können. Etwaige Gefühle und Erkenntnisse der Erzählenden – Interessemerkmal vier und fünf nach Prenzel – im Akt der Veröffentlichung zu erkennen (sofern die Wertschätzung nicht Hinweis genug auf ein solches Gefühl ist, Prenzel spricht hierbei von den hedonistischen Qualitäten von Interesse<sup>18</sup>) bedarf weit mehr Interpretation durch dritte – Interpretationen, wie im Folgenden von Walter Benjamin und durch die Erzählenden selbst, hier beispielhaft von George Orwell.

---

12 Prenzel 1988. S. 36.

13 Ebd.

14 Ebd.

15 Ebd.

16 Ebd.

17 Vgl. Hehlmann, Wilhelm: Wörterbuch der Psychologie, Stuttgart 1965, S. 203 f.

18 Prenzel 1988. S. 37.

So spricht Orwell in seinem Essay *Why I Write* neben der Notwendigkeit des Broterwerbs von »four great motives for writing«<sup>19</sup>, die er jeweils mit einem entsprechenden »desire« erläutert. Während die Begriffe »motive« (Motiv), und »desire« (Verlangen) einer Erklärung über ihr Verhältnis zum Begriff des Interesses bedürfen, helfen sie gleichzeitig bei der Suche nach Interesse mit ihrem Hinweis auf die beiden Merkmale Handlung und Gefühl. Das Interesse »treibt« potentielle Handlungen an und weist über seine Konkretisierung in einzelnen tatsächlichen Handlungen hinaus; das Motiv hingegen ist die rückwirkend beschreibende Begründung der konkreten, geschehenen oder geschehenden Handlung. »Interesse als Beweggrund einer Handlung ist immer umfassender als [...] das Resultat der Handlung«<sup>20</sup>, schreibt der Soziologe Hartmut Neuendorff in *Der Begriff des Interesses*, deren einleitende »Geschichte des Interessebegriffs« hier und später ergänzend helfen soll. Weil Orwell die jeweiligen Motive seiner verschiedenen konkreten Schreibhandlungen zusammenfasst, abstrahiert und (auch über seine Person hinaus) verallgemeinert, ließe sich unter Berücksichtigung von Prenzels Merkmalen in diesem Fall also möglicherweise von vier Interessen statt vier Motiven sprechen. Ähnliches gilt für das Verlangen: »Im Interesse [soll] als Handlungsmotiv, im Unterschied zu Bedürfnis und Trieb, das Moment der Reflexion und eigenen Setzung festgehalten werden«<sup>21</sup>, sagt Neuendorff. Unter der Berücksichtigung, dass die Veröffentlichung der Erzählung gewöhnlich den Abschluss eines Erzählaktes darstellt, kann eine Reflexion der Erzählerin während des Erzählaktes sowohl über die erzählten Geschehnisse als auch über den Grund, (von ihnen) zu erzählen, vermutet werden. Entsprechend ergänzen die Narratologinnen Albes und Saupe ihr Verständnis von Erzählung um »Darstellungen von (inneren und äußeren) Vorgängen einschließlich der Reflexion von Figuren [...] aus Sicht der Figuren oder aus Sicht des Erzählers«<sup>22</sup>. »Erzähler« ist hier als Instanz der Erzählung zu verstehen; solche Reflexionen sind Hinweis auf Reflexionen des Autors. Und schon die Wahrnehmung bzw. Behauptung relativer, chronologischer, kausaler oder intentionaler Verhältnisse zwischen den Geschehnissen durch den Autor kann als Teil einer solchen Reflexion begriffen werden. Auch bei Walter Benjamin klingt in dem bereits zitierten Essay *Der Erzähler* die Reflexion (und die eigene Setzung) als Teil der Erzählung an: Die Erzählerin sei »ein Mann, der dem Hörer Rat weiß.«<sup>23</sup> Nicht bloß, dass die Hörerin Rat braucht und die Erzählerin Rat gibt; dass beide zusammenkommen, dass letztere ersterer nach Benjamin Rat weiß, dem muss eine inhaltliche Auseinandersetzung, eine Reflexion über das Problem und seine Lösung, vorausgegangen sein.

Die »four great motives for writing«, die Orwell nennt und deren Ausprägung sich von Autorin zu Autorin und von (historischer) Zeit zu Zeit unterscheidet, sind »sheer ego-

19 Orwell, George: *Why I Write*. (Erstveröffentlichung 1946) In: Ders.: *Why I Write*, London 2004, S. 4, [https://biblio.wiki/wiki/Why\\_I\\_Write](https://biblio.wiki/wiki/Why_I_Write) (06.07.2018).

20 Neuendorff, Hartmut: *Der Begriff des Interesses*. Eine Studie zu den

Gesellschaftstheorien von Hobbes, Smith und Marx, Frankfurt am Main 1973, S. 18.

21 Ebd. S. 19.

22 Albes/Saupe 2010. S. 10.

23 Benjamin 2007. S. 103.

ism«, »aesthetic enthusiasm«, »historical impulse«, und »political purpose«<sup>24</sup>. Während beim ›bloßen Egoismus‹ die Autorin selbst Gegenstand ihres eigenen Interesses ist, ist das ›affektiv besetzte‹ Objekt der anderen drei ›motives‹ auf Seiten des Publikums: Orwell spricht davon, Erfahrungen zu teilen, Wissen zu bewahren, Ideen anzubieten<sup>25</sup>. Ähnlich klingt das bei Benjamin: Erzählen sei »das Vermögen, Erfahrungen auszutauschen«<sup>26</sup> und ähnlich wie bei Orwell kommt dabei ein Interesse am Publikum zum Ausdruck: eine Erzählung führe »ihren Nutzen mit sich. Dieser Nutzen mag einmal in einer Moral bestehen, ein andermal in einer praktischen Anweisung, ein drittes in einem Sprichwort oder in einer Lebensregel«<sup>27</sup>. Es ist dies ein Nutzen für die ZuhörerIn, mehr noch, es ist die Wahrnehmung eines Interesses der ZuhörerIn: »Die Ausrichtung auf das praktische Interesse ist ein charakteristischer Zug bei vielen geborenen Erzählern.«<sup>28</sup> Das Interesse der Autorin am Publikum zeigt sich in ihrem Interesse für deren Interesse. Der Rat der ErzählerIn ist dabei Hinweis auf das Interessenmerkmal der Erkenntnis: Der verstandene Rat ist eine Erkenntnis des Publikums, doch auch die ErzählerIn muss die selbe Erkenntnis einmal selbst erfahren haben – ob in der Wirklichkeit oder der Fiktion –, wie sollte sie diese sonst weitergeben. Benjamin bezieht sich in seinem Essay auf orale ErzählerInnen in Abgrenzung zu literarischen Romanciers, die ratlos seien und blieben. Dabei handelt es sich jedoch um keine kategorische Abgrenzung, sondern vielmehr eine Kritik an den Romanen seiner Zeit; Nikolai Leskow wird neben anderen Schriftstellern von Benjamin als Gegenbeispiel, d.h. als Erzähler, hervorgehoben. Der Begriff kann also auch bei Benjamin allgemein verstanden werden. Mit dem Selbstbild einer ErzählerIn setzt sich Benjamin nicht auseinander; eine Aussage, die sich auf Orwells Egoismus beziehen lässt, findet sich höchstens implizit: »So betrachtet geht der Erzähler unter die Lehrer und Weisen ein.«<sup>29</sup> (Worin sich hier wieder, wie schon zuvor beschrieben, auch die Nähe zur Pädagogik begründet.) George Orwell interessiert sich für sein Publikum, er will ihm helfen, er weiß ihm Rat. Er rät ihnen zu ästhetischer und historischer Aufmerksamkeit, und zu einem besseren Leben in einer besseren Gesellschaft. Die vier Motive im Detail:

- (i) Sheer egoism. Desire to seem clever, to be talked about, to be remembered after death, to get your own back on the grown-ups who snubbed you in childhood, etc., etc.
- (ii) Aesthetic enthusiasm. Perception of beauty in the external world, or, on the other hand, in words and their right arrangement. [...] Desire to share an experience which one feels is valuable and ought not to be missed.
- (iii) Historical impulse. Desire to see things as they are, to find out true facts and store them up for the use of posterity.

---

24 Orwell 2004. S. 4 f.

25 Ebd. S. 4.

26 Benjamin 2007. S. 128.

27 Ebd. S. 106.

28 Ebd.

29 Ebd.

(iv) Political purpose. [...] Desire to push the world in a certain direction, to alter other peoples' idea of the kind of society that they should strive after.<sup>30</sup>

Neben den Interessen am Publikum offenbaren sich in diesen Zitaten noch weitere: Solche an den Figuren. Es sind die Figuren, die von der Autorin erfahren wurden, die durch sie bewahrt werden, denen dank ihrer Wirkung durch eine andere Idee geholfen wäre. »My starting point is always a feeling of partisanship, a sense of injustice«<sup>31</sup>, schreibt George Orwell und verweist dabei neben diesem Gefühl, Interessenmerkmal, auch auf die eigene Setzung:

When I sit down to write a book, I do not say to myself, ›I am going to produce a work of art‹. I write it because there is some lie that I want to expose, some fact to which I want to draw attention, and my initial concern is to get a hearing.<sup>32</sup>

Orwells Figuren sind Opfer von Ungerechtigkeit, von Lüge oder von Ignoranz. Aber nicht nur sie sind es: Sie stehen sprechend, stellvertretend, für reale Opfer von Ungerechtigkeit, Lüge, Ignoranz, mit denen sich Orwell verbunden fühlt. Diese realen und diese fiktiven Personen eint ihr Interesse an einer Gerechtigkeit, Wahrheit oder Anerkennung – ganz gleich welchen Maßes die jeweilige eigene Erfahrung als Opfer ist. Die fiktionalen Figuren mögen fiktional sein, ihr Interesse aber ist wirklich – weil es in der Realität geteilt wird. George Orwell macht dieses Interesse zu seinem eigenen und versucht dann, es zum Interesse seines Publikums zu machen.

Das macht Konflikte wahrscheinlich: Die Autorin, die versucht, im Interesse des Publikums zu erzählen, kann dann nicht Menschen Gehör verschaffen, die das Publikum mindestens ignoriert, denen es möglicherweise schlimmeres Unrecht getan hat – was Ausdrücke größten Desinteresses wären. Bei Orwell und auch bei Benjamin deutet sich dabei das autoritäre Moment der Autorin an: die ihr Publikum entmündigende Überzeugung, zu wissen, wofür es sich interessieren sollte. Der beschriebene Konflikt zwischen den verschiedenen Interessen lässt sich allerdings verhandeln und beispielhaft lösen: In der Erzählung. Die Erzählenden interessieren sich: Für sich, für ihr Publikum und für ihre Figuren, für die Interessen des Publikums und die Interessen der Figuren und damit all jene, die diese Interessen teilen. In den Erzählenden begegnen sich diese Interessen, in der Erzählung geschieht deren Diskussion.

---

30 Orwell 2004. S. 4 f.

32 Ebd.

31 Ebd. S. 8.

## Die Interessen der Erzählten

In der Erzählung sind es die Figuren, die Interessen einander äußern, voneinander wahrnehmen, sie verhandeln und sie organisieren. Sie handeln: Sie machen die Geschehnisse der Erzählung. Sie zeigen Wertschätzung: Alternative Handlungen sind denkbar, offenbar wurde aber gegen sie entschieden – in der Fiktion ist dieser Entscheider die Figur. Sie haben Gefühle, viele Figuren verbalisieren sie. Und sie erkennen: Die Anagnorisis, der »Umschlag von Unkenntnis in Kenntnis«<sup>33</sup> ist ein regelmäßiger Bestandteil von Erzählungen, die schon Aristoteles in seiner Poetik beschrieben hat. Um aus all dem auf ein Interesse schließen zu können, braucht es ein gemeinsames Objekt dieser Handlungen, Werte, Gefühle und Erkenntnisse. Ein solches verbirgt sich im Begriff der Handlung, einer zielgerichteten und bewussten Tätigkeit und der Intention, die hier schon mehrfach als mögliches verbindendes Element der Geschehnisse einer Erzählung benannt worden ist. Figuren haben ein Ziel.

Doch zunächst ein Schritt zurück. Fiktionale Figuren hier als »anteilmehdende« Subjekte zu verstehen und gleichberechtigt neben Autorin und Publikum zu stellen, mag zum einen wie eine Dehnung des Begriffes wirken: Subjekte sind Figuren nur in der Fiktionalität ihrer Erzählung. Es mag zum anderen als eine Dopplung erscheinen: Figuren sind GefäÙe, die die Autorin durch das Erzählen mit ihren eigenen und damit auch – wie im Folgenden beschrieben – mit den vermuteten Interessen des Publikums befüllt. Diese Interessen sind hier jedoch in eigenen Kapiteln berücksichtigt. Die Frage ist: Wessen Partei ergreift Orwell denn dann, wenn er zu schreiben beginnt? Die Antwort: »Die Erzählten« sind nicht bloÙ die Figuren, sie sind auch jene, die mit den Figuren die Ungerechtigkeit, die Lüge, die Ignoranz teilen. Orwell erzählt vom fiktiven Winston Smith, aber durch ihn erzählt er auch von allen realen Unterdrückten (1984). Und nicht nur er: Hemingway erzählt vom fiktiven Robert Jordan, aber durch ihn erzählt er auch von den realen spanischen Antifaschisten (Wem die Stunde schlägt). Tennessee Williams erzählt vom fiktiven Stanley Kowalski, aber durch ihn auch von realen amerikanischen Immigranten (Endstation Sehnsucht). Paul Schrader erzählt von einem fiktiven Travis Bickle, aber durch ihn auch von realen entfremdeten Vietnamveteranen (Taxi Driver). Stan Lee und Steve Ditko erzählen von einem fiktiven Peter Parker, aber durch ihn auch von realen Jugendlichen, die sich fragen, wofür ihre Stärken eigentlich gut sind (Spiderman). Sie alle sind »die Erzählten«. Wenn es in diesem Kapitel also um die Interessen der fiktionalen Figuren geht, dann geht es auch immer um die Interessen realer Menschen, die – das haben wir oben festgestellt – Objekte des Interesses der Autorin sind. Diese realen Menschen können natürlich auch die Autorin selbst oder das Publikum sein, eine Dopplung lässt sich hier also nicht ganz vermeiden.

Figuren haben ein Ziel. So findet sich etwa im Lexikon der Filmbegriffe der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel, »dass der Protagonist im klassischen Hollywoodfilm

---

33 Aristoteles: Poetik, Stuttgart 1994, S. 35.

ein Ziel haben muss und dass das Verlangen danach, dieses Ziel zu erreichen [...] treibender Impuls der Erzählung ist.«<sup>34</sup> Das deutet sich schon in der Begrifflichkeit an: der Protagonist ist Ersthandelnder, die Handlung, wir wissen es, zielgerichtete Tätigkeit. Auch Aristoteles spricht nebenbei das Ziel als ein die Geschehnisse verbindendes erzählerisches Element an, anders als Albes und Saupe, aber gerade in Ablehnung einer rein chronologischen Verbindung: Eine Erzählung sei keine Historie, in der Ereignisse in einem zufälligen Verhältnis zueinanderstehen könnten und nicht auf dasselbe Ziel gerichtet seien.<sup>35</sup> Wie lässt sich dieses Ziel mit dem Interesse verbinden? Zunächst weist die einzelne Handlung nur auf ein Motiv hin; ein Interesse hingegen können wir dann vermuten, wenn der Beweggrund über das Resultat der Handlung hinausweist: Wenn Sherlock Holmes nach der Lösung des Falles das nächste Rätsel sucht, wenn Walter White auch nach dem Erreichen der nötigen Geldsumme weiter Chrystal Meth kocht [Breaking Bad], wenn Fitzcarraldo auch nach seinem Scheitern an der Oper interessiert bleibt, wenn der Boy das Girl nicht nur trifft und mit ihm zusammenkommt, sondern auch mit ihm zusammenbleibt – und umgekehrt. Aristoteles lässt vermuten, dass eine Figur überhaupt erst durch ein Interesse charakterisiert werden könne: »Eine Person hat einen Charakter, wenn [...] ihre Worte und Handlungen bestimmte Neigungen erkennen lassen«<sup>36</sup>, wobei Neigung als mögliches Synonym von Interesse das Merkmal von Reflexion und Erkenntnis fehlt. Ein Hinweis auf eine Verbindung von Ziel und Interesse findet sich in Neuendorffs Begriffsgeschichte zu Beginn seines Werks: So formuliere Rudolf Eisler in seinem Wörterbuch der philosophischen Begriffe »Was in Beziehung zu [aktuellen oder potenziellen] Zwecken des Ich steht, bildet den Gegenstand eines Interesses«<sup>37</sup>. Manfred Prenzel schreibt, nach Kierkegaard drücke sich im ›inter-esse‹, dem Dazwischensein, »das Verhältnis (oder der Widerspruch) von Idealität und Realität aus.«<sup>38</sup> Worin sich zum einen beide Aspekte unseres Verständnisses von Handlung wiederfinden: der gestaltende Eingriff in die Wirklichkeit, und darin die Zielgerichtetheit, und das sich zum anderen auch auf die Interessen der Autorin und des Publikums beziehen lässt: Den Rat bei Benjamin, und den ›political purpose‹ bei Orwell.

Doch es gibt Konflikte, die über den zwischen Idealität und Realität, und die Schwierigkeiten, die es bedeutet ersteres aus letzterem zu erreichen, hinausgehen. Erstens, ein Konflikt zwischen den Figuren: Neben dem Protagonisten, dem Ersthandelnden, der ein Ziel verfolgt und ein Interesse hat, kennen wir den Antagonisten, den Gegenhandelnden, der entsprechend ein Gegenziel verfolgt und ein Gegeninteresse hat. Interesse, das sich in Handlung zeitigt, erzeugt Gegeninteresse und Gegenhandlung: Ist Interesse das Interesse am Erreichen einer Idealität, gibt es mindestens ein Interesse am Bewahren

---

34 Eintrag ›Ziel‹ im Lexikon der Film-begriffe auf [filmlexikon.uni-kiel.de](http://filmlexikon.uni-kiel.de), Institut für Neuere Deutsche Literatur und Medien, Christian-Albrechts-Universität zu Kiel, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=3938> (25.06.2018).

35 Aristoteles 1994. S. 77.

36 Ebd. S. 47.

37 Neuendorff 1973. S. 16.

38 Prenzel 1988. S. 18.

des Status Quo. Neben Protagonist und Antagonist kann es dritte Figuren mit dritten Interessen geben, welche Protagonist und Antagonist zum Durchsetzen ihrer jeweiligen Interessen kennen oder erahnen und in das eigene Kalkül miteinbeziehen müssen. Damit verhält es sich wie bei den Marktinteressen Max Webers, den Neuendorff in seiner Begriffsgeschichte berücksichtigt<sup>39</sup>, womit er menschliches Verhalten beschreibt, wie es fiktionale Figuren nachahmen. Die Marktinteressen nämlich orientierten »ihr Verhalten [...] an den [...] Erwartungen, die sie vom voraussichtlichen Verhalten der anderen hegen, als ›Bedingungen‹, jenen Zweck zu erreichen.«<sup>40</sup> Zweitens, ein Konflikt innerhalb der Figur: Kennt oder erahnt die Figur die Interessen anderer Figuren, kann die mögliche Zuwiderhandlung im eigenen Interesse noch vor dem äußeren Konflikt zu einem inneren Konflikt führen. Das gilt besonders dort, wo in Konsequenz wieder eigene Interessen berührt werden, etwa die Beziehung zu anderen Figuren in Mitleidenschaft gezogen oder intensiviert werden, oder im größeren Maßstab die Integration in eine Gruppe oder Gesellschaft betroffen ist. »So ist die natürliche Welt den Gesetzen der Bewegung unterworfen, ebenso ist die sittliche Welt den Gesetzen der Bewegung des Eigennutzes unterworfen«<sup>41</sup>, zitiert Neuendorff in seiner Geschichte des Interessenbegriffs Helvétius<sup>42</sup>. (Eigennutz: im Original »l'intérêt«)

Zu Beginn des Kapitels wurde im Zusammenhang mit der Wertschätzung auf denkbare alternative Handlungen zur tatsächlichen Handlung hingewiesen. Wie der Autor bei der Veröffentlichung, wendet die Figur Ressourcen auf um zu handeln und zieht diese Handlung anderen Handlungen oder dem Erhalt der Ressourcen vor. Alternative Handlungen können dabei alternative Ziele und damit alternative Interessen bedeuten. Ein Abwägen zwischen Handlungsoptionen, ihre buchstäbliche Wertschätzung, kann dann ein Abwägen verschiedener Interessen sein. In der Filmdramaturgie und im Lexikon der Filmbegriffe findet sich entsprechend das Konzept des bewussten Want und des unbewussten Need: den Hauptfiguren würde »im Lauf der Handlung klar, dass sie weitere, ihnen bis dahin unbekannte oder unbewusste Bedürfnisse, Sehnsüchte oder Ziele haben, deren Erreichung mindestens so wichtig ist wie die der offenen.«<sup>43</sup>

Ist also Interesse der Beweggrund der Handlung der Figur, die so die Geschehnisse der Erzählung geschehen macht, so ist dann die Summe der Handlungen der Figuren die Handlung der Erzählung, und sind diese Geschehnisse durch Kausalität und Ziel verknüpft, wie von Albes, Saupe und Aristoteles angedacht, oder durch Ähnlichkeit und Kontrast, was nur Albes und Saupe berücksichtigen [Berthold Brecht spricht von Experiment und Gegenexperiment.<sup>44</sup>], dann sind die Interessen nicht bloß Bestandteil, sondern geradezu Ursache der Erzählhandlung. Dann sind die Interessen nicht bloß

39 Neuendorff 1973. S. 22.

40 Weber, Max: *Wirtschaft und Gesellschaft*, Tübingen 1956 S. 15 f.

41 Helvétius, Claude Adrien: *Discours über den Geist des Menschen*, Leipzig/Liegnitz 1760, S. 55.

42 Neuendorff 1973. S. 19.

43 Eintrag ›want / need‹ im Lexikon der Filmbegriffe auf [filmlexikon.uni-kiel.de](http://filmlexikon.uni-kiel.de).

44 Brecht, Bertold: *Kleines Organon für das Theater*. In: Ders.: *Schriften zum Theater* 7, 1948-1956, Berlin 1964, S. 39.



Bestandteil der Erzählung, sondern geradezu ihr Thema. Für eine bloße chronologische Verbindung, wie sie Albes und Saupe benennen, Aristoteles aber ablehnt, kann solch eine Aussage allerdings nicht getroffen werden.) Ein Thema, das nicht bloß durch Handlung benannt, sondern durch Gegenhandlung diskutiert wird. Ein Interesse, dessen Bedeutung für andere Menschen, mithin der Gesellschaft, durch Handlung und ihre Konsequenzen fiktional überprüft wird. Die Figuren sind Gefäße: für die Interessen der Erzählenden, der Erzählten und jener, denen erzählt wird. Sind diese Interessen sich im Erzähler begegnet, geschieht in der Erzählung, zwischen und in den Figuren ihre Diskussion.

### Die Interessen jener, denen erzählt wird

Zum hier beschriebenen Verständnis von Erzählung gehört die Veröffentlichung zwingend dazu: Erst, wenn die Erzählung ein Publikum hat, sind die bisher beschriebenen Interessen veröffentlicht. Die Interessen des Publikums finden dabei auf zwei Wegen Eingang in die Erzählung: Durch ihre Wahrnehmung durch die Autorin während des Erzählens und durch die Rezeption. Denn wenn die Erzählung erst durch die Veröffentlichung vollständig ist, gehen auch die Interpretation, Verständnisse und Missverständnisse des Publikums in die Erzählung ein – und ihre Interessen, die auf diese Interpretation Einfluss nehmen.

Interessen des Publikums werden von der Autorin durch die Figuren in die Erzählung gegeben. Das Publikum muss dafür entsprechend gehandelt, d.h. seine Interessen gegenüber der Autorin veröffentlicht haben – wiederum durch Erzählung, es findet also ein erzählerischer Austausch statt. Es muss in dieser Veröffentlichung eine Wertschätzung zum Ausdruck gekommen sein, die die Autorin dazu bewogen hat, dieses Interesse möglichen anderen Interessen vorzuziehen. Eine dieses Interesse bzw. seinen Gegenstand betreffende Emotion (soweit nicht in der Wertschätzung schon enthalten) und Erkenntnis lässt sich nur vermuten; mit der Rezeption der Erzählung, die nach Benjamin einen Rat beinhaltet, wird mindestens die Bereitschaft zu einer Erkenntnis, die zudem als Anagnorisis diegetischer Bestandteil der Erzählung ist, nahegelegt. Diese Interessen des Publikums zu berücksichtigen, ist durchaus auch im eigennützlichen Sinne der Autorin, ganz so, wie die Figur die Interessen der anderen Figuren in ihr Kalkül miteinbezieht. Die Autorin sucht ein Publikum, im besten Fall ein bereits interessiertes Publikum. Sie veröffentlicht durch ihre Erzählung ein Interesse zur öffentlichen Verhandlung und kann es dank dieser Berücksichtigung innerhalb der Erzählung schon vorverhandelt haben. Wenn die Erzählerin »ein Mann [ist], der dem Hörer Rat weiß,«<sup>45</sup> dann muss sie auch um die Ratlosigkeit ihres Publikums wissen, wenn es ihr »political purpose« ist, die Vorstellung ihres Publikums über die Gesellschaft, in der das Publikum leben will, zu verändern<sup>46</sup>, muss sie diese Vorstellung kennen.

---

45 Benjamin 2007. S. 103.

46 Orwell 2004. S. 14.

Der Akt der Rezeption weist auf zwei weitere Interessen des Publikums hin: Das Interesse an der Erzählung und das Interesse an der Rezeption. Die Rezeption ist eine Handlung; mit dieser ist wieder eine Wertschätzung verbunden: Diese Erzählung wurde ausgewählt, anderen Erzählungen und anderen Handlungen vorgezogen. Es gibt Gefühle, die das Publikum auf die Erzählung und die Rezeption bzw. aus der Erzählung und der Rezeption bezieht: Die fiktionale »Nachahmung von Handelnden [rufe] Jammer und Schaudern hervor«<sup>47</sup>, schreibt Aristoteles: »der Jammer bei dem unverdient Leidenden, der Schauer bei dem Ähnlichen«<sup>48</sup>. Und es gibt, wie oben beschrieben, im Publikum die Bereitschaft zur Erkenntnis: Die Menschen freuen sich, laut Aristoteles, »deshalb über den Anblick von Bildern weil sie beim Betrachten etwas lernen und zu erschließen suchen, was ein jedes sei.«<sup>49</sup> Benjamin spricht vom Rat, Orwell davon, Wissen zu bewahren (also: zu teilen), Kenneth Burke etwa bezeichnet Literatur als »equipment for living«<sup>50</sup>, moderne Narratologinnen wie Albes und Saupe stützen das: »Indem wir Erzählungen produzieren und rezipieren, können wir [...] neue Sichtweisen von Wirklichkeit entwickeln und bislang unentdeckte Lebensmöglichkeiten erkunden.«<sup>51</sup> Und auch Ansgar Nünning spricht davon, dass Geschichten die Möglichkeit böten, »neue Erfahrungen zu assimilieren«<sup>52</sup>. Alle fünf beziehen das auch auf einen gesellschaftlichen Lernprozess: Benjamin spricht vom Verlust des Vermögens, Erfahrung auszutauschen<sup>53</sup>; Orwell vom »political purpose«; Burke schreibt, Kunstwerke könnten Strategien für die Wahl von Feinden und Verbündeten sein<sup>54</sup>; Albes und Saupe behaupten unter anderem, dass Erzählungen »Gemeinschaften auf den unterschiedlichen Teilebenen der Gesellschaft« stifteten und bewahrten<sup>55</sup>; und Nünning berichtet darüber, dass »Erzählen im Alltag und in den Medien ein wichtiger Modus der kulturellen Kommunikation, des Erfahrungsaustausches und der Erzeugung von Intersubjektivität«<sup>56</sup> sei. Burke, Albes, Saupe und auch Nünning, der von der Erzählung als einem »Medium der Vergemeinschaftung«<sup>57</sup> spricht, fügen hier dem Interesse des Publikums an der Erzählung und der Rezeption einen weiteren Aspekt hinzu: Die Organisation in Interessengruppen durch die fiktionale und mögliche reale Diskussion der veröffentlichten Interessen.

Zu Beginn des Textes wurden Narratologinnen und Narratologen zitiert, die Erzählungen »für die Identitätsbildung und die Sozialisation jedes Menschen notwendig«<sup>58</sup> erklären, bzw. feststellen, »Kultur und Kulturen [seien] selbst in einem bemerkenswerten Maße narrativ konstituiert«<sup>59</sup>. Sind Erzählungen Veröffentlichungen von Interesse, wie hier dargestellt, ist es das Interesse des Publikums, sich in ihnen und den Konflikten zwischen ihnen zu orientieren. Wie für die Figuren beschrieben und zu Beginn dieses

---

47 Aristoteles 1994. S. 19.

48 Ebd. S. 39.

49 Ebd. S. 11 ff.

50 Burke, Kenneth: *The Philosophy of Literary Form*, Berkeley/Los Angeles/London 1973, S. 293.

51 Albes/Saupe 2010. S. 7.

52 Nünning 2013. S. 43.

53 Benjamin 2007. S. 103.

54 Burke 1973. S. 304.

55 Albes/Saupe 2010. S. 8.

56 Nünning 2013. S. 41.

57 Ebd. S. 43.

58 Albes/Saupe 2010. S. 8.

59 Nünning 2013. S. 43.

Kapitels für die Autoren berücksichtigt, ist es für den Umgang mit dem eigenen Interesse wichtig, auch die Interessen der Anderen zu kennen. Durch die entsprechende Erzählung wird dem eigenen Interesse entsprochen. Durch seine Diskussion im Konflikt mit Gegeninteressen können diese kennengelernt und kann das eigene Interesse reflektiert werden. Durch seine Veröffentlichung, die einem Publikum als Beispiel für ähnliche eigene Veröffentlichungen dienen kann, wird eine Öffentlichkeit für das eigene Interesse geschaffen. Darin können Mit- und Gegeninteressenten identifiziert werden. Diese individuelle und gesellschaftliche Orientierung ist nötig, weil »das Interesse, indem es den Mittelpunkt der Lebenstätigkeit jedes einzelnen in Beziehung auf jeden anderen, mithin der ganzen gesellschaftlichen Bewegung abgibt, [...] daher das Prinzip der Gesellschaft [ist].«<sup>60</sup>, zitiert Neuendorff Lorenz von Stein<sup>61</sup>. Wenn das oben genannte, von Aristoteles nahegelegte Verständnis stimmt, dass Figuren über ihre Interesse charakterisiert sind, dann mag sich das auch auf den Charakter eines Menschen und den Charakter einer Gesellschaft übertragen lassen. Erzählungen sind dann Antworten auf Fragen der Identität. Ansgar Nünning spricht hierbei von der »identitäts-, sinn- und wirklichkeitserzeugende[n] Kraft des Erzählens«<sup>62</sup>.

## Schluss

Erzählung veröffentlicht Interessen. Die Erzählenden nehmen die eigenen Interessen wahr, die der Erzählten und die jener, denen erzählt wird. Sie geben sie in ihre Figuren, die diese Interessen durch ihre Handlungen thematisieren und durch ihre Konflikte diskutieren. Das Publikum rezipiert die Erzählung, interpretiert die Erzählung, führt die Diskussion der so veröffentlichten Interessen fort, und organisiert sich in Interessengruppen. Und erzählt wieder:

Man hat sich selten darüber Rechenschaft abgelegt, daß das naive Verhältnis des Hörers zu dem Erzähler von dem Interesse, das Erzählte zu behalten, beherrscht wird. Der Angelpunkt für den unbefangenen Zuhörer ist, der Möglichkeit der Wiedergabe sich zu versichern.<sup>63</sup>

Dass das Publikum ein Interesse hat, selbst zu erzählen, wie es Benjamin hier bemerkt, und ein Interesse hat, selbst Interesse zu veröffentlichen, ist hier bisher weitgehend unberücksichtigt geblieben. In einem einzelmem Satz wurde darauf hingewiesen, dass die Autorin nur von den Interessen des Publikums wissen könne, wenn sie ihr veröffentlicht worden sind. Dabei gibt es wenig Grund zu glauben, das Publikum habe kein Interesse daran. Wenn Benjamin sagt, Erzählen sei das Vermögen, Erfahrung auszutauschen,

---

60 Stein, Lorenz von: Geschichte der sozialen Bewegung in Frankreich von 1789 bis auf unsre Tage, München 1921, S. 42 f.

61 Neuendorff 1973. S. 21.

62 Nünning 2013. S. 18.

63 Benjamin 2007. S. 117.

gibt es wenig Grund zu glauben, das Publikum habe keine Erfahrungen auszutauschen. Wenn Orwell sagt, sein »initial concern is to get a hearing«, gibt es wenig Grund zu glauben, das gelte nicht auch für das Publikum. Es gab und gibt viele Opfer von Ungerechtigkeit, von Lüge und Ignoranz, es gab nur einen Orwell, es gibt nur eine begrenzte Zahl an Erzählenden. Mehr noch als das Erzählen von ihnen, würde es deshalb vielleicht helfen, sie selbst wirksam erzählen zu lassen. Es gilt, nicht bloß Erfahrungen auszutauschen, sondern gezielt Erzählerfahrung auszutauschen, das Publikum zum wirksamen Erzählen zu befähigen und wirksamen Erzählen zu demokratisieren. Zu Beginn zitierte ich, Erzählungen seien zum einen »für die Identitätsbildung und die Sozialisation jedes Menschen notwendig«<sup>64</sup>, zum anderen würden »Kultur und Kulturen selbst in einem bemerkenswerten Maße narrativ konstituiert«<sup>65</sup>. Wenn Erzählung öffentliches Interesse gestaltet, wenn Erzählung kulturerzeugend wirkt, dann muss jeder wirksam erzählen dürfen. Und eine Öffentlichkeit sollte nicht darauf warten müssen, dass ein Interesse, das im Konflikt mit öffentlichen Interessen steht und daher öffentlich verhandelt werden sollte, erst öffentlich wird, wenn es vor ihr verborgen schon längst verfolgt wurde, wie beispielsweise in verschiedenen Geheimdienstaffären, riskanten Wertanlagen durch Banken, Terrorismus, Umweltverbrechen oder dem Missbrauch persönlicher Daten durch Konzerne. »Wo immer Menschen zusammen sind [...] bilden sich öffentliche Interessen«<sup>66</sup>, sagt Hannah Arendt im Interview mit Günther Gaus. Doch diese Interessen bilden sich nicht von selbst, sie werden gebildet. Und daran sollten alle teilhaben können.

## Literatur

Albes, Claudia/Saupe, Anja  
Auf der Suche nach dem Sinn des Erzählens. Einleitung. In: Dies. (Hg.): Vom Sinn des Erzählens, Frankfurt am Main 2010.

Amann, Caroline  
Lexikon der Filmbegriffe, Institut für Neuere Deutsche Literatur und Medien, Christian-Albrechts-Universität zu Kiel, Begriff: want/need, <https://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=7110> [03.06.2018].

Arendt, Hannah  
Was bleibt? Es bleibt die Muttersprache. Günther Gaus im Gespräch mit Hannah Arendt. rbb, Sendung vom 28.10.1964, [https://www.rbb-online.de/zurperson/interview\\_archiv/arendt\\_hannah.html](https://www.rbb-online.de/zurperson/interview_archiv/arendt_hannah.html) [03.06.2018].

Aristoteles  
Poetik. Aus dem Griechischen von Manfred Fuhrmann, [http://www.digbib.org/Aristoteles\\_384vChr/De\\_Poetik\\_.pdf](http://www.digbib.org/Aristoteles_384vChr/De_Poetik_.pdf) [03.06.2018].

64 Albes/Saupe 2010. S. 8.

65 Nünning 2013. S. 43.

66 Was bleibt? Es bleibt die Muttersprache. Günther Gaus im Gespräch

mit Hannah Arendt. rbb, Sendung vom 28.10.1964, [https://www.rbb-online.de/zurperson/interview\\_archiv/arendt\\_hannah.html](https://www.rbb-online.de/zurperson/interview_archiv/arendt_hannah.html) (06.07.2018).

Benjamin, Walter  
 Der Erzähler. Betrachtungen zum Werk  
 Nikolai Lesskows. In: Ders.: Erzählen,  
 Frankfurt am Main 2007.

Brecht, Bertolt  
 Kleines Organon für das Theater. In:  
 Ders.: Schriften zum Theater 7, 1948-  
 1956, Berlin 1964.

Burke, Kenneth  
 The Philosophy of Literary Form, Berke-  
 ley/Los Angeles/London 1973.

Hehlmann, Wilhelm  
 Wörterbuch der Pädagogik, Stuttgart  
 1971.

Helvétius, Claude Adrien  
 Discurs über den Geist des Menschen.  
 Aus dem Französischen von Johann  
 Christoph Gottsched, Leipzig/Liegnitz  
 1760.

Lexikon der Filmbegriffe  
<https://filmlexikon.uni-kiel.de/>  
 [03.07.2018].

Méthot, Jean-François  
 How to Define Public Interest?, Ottawa  
 2003, [https://ustpaul.ca/upload-files/  
 EthicsCenter/activities-How\\_to\\_Define\\_  
 Public\\_Interest.pdf](https://ustpaul.ca/upload-files/EthicsCenter/activities-How_to_Define_Public_Interest.pdf) [03.06.2018].

Neuendorff, Hartmut  
 Der Begriff des Interesses. Eine Studie zu  
 den Gesellschaftstheorien von Hobbes,  
 Smith und Marx, Frankfurt am Main 1973.

Nünning, Ansgar  
 Wie Erzählungen Kulturen erzeugen. In:  
 Strohmaier, Alexandra (Hg.): Kultur –  
 Wissen – Narration, Bielefeld 2013.

Orwell, George  
 Why I Write. In: Ders.: Why I Write, Lon-  
 don 2004, S. 4. Oder: [https://biblio.wiki/  
 wiki/Why\\_I\\_Write](https://biblio.wiki/wiki/Why_I_Write) [03.06.2018].

Prenzel, Manfred  
 Die Wirkungsweise von Interesse. Ein  
 pädagogisch-psychologisches Erklärung-  
 smodell, Opladen 1988.

Stein, Lorenz von  
 Geschichte der sozialen Bewegung in  
 Frankreich von 1789 bis auf unsre Tage,  
 München 1921.

Sury, Kurt von  
 Wörterbuch der Psychologie und ihrer  
 Grenzgebiete, Basel/Stuttgart 1967.

Weber, Max  
 Wirtschaft und Gesellschaft,  
 Tübingen 1956.



FRIEDRICH VON BORRIES, FRIEDER  
BOHAUMILITZKY, JENS-UWE FISCHER  
UND BENJAMIN KASTEN

# **Der Designer als Verwaltungsfachangestellter der Zukunft**

**Oder: Wie man mit Design  
Demokratie verteidigen und  
weiterentwickeln kann**

## Der Designer als Verwaltungsfachangestellter der Zukunft. Oder: Wie man mit Design Demokratie verteidigen und weiterentwickeln kann.

### 1. Phase: Interventionistische Pläne

Besprechung im Büro. Sieben Schreibtische, ein Sofa, eine Schaukel. Wir überlegen, zum Thema *Public Interest Design* eine Art Action Performance, eine Action Research durchzuführen.

Die Überlegung dahinter: Erproben, wie ein Text zum Thema Public Interest Design mit der Öffentlichkeit geschrieben werden kann. Wir wollten also keinen Text über Public Interest Design schreiben, sondern eine Intervention an einem Ort, durch die das öffentliche Interesse sichtbar wird, durchführen – ein praktischer Beitrag als Beschreibung, was Public Interest Design sein könnte.

Die Motivation: Ohne für uns definiert zu haben, was Public Interest Design ist, spricht der Begriff uns an, er spiegelt ein Stück weit das, was wir als unsere Arbeit betrachten – Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen, politischen Themen durch Denken in und über Gestaltung. Wir machen uns auf die Suche nach Orten, an denen unterschiedliche Formen von öffentlichem Interesse manifest werden, Spannungsfelder in Gestaltung sichtbar werden. Zum Beispiel der Bahnhof Südkreuz, denn im dortigen *Projekt Sicherheitsbahnhof* wird derzeit ›intelligente‹ Videoüberwachung getestet. Gesichter und Verhalten der Passanten sollen nicht nur gefilmt, sondern von einer neuen Software analysiert werden. Auch andere Orte für die interventionistische Performance werden diskutiert: Der Schlossplatz, das Marx-Engels-Forum. Wir diskutieren das Setting der Intervention, machen uns Gedanken über die Gestaltung einer Sitzgruppe, in der wir die Passanten zu Diskussionen einladen wollen.

### 2. Phase: Zweifel

Es kommt allerdings nicht zur Durchführung. Warum? Man könnte sagen: Das Vorhaben hat sich verschleppt. Man könnte aber auch sagen: Es war der Wurm drin. Irgendetwas stimmte nicht. Wir diskutieren. Gegenüber der Idee, eine performative Intervention oder interventionistische Performance als Illustration, Exemplifizierung von Public Interest Design durchzuführen, entsteht ein immer größeres Unbehagen. Wir entscheiden uns, die Diskussion aufzuzeichnen, also im Büro das klassische, akademische Format ›Podiumsdiskussion‹ zu simulieren, das um Begriffe wie ›Unbehagen‹, ›Selbstzweifel‹ und ›Advocacy‹ kreisen. Die einzelnen Sprecherstimmen wurden entpersonalisiert und randomisiert. Zu unserer internen Diskussion gesellt sich eine Stimme aus dem Off.



## Unbehagen

- Person 1: Wenn man behauptet, es gäbe ein Public Interest Design, dann geht damit die Annahme einher, dass irgendein Designer in der Lage wäre, dieses >Public Interest< zu erspüren oder über Methoden verfüge, um herauszubekommen, was das ist. Die Vorstellung, dass man als Designer irgendwie ein öffentliches Interesse erspüren könnte, finde ich problematisch.
- Person 2: Wenn Designer beanspruchen würden, das öffentliche Interesse zu gestalten, dann wäre das problematisch. Denn dann müsste man auch überlegen, mit welchen Mitteln und Methoden man das öffentliche Interesse gestalten kann. Das wäre Manipulation.
- Person 3: Also das, was jedes Campaigning am Ende macht. Jede Werbe- und jede Marketingkampagne ist letztlich Gestaltung des öffentlichen Interesses. Mit bestimmten Maßnahmen wird versucht, Partikularinteressen zum öffentlichen Anliegen hochzupushen. Daran sind heute natürlich auch Designer beteiligt.
- Person 1: Ja, ein so verstandenes Public Interest Design zielt primär auf ein bestimmtes, zuvor festgelegtes Ergebnis ab. Das hat recht wenig mit Partizipation und mit demokratischen Prozessen zu tun, in denen Menschen gehört und wirklich beteiligt werden.
- Person 4: Man kann auch noch grundlegender Fragen: Was heißt >Public<? Ist das gemeint im Sinne einer globalen Öffentlichkeit oder einer nationalen oder einer lokalen? Ich fühle mich schon mit diesem Begriff nicht wohl, weil mir unklar ist, von welchem Begriff von Öffentlichkeit wir heute überhaupt noch ausgehen können.

## Selbstzweifel

Person 1: Bleibt die Frage, was die intrinsische Motivation für die Auseinandersetzung mit Public Interest Design ist. Uns spricht es ja auch an, sonst würden wir nicht so lange daran rumlaborieren. Ist der Grund für die Attraktivität solcher neuen Begriffe und Konzepte vielleicht, dass das klassische Designverständnis an Überzeugungskraft verloren hat? Dass wir uns fragen müssen: Haben wir als Designer überhaupt noch einen Nutzen und einen Sinn in dieser Welt? In diesem Sinne wäre Public Interest Design ein Versuch einer disziplinären Sinnstiftung...

Person 1: ...Selbstsinnstiftung durch Erschließung neuer Tätigkeitsfelder...

Person 2: ...Und dagegen ist ja überhaupt nichts einzuwenden und das ist ja durchaus sinnvoll. Aber ich habe Bauchschmerzen, wenn die Hybris des klassischen Gestalters des 20. Jahrhunderts, die Vorstellung, mit der Gestaltung von Produkten die Welt zu verändern, jetzt fortgeführt wird im Sinne von: Jetzt gestalten wir auch noch das öffentliche Interesse. Das fände ich demokratiethoretisch einfach schwierig, weil es entweder manipulativ ist oder anmaßend elitär wäre.

Stimme aus dem Off: Mir leuchtet nicht ein, warum es demokratiethoretisch schwierig wäre, sich vorzustellen, es gäbe da jemanden, der - Hybris hin oder her - meint, er (oder sie) gestalte im öffentlichen Interesse oder propagiere die Resultate als >im öffentlichen Interesse stehend<. Demnach müsste jede Partei, jede Stiftung, jeder Verband demokratiethoretisch schwierig zu fassen sein, oder?

Person 3: Wenn die ökonomische Asymmetrie unserer Gesellschaft darin ihren Ausdruck findet und Lobbygruppen dadurch Einfluss gewinnen, ist das ja auch problematisch. Das Berliner Stadtschloss ist dafür ein exzellentes Beispiel - und, je nachdem wie man den Begriff definiert, eine Form von

Public Interest Design, also der manipulativen Gestaltung des sogenannten öffentlichen Interesses: Es zeigt, dass es Gruppen in unserer Gesellschaft gibt, die ihre Ideen und Wünsche durchsetzen und als Wunsch der Allgemeinheit vermitteln können. Dazu gibt es Kampagnen und Hintergrundgespräche und am Ende beschließt der Bundestag, eine Schlosskulisse im Zentrum von Berlin aufzubauen, weil dies angeblich im öffentlichen Interesse liege. Überhaupt noch ausgehen können.

## Advocacy

- Person 1: Man kann den Begriff aber auch anders wenden, eher im Sinne einer >Advocacy<, einer stellvertretenden Interessensvertretung. Schauen wir zum Beispiel auf die Stadtplanung. Dort gibt ja neben den mit Geld und Macht versehenen Interessen von Investoren auch die Interessen der Stadtbewohner\_innen, die aber oft nicht gehört werden.
- Person 2: Wir sprechen jetzt nicht mehr über Design of Public Interest, sondern Design in Public Interest. Und natürlich ist es nicht anmaßend, wenn Designer versuchen, die Wünsche, Meinungen, Interessen von Bewohnern beispielsweise in die Gestaltung des urbanen Raumes, in die Planungsprozesse einzubringen. Und da braucht es eben Leute, die bestimmte Prozesse voranbringen, moderieren. Das kann ich mir durchaus als Aufgabenfeld eines Public Interest Designers vorstellen. Und wenn wir davon ausgehen, dass unter Umständen Design so was wie eine Leitdisziplin des 21. Jahrhundert sein könnte...
- Person 3: Das ist ja echt dystopisch. Der Designer als charismatischer Führer. Designer als revolutionäre Avantgarde.
- Person 4: Nein, keine charismatischen Führer, die im von ihm definierten öffentlichen Interesse große Pläne machen, sondern es geht um Gestalter, die mit ihrer Expertise gemeinsam mit anderen bestimmte Prozesse voranbringen und moderieren, urbane Pädagogik betreiben, eben unterrepräsentierte Interessen lautverstärken und eine bessere Zukunft entwerfen.
- Person 1: Wessen Interessen vertritt wer mit welchem Recht? Wie gehen derartige Empathie-Experten mit den Interessen von Tieren um, die ja leider keine Stimme haben (oder keine, die wir verstehen), und deshalb nicht an den Partizipationsprozessen teilhaben können, aber auch berücksichtigt werden sollten...

Person 2: Ok, es gibt ganz unterschiedliche Interessen, die sichtbar gemacht werden müssen und in den politischen Prozess eingespeist werden müssen - und natürlich muss die Gestaltung dieses öffentlichen Interesses, zumindest in einer demokratisch verfassten Gesellschaft, es sich zum Prinzip machen, dass die Menschen mit ihrer Diversität, Verschiedenartigkeit und Heterogenität im Mittelpunkt stehen. Und aufbauend auf diesem demokratischen Grundverständnis kann man sich Instrumente überlegen, um eben unterrepräsentierte Interessen sichtbar zu machen...

Person 3: Ich weiß nicht, ob sich aus den Interessen, Wünschen und Meinungsäußerungen von Einzelpersonen tatsächlich ein >öffentliches Interesse< ableiten lässt. Und ich weiß auch nicht, ob das skizzierte Verfahren richtig ist, um die Interesse der Stadtbewohner zu vertreten oder nicht. Für mich ist die Frage doch vielmehr: Funktionieren unsere demokratischen Beteiligungsverfahren noch richtig oder müssen wir sie anpassen und ändern? Und welche Rolle könnten dabei Designer mit ihrer Gestaltungskompetenz spielen?

### 3. Phase: Ausblick

Als die erste Fassung des Gesprächs vorliegt, herrscht Unklarheit, was das für eine Art von Text ist. Ob man die Beschreibung eines Suchprozesses veröffentlichen will, oder ob man die eigene Unsicherheit eher für sich behält. Ob man für eine Publikation über Public Interest Design eine eigene Definition des Begriffes erarbeiten müsse oder auch eine Art Kommentar interessant sein könnte. In der Auseinandersetzung mit formalen Fragen flammt die inhaltliche Diskussion wieder auf, und bekommt dabei eine neue Richtung. Nachdem sich das Unbehagen an der Begrifflichkeit zum Unbehagen an dahinter verborgenen Anmaßungen verdichtet hat, öffnet sich ein Ausblick, eine Perspektive, die erklärt, warum wir zwar keine Intervention am Südkreuz durchgeführt haben, aber gerne über den Begriff Public Interest Design nachgedacht haben. An Stelle der Auseinandersetzung mit Public Interest Design denken wir darüber nach, welchen Beitrag Designer zur Weiterentwicklung der Demokratie leisten können.

Person 1: Die Frage ist: Was ist zu verändern? Wir müssen ja leider konstatieren, dass in unserer Demokratie nicht genügend Verfahren, Methoden und Repräsentationsformen bestehen, um das öffentliche Interesse zu erkunden, und dass unsere Demokratie stark von Lobbyverbänden etc. geprägt ist, die die öffentliche Meinung manipulieren. Wir müssen aber einen Schritt weiter gehen. Wir müssen überlegen, wie man unser demokratisches System so gestaltet, erweitert, ergänzt, aktualisiert, dass es besser funktioniert und sich die Bürger an ihm mehr beteiligen.

Person 2: Da wird es interessant, wenn es um die permanente Verbesserung der demokratischen Verfahren als Hybriddisziplin geht, wenn Gestalter, Politikwissenschaftler, interessierte Bürger etc. zusammenkommen. Das ist dann nicht mehr nur Gestaltung im klassischen Sinne, sondern das ist was anderes, etwas Hybrides. Und wiederum auch was Neutrales. Es manipuliert nicht, weil es sich primär um die Verfahren kümmert.

Stimme aus dem Off Neutralität, nicht etwa bekennende, offene Parteilichkeit, wird der Manipulation entgegengesetzt. Hier wird noch an Neutralität geglaubt und auch daran, dass Verfahren nicht manipulativ sein können. Ein interessanter

Punkt, der durchaus etwas mehr Auseinandersetzung verdienen könnte.

Person 3: Wir haben ja damit angefangen, dass uns Public Interest Design anmaßend erscheint und die Hybris des klassischen Designers spiegelt. Wenn wir jetzt eine Verschiebung vornehmen und uns statt des allmächtigen Designers die Akteure einer neuen Querschnittsdisziplin vorstellen, in der Verfahren, Methoden und Kenntnisse von anderen Disziplinen miteingeschlossen werden, um eine Art permanentes Verfahrensdesign zu entwickeln, dann haben wir ein völlig neues Bild des Designers. Wenn wir - zum Beispiel an der HFBK Hamburg - bislang versuchen, materielle Gestaltungskompetenz (sei es für Gebäude, öffentliche Räume oder Gegenstände des alltäglichen Gebrauchs) mit Sensibilität und Interesse für politische Prozesse zu verbinden, um so eine andere Form von Design zu etablieren, fällt hier die Notwendigkeit von Auseinandersetzung mit Materialität weg. Stattdessen verlagert sich Design auf eine abstrakte Metaebene...

Person 4: Das hat jetzt natürlich auch etwas Anmaßendes. Denn die Gestaltung der Metaebene hat wieder den Anspruch an das Totalitäre. Aber vielleicht verliert es den bedrohlichen Charakter, wenn es spekulativ sein darf. Spekulative Anmaßungen können produktiv sein, gerade weil sie nicht den Anspruch haben, eins zu eins umgesetzt zu werden.

Stimme aus dem Off Die spekulative Anmaßung ist also gegenüber der sich realisierenden Hybris vorzuziehen, da sie - so verstehe ich das wenigstens - sich ja ohnehin nicht realisiert. Das Bedrohliche verschwindet, da ja nichts umgesetzt wird.

Person 1: Wenn es bei Public Interest Design um Gestaltung und Ermöglichung demokratischer Prozesse geht, um reale und von mir aus auch spekulative Verfahren, dann finde ich das interessant. Aber warum muss es spekulativ bleiben? Dass ist ja die im Vorhinein verordnete eigene Folgenlosigkeit. Ich glaube, die Gefahr der Anmaßung könnte man auch umgehen, wenn man die Metaebene immer wieder auf das Konkrete bezieht. Wenn man sich also immer wieder die Frage stellt: Was sind eigentlich die Verfahren in einer Demokratie,

durch die das öffentliche Interesse formuliert werden? Wie können wir sie verbessern?

Person 2: Ein solcher Designer erscheint dann aber auch als Verwaltungsfachangestellter der Zukunft. Das mag für Verwaltungsfachangestellte eine interessante Perspektive sein, aber für einen Designer?

Person 3: Ja, gerade für Designer, weil sie eine Gestaltungskompetenz haben, die der Verwaltungsfachangestellte klassischer Weise eher nicht hat. Schauen wir uns doch mal mit einem ganz traditionellen Designverständnis an, ob die Organisations- und Repräsentationsformen von Demokratie noch >gut designed< sind oder nur noch dysfunktionale Hüllen. Man muss sich doch nur mal die Wahlbeteiligung anschauen. Die sinkt und sinkt. Aber der Vorgang der Wahl ist ja auch schlecht gestaltet. Das beginnt beim Wahlzettel und endet bei der Wahlurne. An manchen Orten wirft der Wähler seinen Wahlzettel in einen Mülleimer, weil keine anderen Behältnisse zur Verfügung stehen. Wenn die Wahl der Moment ist, in dem ich als Staatsbürger meine Souveränität ausübe, könnte man dem etwas mehr Aufmerksamkeit, Wertschätzung entgegenbringen, zum Beispiel durch eine attraktive Gestaltung. Das ist jetzt nur ein Beispiel, es gäbe viele Bereiche der Repräsentation und Organisation von Demokratie, die besser gestaltet sein könnten. Es geht also um die Kombination klassischer Designaufgaben mit Fragen, die auf einer Metaebene stattfinden. Ich finde das nicht nur spannend, sondern auch politisch wichtig - wenn nicht gar notwendig. Denn einer der Gründe, warum die westliche, repräsentative Demokratie sich in einer Legitimationskrise befindet, ist, dass die Formen der Repräsentation und die dahinterliegenden Organisationsstrukturen nicht mehr so funktionieren, wie sie mal gedacht waren. Die Errungenschaften der Demokratie müssen nicht nur verteidigt, sondern auch weiterentwickelt werden - gerade heute, wo sie von vielen Seiten bedroht werden. Das ist zum einen unsere Aufgabe als Bürger, aber zum anderen kann man als Designer dazu auch einen fachlichen Beitrag leisten.



PUBLIC  
INTEREST  
**DESIGN**



GERNOT BÖHME

# Atmosphäre als Thema des Designs

Veröffentlicht als: Die Atmosphäre. In: Andritzky, Michael [Hg.]: Von der guten Form zum guten Leben, Frankfurt am Main 2008, S. 107-114.

## Atmosphäre als Thema des Designs

Von der guten Form zum guten Leben: das klingt so, als sei der Bereich des Designs mit dem Werkbund zu einer Besinnung aufgefordert, die vielleicht zu neuen Weichenstellungen führt oder aber im Denken Weichenstellungen, die längst vollzogen worden sind, nachzuzeichnen verlangt.

Die Arbeit des Werkbundes stand immer unter der Idee der Form, der guten Form. Ihre Zeitschrift hieß so *Die Form*, es gab einen Rat der Formgebung, Hochschulen für Design heißen Hochschulen für Gestaltung, in Darmstadt gibt es ein Institut für neue technische Form. Ist dieses Denken im Design an ein Ende gekommen? Und was sollte an der Stelle von Form jetzt der neue Leitbegriff sein?

Ich will, um die Überlegungen dazu einzuleiten, Ihnen zwei charakteristische Typen von Werbung vor Augen führen. Wenn Sie sich eine Werbung von 1900 vorstellen, etwa für Thonet-Stühle, dann sehen Sie auf dem Bild einen wunderbar gezeichneten Thonet-Stuhl, mit einer Sorgfalt präsentiert, wie das sonst nur mit archäologischen Funden passiert, wo also aufs Feinste die Gestalt, die Maserung, das Flechtwerk und dergleichen zu sehen sind.

Dagegen eine Werbung heute. Denken Sie an die bekannte Werbung für Becks Bier. Was sehen Sie eigentlich? Das Bier sehen Sie kaum. Sie sehen eine Szene, einen Segeltörn, eine Gruppe von Jugendlichen und irgendjemand hat dann auch noch eine Flasche Becks Bier in der Hand. Was ist der Unterschied?

Nun, beim Thonet-Stuhl Anfang des 20. Jahrhunderts, da ging es in der Tat um die Form. Es ging um die Funktion, es ging um die Verarbeitung und deshalb gab es diese unglaubliche Präzision in der Präsentation der Ware. Es ging, um es kurz zu sagen, um die Darstellung des Gebrauchswertes. *Das* ist ein Stuhl, so muss er aussehen und der ist stabil und solide, man kann darauf sitzen.

Dagegen diese Werbung für Becks: Da kommt die Ware schon kaum noch vor, man muss sie bei diesem Typ Werbung manchmal mühsam suchen. Es geht eigentlich um eine Szene und die Ware selbst ist in der Szene sozusagen ein Ingredienz, ein Mittel in dem Zusammenspiel von vielen Elementen zur Erzeugung einer gewissen Atmosphäre. Deshalb diese jungen Menschen dort, der Drive, der in der Szene liegt und zu dem trägt eben auch bei: das Becks Bier. Natürlich soll der Kunde von daher ein Gefühl mitnehmen, welche Atmosphäre dieses Becks Bier ihm vermitteln kann. So dass er, wenn er zu diesem Bier greift, gewissermaßen in das Fluidum dieser Szene, also in deren Atmosphäre eintritt. Manchmal ist es so, dass die Waren dazu gestisch etwas beitragen, insofern nämlich das, was in der Szene, in der Werbung gezeigt wird, gewissermaßen in nuce, im Alltag wiederholt werden kann.

Dazu folgendes Beispiel. Es gib eine Werbung für Bier, bei dem man zu den alten Bierflaschen mit dem Bügel zurückkehrt, und bei der entsprechenden Werbung heißt es: ›Bügeln ist Männersache‹. Dieser Daumendruck, mit dem man seine Falsche öffnet,

diese männliche Geste – so kann man das, was die Werbung suggeriert, in Szene setzen, verleiblichen.

Was ist da passiert? Was sehen wir an dieser Werbung? Nun, wir sehen auf jeden Fall, dass das Design inzwischen mit einem viel größeren Bereich zu tun hat, als der Bereich, in dem es um die Gestaltung von Produkten geht, darstellt. Die Werbung ist nur ein Ausdruck dafür, dass der Bereich des Designs gewissermaßen totalisiert worden ist und unser gesamtes Leben durchzieht. Die Gründe dafür liegen natürlich in der Ausdehnung der industriellen Produktion. Es werden ja nicht mehr nur Produkte hergestellt, die man gebrauchen kann, sondern es werden ganze Szenen hergestellt und die Gegenstände, die produziert werden, sind Ausstattungsstücke, Elemente zur Erzeugung der Atmosphäre eines bestimmten Lebensstils. Die Aufgaben des Designs reichen damit von der Ernährung bis zur Musik.

Das Gesamtleben wird durch Waren inszeniert, so dass man von einer Warenförmigkeit alles Menschlichem reden kann. Von daher also diese ungeheure Ausdehnung des Designs, die ja in der Darmstädter Ausstellung im *Designer Park – Künstliche Welten*<sup>1</sup> dokumentiert wurde. Das Feld des Designs reicht vom Gen-Design über Kommunikations-Design, Körper-Design, Stadt-Design, Licht-Design, bis zum Sound-Design des öffentlichen Raums.

Das Erste, was wir also festzustellen haben, ist, dass der Bereich des Designs viel weiter ausgedehnt ist als die Aufgabe, einem Gegenstand eine Form zu geben. Das Zweite ist, dass eine Veränderung des Themas stattgefunden hat. Es geht, wie gesagt, nicht mehr darum, einen Gegenstand oder, genau genommen, einem Material eine Form zu geben, sondern es geht eigentlich um das Arrangement von Szenen.

Damit kommen wir zum Thema *Atmosphäre*: denn die Atmosphären, das sind gestimmte Räume (tuned spaces). Es geht um Gegenstände, Arrangements, Installationen, die eine Atmosphäre ausstrahlen, um die Stimmung, mit der ein Raum einen empfängt.

Mit diesem Begriff kann man die Veränderung in der Auffassung des Designs formulieren, nämlich, dass das Produkt selber innerhalb einer Szene agiert, also zu einem Element wird zur Erzeugung von Atmosphäre.

Wenn wir von daher auf das klassische Design unter dem Stichwort ›Form‹ zurückblicken, dann zeigt sich, dass durchaus die Form schon immer auch eine solche Funktion hatte. Die These von ›form follows function‹ war ja in gewisser Weise eine Ideologie. Es ging ja auch schon damals, also von Adolf Loos bis zum Bauhaus und darüber hinaus, also mit dem, was wir Modernität nennen, nicht bloß darum, dass man eine zweckmäßige Form, die dann auch noch schön sein sollte, fand, sondern es wurde gleichzeitig durch diese Formen, gerade durch ihre Nüchternheit etwas signalisiert, beispielsweise Eleganz und vor allem eben: Modernität. Diese Formen hatten ja ihre eigene Atmosphä-

---

1 *Designer Park – Leben in künstlichen Welten* im Institut Mathildenhöhe, 14.11.2004 bis 20.02.2005, Darmstadt. Katalog: Buchholz, Kai/

Wolbert, Klaus (Hg.): *Im Designerpark – Leben in künstlichen Welten*, Darmstadt 2004.

re und Ausstrahlung. Das ist etwas, was durchaus mit den klassischen Formen schon immer zu verbinden war.

Die Formen, muss man allgemein sagen, sind mehr als die Definition oder die Einschränkung des Gegenstandes oder der Materie, aus der der Gegenstand ist. Die Formen haben immer auch eine Ausstrahlung in den Raum. Man kann sich das klar machen durch die Differenz von konvex und konkav: Nach innen grenzt die Form den Körper ein, nach außen modifiziert sie den Raum, in dem sich der Körper befindet. Wenn man die Wirkung nach außen betrachtet, dann muss man sagen, dass jede Form in den Raum hinaus strahlt, Bewegungssuggestionen enthält. Eine Form kann schwingvoll sein, kann hochaufstrebend sein, sie kann gedrückt sein usw.. Das heißt also, jede Form ist als Form eines Gegenstandes im Raum für den Menschen, der diesem Gegenstand begegnet, mit Bewegungssuggestionen verbunden und tönt gewissermaßen von daher schon die Stimmung des Raumes, in dem man sich befindet.

Wenn man diesen Gedanken weiterdenkt, dann sieht man, dass auch die anderen so genannten Eigenschaften des Dinges von dieser Art sind. Ich rede deshalb nicht von Eigenschaften, sondern von Ekstasen.<sup>2</sup> Es geht also im Design eigentlich nicht darum, wie gestalte ich ein Ding, sondern, wie muss ein Ding sein, damit es nach außen eine Ausstrahlung hat. Das trifft insbesondere für die Farbgebung zu. Dafür kann man auf Goethes Lehre von der *sinnlich-sittlichen Wirkung der Farben* zurückgehen, die Lehre nämlich, dass alle Farben, die Farbgebung von Gegenständen wie die von Räumen, jeweils mit einer Emotionalität versehen sind, indem sie den Raum, in dem dieser Gegenstand sich befindet, *stimmen* – mit einer Stimmung versehen – und den Betrachter oder den Teilnehmer in diesem Raum *anwehen* mit einer gewissen Emotionalität.

Weitere von diesen erzeugenden Momenten, die ich Ekstasen nenne, sind die Synästhesien. Das sind Ekstasen, die meistens in den Materialqualitäten ihren Ursprung haben, so zum Beispiel, dass etwas gemütlich wirkt oder cool usw.. Das hängt häufig damit zusammen, wie die Oberfläche gestaltet ist, also welche Materialität sie hat. Den Menschen, der diesen Gegenstand betrachtet oder der in seiner Nähe ist, trifft eine gewisse Anmutung. Man kann deshalb auch sagen, dass es eine Beziehung von Umgebungsqualitäten und Befindlichkeiten gibt. Das, was hier die objektive und die subjektive Seite verbindet, sind die Atmosphären.<sup>3</sup> Natürlich geht diese Wirkung auch über die rein leiblich wahrnehmbaren, spürbaren Qualitäten von Dingen hinaus. Was gesellschaftliche Konvention ist, also Symbole und Insignien einer historischen Zeit erzeugt, was man historische oder konventionelle Atmosphären nennen kann, wie die Atmosphäre eines Boudoirs der 1920er Jahre oder eine südländische Atmosphäre, beispielsweise die Atmosphäre Italiens.

---

2 Siehe: Kapitel III, in: Böhme, Gernot: *Atmosphäre. Essays zur Neuen Ästhetik*, Frankfurt am Main 2017.

3 So die ursprüngliche Definition von *Atmosphäre* in meinem Buch, Böhme, Gernot: *Für eine ökologische Naturästhetik*, Frankfurt am Main 1999.

Nun, wie ist dieser Wandel einzuschätzen? Dieser Wandel von der Form von Gegenständen zur Gestaltung von ganzen Szenen – mit dem Aspekt, durch die Szene eine gewisse Emotionalität im Raum zu erzeugen, also eine Atmosphäre aufzubauen?

Um das zu beantworten, müssen wir fragen, wie diese Entwicklung eigentlich in unsere gegenwärtige ökonomische Entwicklung hineinpasst, und damit gleichzeitig auch darauf achten, ob von daher sich ein neuer Ansatz zur Kritik ergibt. Denn der Begriff der Form, der guten Form, war ja in der Tradition des Werkbundes immer auch ein kritischer Begriff, so dass man danach fragen muss, wenn wir etwa eine andere Idee an deren Stelle setzen, welches kritische Potential dieser andere Begriff enthält. Zunächst muss man sagen, dass diese Totalisierung des Designs, von der ich geredet habe, genau genommen eine Ausdehnung der Warenästhetik ist. Sie wissen, dass Wolfgang Fritz Haug in den 70-er Jahren eine *Kritik der Warenästhetik* geschrieben hat, und er hat damit gemeint – wir müssen rückblickend sagen: für seine Zeit –, dass die Produkte, die auf den Markt kommen, mit Eigenschaften versehen werden, die eigentlich mit ihrem Gebrauchswert nichts zu tun haben, sondern dazu da sind, dass sie gekauft werden. Die damit bezeichnete Ästhetik der Waren diene der Realisierung des Tauschwertes. Haug, als alter Marxist, hat also Tauschwert und Gebrauchswert gegenübergestellt und hat gesagt, dass die Eigenschaften, mit denen die Waren auf dem Markt auftreten, einen Gebrauchswert versprechen, den sie jedoch nachher, zuhause ausgepackt, eigentlich nicht erfüllen. Das war damals die Kritik, die in Deutschland die Diskussion zur Warenästhetik bestimmte. Zur selben Zeit hat allerdings Jean Baudrillard, der ja die Theorie der Konsumgesellschaft entwickelt hat, meiner Ansicht nach viel tiefer gesehen und von einer ›économie du signe‹, d.h. einer Ökonomie der Zeichen geredet. Er hat bereits eine Entwicklung benannt, die ich durch das Auftauchen eines neuen Wertes der Ware neben Tausch- und Gebrauchswert charakterisieren möchte. Gebrauchswert und Tauschwert, das ist die alte Unterscheidung von Marx. Die Ware hat einen Gebrauchswert: was kann ich mit ihr machen; und einen Tauschwert: wie und nach welchen Kriterien kann ich sie verkaufen. Der Punkt, auf den Baudrillard bereits hinweist, ist folgender: dass der Tauschwert nachher im Gebrauchszusammenhang weiterhin eine Rolle spielt. Bei ihm ist dieser neue Wert der Ware noch das so genannte Statussymbol. Im Statussymbol hat die Ware einen Gebrauchswert, der sich aus ihrem Tauschwert herleitet: Ich kaufe eine Ware, und die Ware hat als gekaufte nachher, zuhause, auch eine Funktion, weil sie eben zeigt, dass ich mir diese Ware leisten kann. Nun, wenn das alles wäre, könnte man einfach das Preisschild an der Ware belassen, damit wäre das schon hinreichend signalisiert. Der entscheidende Punkt ist jedoch, dass die Qualitäten, die die Ware für den Markt bekommt, damit sie verkäuflich wird, also attraktiv ist, im Geschäft beispielsweise, nachher, zuhause, eine Rolle spielen. Das ist nicht ihr Preis, das sind vielmehr ihre ästhetischen Qualitäten. Von daher ergibt sich die Brücke zu dem, was ich oben über den neuen Typ von Werbung gesagt habe. Die Waren, die wir nach Hause bringen, haben dort einen Gebrauchswert, der nicht

unbedingt darin besteht, dass wir sie benutzen zu irgendwas, sondern darin, dass sie Ausstattungsstücke sind für eine Szene. D.h. also, diese Qualitäten, die sie im Sinne der Warenästhetik haben, die ästhetischen Qualitäten spielen dann im Gebrauch eine Rolle. Deshalb würde ich sagen, dieser Wert der Ware ist ein Zwitter zwischen Gebrauchswert und Tauschwert, nämlich ein ästhetischer Wert der Ware bzw. ein Inszenierungswert.

Nun, der entscheidenden Punkt, an dem hier die Kritik ansetzen muss, ist, dass wir uns in eine *ästhetische Ökonomie* hineinbewegen bzw. dass diese Phänomene, die ich geschildert habe, die ästhetische Ökonomie zum Ausdruck bringen.

Was ist ästhetische Ökonomie?<sup>4</sup> Es ist eine Ökonomie, die schon zum größten Teil nicht mehr Gebrauchswerte produziert, sondern Inszenierungswerte. Und warum tut sie das? Weil wir hier in den westlichen Industrienationen bereits in der Überflussgesellschaft leben, d.h. die Versorgung der Bevölkerung mit elementaren Gebrauchsgütern ist leicht und das Wachstum stößt natürlich an Grenzen. Wir wären längst zu einer Marktsättigung gekommen, wenn die Ökonomie sich einfach darauf beziehen würde, Bedürfnisse zu befriedigen. Sie muss, um weiterwachsen zu können, verhindern, dass die Märkte gesättigt werden und das heißt, sie muss durch ihre Produktion immer neue Bedürfnisse erzeugen. Genauer besehen, ist es besser, hier zu unterscheiden zwischen Bedürfnissen und Begehrenissen. Ich unterscheide sie folgendermaßen: Bedürfnisse sind solche, die, wenn man ihnen entspricht, zum Stillstand kommen, zur Ruhe kommen. Habe ich Durst, dann trinke ich, und nachher habe ich keinen Durst mehr. Nun, den Übergang zu den Begehrenissen können Sie an der Bierwerbung sehen: Sie kennen den Spruch: ›Durch Bier wird der Durst erst schön‹. Das Bier ist schon ein solches Getränk, das den Durst nicht wirklich stillt, sondern in gewisser Weise steigert. Und dieser Punkt, diese Umwandlung, das ist das Entscheidende, was der Ökonomie erlaubt, eine unendliche Steigerung nach oben fortzusetzen, eine Eskalation der Bedürfnisse. Sie muss mit Begehrenissen arbeiten, nämlich solchen Bedürfnissen des Menschen, die dadurch, dass man ihnen entspricht, nur gesteigert werden.

Eins der Bedürfnisse, das für unsere gegenwärtige Gesellschaft wirklich charakteristisch ist, ist das Bedürfnis gesehen zu werden. Davon lebt die Fotografie, davon lebt die Tatsache, dass jedermann heutzutage im Fernsehen gesehen werden will. Übrigens, schon Walter Benjamin hat 1937 von einem Menschenrecht, gefilmt zu werden, gesprochen. Diese Sache ist unendlich steigerbar und produziert natürlich eine ungeheure Bildproduktion bzw. fordert die Geräte dafür herzustellen.

Wir haben auf diesem Wege gesehen, wie die ästhetische Produktion in der Ökonomie eine Rolle spielt und zwar gerade die Rolle, dass die Märkte nicht gesättigt werden. Wenn man sich auf die elementaren Bedürfnisse beschränken würde, wären sie längst gesättigt. Faktisch bedeutet das eine ungeheure Ausdehnung der Warenästhetik und zwar nämlich auf der einen Seite hinein in den Bereich des Konsums – das habe ich

---

4 Vgl. Böhme, Gernot: *Ästhetischer Kapitalismus*, Berlin 2018.



gezeigt – und, um das nicht wegzulassen, auf der anderen Seite im Bereich der Produktion. Die Produktion wird eben auch im Sinne der Warenästhetik ästhetisiert, – denken Sie nur an die gläserne Manufaktur in Dresden, wo im großen Garten der Phaeton von VW vor den Augen des Käufers in einer gewissen Dramatik zusammengesetzt wurde – von Arbeitern, die auf Parkettfußboden in weißen Anzügen und mit Glacéhandschuhen arbeiten.

Ich habe gesagt, es ist notwendig, dass wir von dieser neuen Sicht des Designs her auch zu einer Kritik kommen, um der Kritik des Begriffes *gute Form* in gewisser Weise zu entsprechen. Nun, diese Kritik gibt es schon eine ganze Weile, ich erinnere nur an das Buch meines Kollegen Werner Durth über *Die Inszenierung unserer Städte*, geschrieben schon in den 1970-er Jahren. Dort kritisiert Durth das Phänomen der Stadtinszenierung unter dem Gesichtspunkt, dass die Stadtplanung ihre eigentlichen sozialen Aufgaben nicht mehr erfüllt. Die Kritik, die ich hier vorgeschlagen habe, hängt wesentlich an einer Kapitalismuskritik und schließt sich in gewisser Weise der Kritik von Herbert Marcuse an, der ja auch schon in den 70-er Jahren in seinem Buch *Eros and Civilisation* gezeigt hat, dass die Überflusgesellschaft, in die hinein sich seiner Zeit gerade Amerika bewegte, nicht das Reich der Freiheit ist. Warum ist sie nicht das Reich der Freiheit? Ich glaube, wir alle merken das am eigenen Leibe. In dieser Ökonomie, die tatsächlich eine Überfluss-Ökonomie ist, kommen wir alle durch diese Spirale der Bedürfnissteigerung in einen Stress hinein, der uns keine Ruhe gibt. Der Überfluss bringt für uns keine Befriedigung mehr, sondern vielmehr eine neue Steigerung des Leistungswillens, um die Befriedigung immer neuer und immer weiter gesteigerter Bedürfnisse entsprechen zu können. Es könnte sein, dass hier der faustische Mensch erneut scheitert:

So tauml' ich von Begierde zu Genuß,  
 Und im Genuß verschmacht' ich nach Begierde.  
 (Goethes Faust I, 3249 f.)

## Literatur

Böhme, Gernot  
 Für eine ökologische Naturästhetik,  
 Frankfurt am Main 1999.

Böhme, Gernot  
 Ästhetischer Kapitalismus, Berlin 2018.

Böhme, Gernot  
 Atmosphäre. Essays zur Neuen Ästhetik,  
 Frankfurt am Main 2017.

## Asket, Aufklärer, Designer – Kommentar zu Gernot Böhme

*Pierre Smolarski*

Dass Waren längst nicht mehr nur in den Kategorien des Gebrauchswertes auf der einen Seite und des Tauschwertes auf der anderen Seite bemessen werden können, ist sicherlich unstrittig. Der Inszenierungswert der Ware, der Inbegriff dessen, was Gernot Böhme in kritischem Anschluss an Wolfgang Firtz Haug als Warenästhetik begreift, ist ein Warenwert sui generis. Überhaupt scheint die Inszenierung, das In-Szene-Setzen das (gar nicht mehr ganz so neue) Paradigma der Waren- und Konsumwelt. Setzt man sich, wie es Böhme macht, mit diesem In-Szene-Setzen als Designparadigma kritisch auseinander, so muss zunächst festgestellt werden, dass die Formulierung ›Inszenierung‹ irreführend ist. Böhme stellt deutlich heraus, dass die Designprodukte nicht in eine Szene, die als bereits gegeben vorausgesetzt werden könnte, gesetzt werden, sondern dass diese Szenen überhaupt erst durch das Design (mit)erzeugt werden. Design erzeugt atmosphärische Szenerien, die dem Publikum als Identifikationsbasis geboten werden, in die es sich hineinfühlen kann und soll, von denen versprochen wird, sie zu Hause reproduzieren zu können, wenn man nur im Besitz der Produkte wäre.

Inszenierungswerte sind Verkaufsargumente, die einem bedürfnisgesättigten Markt mit Begehrenissen am Leben erhalten. Es wäre schwer, noch Stimmen zu finden, die dieser Beschreibung widersprechen. Gleichwohl – und das macht diesen Aufsatz, wenigstens als Einladung zum Denken, aber auch für den vorliegenden Band interessant – versucht Böhme, auch in diesem Paradigma moderner Wertschöpfung ein kritisches Potential zu sehen. Es mag zunächst verwundern, dass dieses Potential explizit benannt werden muss, ist doch die ganze Theorie der Warenästhetik, so wie sie von Böhme präsentiert wird, durchweg eine Kritik an der Warenförmigkeit, der uns umgebenden, allein zum Verkauf konzipierten und stets Begehrenisse weckenden Atmosphären. Was aber soll – und das ist die entscheidende Frage – ein Public Interest Designer nun tun, wenn er auf der einen Seite, jener Verfasstheit modernen Designs unter dem Paradigma der Inszenierung nicht widersprechen kann, und auf der anderen Seite sich aber doch als Designer versteht. Wie kann kritische Gestaltung, und das wird doch allenthalben von jemanden erwartet, der sich als Designer öffentlicher Interessen bezeichnen will, noch möglich sein. Von Böhme aus scheinen hierbei drei Wege möglich: Wenn die Welt der Simulakren (Böhme verweist explizit auf Jean Baudrillard) ein immer dichter werdendes Netz an emotionalen Erwartungen an uns stellt, so kann der Public Interest Designer

versuchen, sich jenseits dessen zu stellen. Er kann versuchen, als ein ›Apologet der Enthaltbarkeit‹, der ›Sparsamkeit‹ und letztlich auch der ›Nützlichkeit‹ an das zu appellieren, was das ›Eigentliche‹ sein soll. Gegen die Konsumkultur mit ihren sich überlagernden Inszenierungen, würde der Public Interest Designer für eine kontemplative, asketische Verzichtskultur eintreten. Ob er das schafft, insbesondere, wenn er ja selbst auf einen Wettbewerb seiner Botschaft angewiesen ist, ohne sich selbst abermals zu inszenieren, bleibt mehr als fraglich. Als zweiten Weg, der in mehrfacher Hinsicht mit dem erstgenannten kompatibel ist, böte es sich vielleicht an, ein ›Pathos des Enthüllers‹ zu bedienen und die Inszenierungsmaschinerie der Werbewirtschaft als das zu ›entlarven‹, was sie ist, eine Transformation alles Sinnlichen und ebenso alles Emotionalen in ein Produkt. Er würde aufmerksam machen auf die Strategien und Techniken der Verführung durch vermeintlichen Sinn. Denn nichts anderes – das machen Böhmes Beispiele deutlich – ist doch die Kreation einer Szene, als die Herstellung von (vermeintlichen) Sinnzusammenhängen. In dieser Weise wäre die Figur des Public Interest Designers sowohl als ›Aufklärer‹ denkbar – Böhme selbst wäre dann ein Public Interest Designer – als auch als ›subversiver Störer‹. Beide Figuren sind letztlich welche, deren oberstes Ziel die Sichtbarmachung ist, beide sind – wenn man so will – Ästheten. Schließlich aber kann als dritter Weg auch der Auftrag an den Public Interest Designer lauten: Bediene dich des mächtigsten Werkzeuges der Konsum- und Warenwelt, der Inszenierung, der Schaffung von Atmosphären. Der Public Interest Designer steht dann vor der Aufgabe, selbst zu inszenieren, selbst Szenen zu erschaffen. Dies kann nur funktionieren, wenn davon ausgegangen wird, dass Gestaltung von Atmosphären eben auch kritisch geschehen kann. Der Designer würde den Preis, selbst verhüllen zu müssen, bezahlen, in der Hoffnung, dadurch in eine bessere Simulation zu führen. Er würde das, was er als öffentliches Interesse erkannt zu haben glaubt, zum Konsumprodukt machen und so zur Durchsetzung verhelfen. Dass diese drei Wege nicht voneinander strikt getrennte darstellen, ist sicherlich sofort ersichtlich. Mehrfach überlagern sie sich, mehrfach sind Abbiegungen in die eine oder in die andere Richtung möglich. Allen diesen Wegen ist aber auch gemeinsam, dass sie allesamt einem ›überhöhten Selbstverständnis‹ und einer ›faustischen Arroganz‹ des Public Interest Designers eher im Wege stehen. Und genau das ist auch gut so.



CAROLIN HÖFLER

# Modelloperationen

Zur Formierung gesellschaftlicher  
Wirklichkeiten

## Modelloperationen. Zur Formierung gesellschaftlicher Wirklichkeiten

»Entwerfen heißt, Modelle zu konstruieren«, erklärte Otl Aicher, der Mitbegründer der Hochschule für Gestaltung in Ulm, in seiner programmatischen Schrift *Die Welt als Entwurf* von 1991.<sup>1</sup> Mit dieser Bemerkung verwies er auf den Umstand, dass die entwerferische Tätigkeit als solche schon immer in einem spezifischen und grundlegenden Sinne eine Modellaktivität gewesen sei, da jeder Entwurf dem Prinzip des *pars pro toto* folge. Dass ein Entwurf durch Modelle und Prototypen entwickelt wird, dürfte eine unmittelbar einsichtige Tatsache bei der Gestaltung von Design- und Architekturprodukten sein. Wenn aber die Gegenstände des Entwerfens keine technik- und gewinnorientierten Produkte sind, sondern öffentliche Angelegenheiten und soziale Anliegen, die Staat und Markt nur ungenügend bedienen, wie sehen dann die zu konstruierenden Modelle aus? Welche gesellschaftlichen Prozesse lassen sich über welche Art von Modellen ansprechen? Von wem werden sie entwickelt und an wen richten sie sich? Das schließt die Frage nach den Denk- und Handlungsräumen ein, die über Modellbildung eröffnet oder verschlossen werden. Wenn das Ziel ist, durch Design der Öffentlichkeit eine Gestalt zu verleihen und aneignungsoffene Strukturen und Räume zu schaffen, die nicht einfach nur durch Zuweisung organisiert werden, sondern durch Selbstbestimmung, welche Eigenschaften und Wirkungen müssten dann Modelle im Entwurfsprozess haben? Dieser Grundproblematik gilt der vorliegende Beitrag.

Im Folgenden soll der Blick auf die Werkzeuge und die Prozesse des Gestaltens für eine Transformation der Gesellschaft gelenkt werden. Diese Perspektive scheint umso wichtiger, als die Frage, *wie* entworfen wird – mit welchen Praktiken und Medien, mit welchen Konzepten und Modellen –, ganz maßgeblich bestimmt, *was* entworfen wird. Nicht erst die Entwurfsergebnisse, die Produkte, Services oder Anwendungen, können unerwartete Möglichkeiten eröffnen, um normative Routinen zu unterbrechen und Offenheit für Verhandlungen zu schaffen. Bereits die Werkzeuge und Prozesse des Entwerfens, die Modelle und Modellierungen, sind für die Hervorbringung neuer Denk- und Handlungsalternativen von zentraler Bedeutung, da sie die Bedingungen und Möglichkeiten des zu Entwickelnden entscheidend beeinflussen.

Designerinnen und Designer, zumal jene, die darauf drängen, durch ihre Entwicklungen an der Gestaltung von Gesellschaft und Stadt mitzuwirken, haben selten mit klar definierten Problemen zu tun, deren Lösungen technischen und wissenschaftlichen Erkenntnissen folgend gefunden werden können. Eher treffen sie auf komplexe, offene Situationen, die sich nicht auf eine Variable oder eine Ursache reduzieren lassen, wie Donald A. Schön in seinen Untersuchungen der frühen 1980er Jahre zum »reflektierenden Praktiker« ausführte.<sup>2</sup> Daher bestehe eine ihrer wichtigsten Aufgaben darin,

1 Aicher, Otl: *Die Welt als Entwurf*. Schriften zum Design, Berlin 1991, S. 195.

2 Vgl. Schön, Donald A.: *The Reflective Practitioner. How Professionals Think*

*In Action*, New York 1983; Ders.: *The Design Studio. An Exploration of its Traditions and Potentials*, London 1985.

unbestimmte Situationen in bestimmte Probleme und spezifische Fragestellungen zu verwandeln.<sup>3</sup> Oftmals sind es zufällige Beobachtungen von etwas, das ursprünglich nicht gesucht wurde, aber eine neue Sichtweise auf etwas eröffnet oder eine neue Fragestellung provoziert, die vor ihrem Aufkommen nicht hätte antizipiert werden können. Und genau dies ist die Stelle, an welcher der kreative und konstruktive Wert von Modellen zu lokalisieren ist. Modelle können helfen, das Unerwartete zum Vorschein zu bringen und das nicht Vorwegnehmbare in den Bereich des Greifbaren zu rücken.

Mit Blick hierauf widmet sich der vorliegende Beitrag zunächst der Frage nach Begriffen und Konzepten von Modellen in wissenschaftlichen, gestalterischen und künstlerischen Prozessen. Hierbei werden bewusst Modelle aus unterschiedlichen Disziplinen und Zeiten mit verschiedenen Funktionen aufgeführt und gleichrangig betrachtet, um selbstverständlich erscheinende Kategorisierungen in Frage zu stellen. Statt Modelle in tradierter Weise als vereinfachte Abbilder oder Idealszenarien aufzufassen, soll ein alternativer Blick eröffnet werden, der sich auf die vielfältigen, oft unvorhersehbaren und überraschenden Wirkungsweisen von Modellen richtet. Diese Perspektive ist mit der Absicht verbunden, Modelle als Agenten von Veränderung und Verwandlung für die Gestaltung öffentlicher Angelegenheiten und Interessen produktiv werden zu lassen. Modelle haben dann nicht nur die Funktion, Prozesse zu beschreiben, Zusammenhänge zu erklären oder Entwicklungen vorauszusagen, sondern vor allem neue Verhandlungs- und Entscheidungsprozeduren zu begründen und neue Interventionsweisen zu motivieren.<sup>4</sup> Modellierungen in diesem Sinne gelingen selten aufgrund plötzlicher Eingebungen. Vielmehr handelt es um komplexe langwierige Aushandlungsprozesse auf materieller, symbolischer, technischer und sozialer Ebene, an denen verschiedene Akteurinnen und Akteure teilhaben.

Zur Untersuchung des produzierenden Gebrauchs von Modellen in Gestaltungsprozessen werden Ansätze aus dem Bereich der Design Studies und der historischen Bildwissenschaft herangezogen, ebenso jüngere Beiträge zu einer Ethnologie des Designs, die untersuchen, wie Wissen von etwas noch nicht Existierendem produziert wird, so dass dieses zustande kommen kann. Als eigensinnige Gegenstände entfalten Modelle unerwartete Assoziationen, die sich aus ihrer jeweiligen Medialität und Materialität ergeben, und die in ihrem Potenzial, Handlungen zu stimulieren, erfasst werden sollen. Hierbei liegt der Fokus auf der Frage, wie Modelle gesellschaftliche Wahrnehmungen strukturieren, und wie sie soziale Interaktionen zu initiieren vermögen. Um Modelle als Verfahren der Mitgestaltung von Gesellschaft und Öffentlichkeit in den Blick zu bekommen, werden partizipative Versuchsanordnungen, Spiele und temporäre Installationen in der Raumplanung, im Theater und in der experimentellen Design- und Architekturpraxis beispielhaft befragt.

3 Vgl. Schön 1983. S. 227.

4 Vgl. Balke, Friedrich/Siegert, Bernhard/Vogl, Joseph: Editorial. In:

Dies. (Hg.): Modelle und Modellierung, Paderborn 2014, S. 5-8, hier S. 5.

## Modell als Abbild

In den folgenden Überlegungen wird es um die Frage gehen, auf welche Weise es gelingen kann, Modelle als Elemente des gesellschaftlichen, öffentlichen Denkens und Handelns zu begreifen und zu gestalten. Um hierfür Ansätze zu gewinnen, werden zunächst jene modelltheoretischen Konzepte des späten 19. und 20. Jahrhunderts beleuchtet, die sich auf das Paradigma der Repräsentation berufen.<sup>5</sup> Sie bilden die Kontrastfolie, vor der ein alternatives Verständnis von Modellen und Modellierungen für die Gestaltung von Gesellschaft, Öffentlichkeit und Demokratie entwickelt wird.

Das Konzept der Repräsentation, das in der Vergangenheit vielfach variiert wurde und bis heute die Diskussion um Modelle in Wissenschaft und Gestaltung beherrscht, wurde maßgeblich von Heinrich Hertz' *Prinzipien der Mechanik* aus dem Jahr 1894 geprägt und von Ludwig Boltzmanns Artikel über das Modell in der *Encyclopædia Britannica* von 1902 popularisiert.<sup>6</sup> In seinen Ausführungen zum Verständnis dynamischer Modelle definierte Hertz eine Entsprechungsbeziehung zwischen einem bereits existierenden, in seinem Wesen zu erkennenden und zu beschreibenden ›ursprünglichen Gegenstand‹ und einem im Nachhinein anzufertigenden Modell.<sup>7</sup> Wenn diese Entsprechungsbeziehung in beiden Richtungen eindeutig ist, können Beobachtungen und Feststellungen am Modell auf den ursprünglichen Gegenstand übertragen werden, ohne dass sie ihre Gültigkeit verlieren. In diesem Übertragungsprozess gerät das Modell zum Abbild und Stellvertreter eines ›Originals‹ oder ›Systems‹. Dabei kann das Original auch als ein zukünftiger, erst noch herzustellender Gegenstand verstanden werden, sozusagen als »intendiertes Original«, wie Rolf Bernzen betont.<sup>8</sup> Dieses Verständnis ist für die Gestaltungsdisziplinen Design und Architektur insofern von Bedeutung, als das Original, welches durch ein Modell repräsentiert wird, erst noch geschaffen werden muss.

In der Folge gab es immer wieder Versuche, alternative Beziehungen zwischen Modell und Gegenstand jenseits der strikten Isomorphie zu skizzieren und durch andere Konzepte der Entsprechung zu ersetzen. Insbesondere der Philosoph Herbert Stachowiak versuchte seit den 1960er Jahren einen Ansatz zu entwickeln, der über die Idee der abbildungsmäßigen Originalbezogenheit hinausreichen sollte:

Modelle sind nicht nur Modelle *von etwas*. Sie sind auch Modelle *für jemanden*, einen Menschen oder einen *künstlichen* Modellbenutzer. Sie erfüllen dabei ihre Funktionen *in der Zeit*, innerhalb eines Zeitintervalls.

5 Grundlegend: Wendler, Reinhard: Das Modell zwischen Kunst und Wissenschaft, Paderborn 2013, S. 143-166.

6 Vgl. Hertz, Heinrich: Die Prinzipien der Mechanik in neuem Zusammenhang dargestellt, Leipzig 1894; Boltzmann, Ludwig: Model. In: Encyclopædia Britannica, Vol. XXX, London 1902, S. 788-791.

7 Vgl. Hertz 1894. S. 199.

8 Vgl. Bernzen, Rolf: Die praktische und theoretische Konstitution des Modellverfahrens. Ein Beitrag zur Frühgeschichte der neuzeitlichen Wissenschaft, Frankfurt am Main/Bern/New York 1986, S. 165.



Und sie sind schließlich Modelle zu *einem bestimmten Zweck*. Man könnte diesen Sachverhalt auch so ausdrücken: Eine pragmatisch vollständige Bestimmung des Modellbegriffs hat nicht nur die Frage zu berücksichtigen, *wovon* etwas ein Modell ist, sondern auch *für wen, wann* und *wozu* bezüglich seiner je spezifischen Funktionen es Modell ist.<sup>9</sup>

Die pragmatischen Relativierungen, die Stachowiak definierte, zielten auf eine Erweiterung des Modellbegriffs um die Kategorien Gebrauch, Zeitlichkeit und Zweck. Gleichwohl blieb die Abbildbeziehung der Kern seiner *Allgemeinen Modelltheorie*, woraus das Modell seine Rechtfertigung erhielt und seinen Nutzen schöpfte.

Es gibt zahlreiche verwandte Ansätze, denen stets das gleiche Szenario zugrunde liegt: Der eigentliche Gegenstand des Interesses existiert bereits real, gedanklich oder formal, und das Modell hat die Aufgabe, diesen auf die eine oder andere Weise fassbar zu machen – sei es als Repräsentation, Idealisierung, Vereinfachung oder Beweis. Allen diesen Ansätzen ist das Verhältnis zwischen einem vorgegebenen Bezugsgegenstand und einem daraufhin hergestellten Modell gemeinsam. Exemplarisch sei hier wieder Stachowiak zitiert, der von einer »Dichotomie eines [wie und wodurch immer] primär Gegebenen einerseits und seines sekundären Nachvollzuges [im bloßen Denken oder auch bereits im Tun] andererseits« ausgeht und hier das Modell verortet: »Es ist dies die Dichotomie von in der Zeit Vor-gegebenem und Nach-gemachtem, von Urbild und Abbild, von Original und Modell.«<sup>10</sup>

Im Rahmen solcher modelltheoretischer Ansätze wird selten gefragt, welche Eigenschaften Modelle haben, welche Wirkungen sie entfalten, oder was mit den Modellen geschieht, die das ›Original‹ repräsentieren sollen. Auch wird der Gedanke der umgekehrten zeitlichen und logischen Konstellation wenig diskutiert, wonach *zuerst* das Modell vorhanden ist und *danach* erst eine Vorstellung von einer Gegebenheit oder einem Gegenstand entwickelt wird. Das Modell wird in den tradierten Ansätzen als »Endpunkt einer Abbildungsbeziehung« gedacht, und nicht als »Ausgangspunkt einer Vorstellungsbildung«, wie der Kunsthistoriker Reinhard Wendler in seiner richtungsweisenden Studie *Modelle in Kunst und Wissenschaft* hervorhebt.<sup>11</sup> Im Mittelpunkt solcher Ansätze stehen vor allem Kriterien, die ein Gegenstand erfüllen muss, damit man ihn als Repräsentation oder Stellvertreter eines anderen Gegenstandes wahrnehmen und untersuchen kann. In dieser Perspektive ist das Modell dem ›Original‹ stets zu- und damit nachgeordnet und befindet sich in einem eher passiven Abhängigkeitsverhältnis zu diesem. Bis heute prägt diese Wahrnehmung den Umgang mit Modellen in den Gestaltungsdisziplinen, die sich etwa in fragwürdigen Hinweisen von Entwerfern äußert, dass

9 Stachowiak, Herbert: *Allgemeine Modelltheorie*, Wien/New York 1973, S. 133.

In: Ders. (Hg.): *Modelle – Konstruktion der Wirklichkeit*, München 1983. S. 87-146, hier. S. 87.

10 Stachowiak, Herbert: *Erkenntnisstufen zum Systematischen Neopragmatismus und zur Allgemeinen Modelltheorie*.

11 Wendler 2013. S. 150-151.

der Modellrezipient Material und Herstellungsweise des modellierten Artefakts nicht beachten möge, da das Modell ja *nur* ein Stellvertreter für das eigentliche Objekt sei.

## Produktives Modellieren

Geht man von der Annahme aus, dass es noch andere Beziehungen zwischen Modell und Referenzgegenstand geben kann, als nur die der abbildhaften Repräsentation, dann rückt das Modellobjekt selbst, seine Präsenz und seine Wirkungen, in den Fokus der Aufmerksamkeit. Hier stellt sich die Frage, wodurch ein Gegenstand eigentlich zum Modell wird. »[A]nything can be a model of anything else!«, mutmaßte der Philosoph und Wissenschaftshistoriker Marx W. Wartofsky seit den 1960er Jahren.<sup>12</sup> Auch der Informatiker und Wissenschaftstheoretiker Bernd Mahr nahm an, dass ein Gegenstand dadurch zum Modell werde, dass man ihn als solches auffasse, weshalb grundsätzlich jeder Gegenstand zum Modell werden könne.<sup>13</sup> An Wartofskys weiten Modellbegriff anschließend und darüber hinausgehend, entwickelte er ein »Modell des Modellseins«, für das eine doppelte Referenz konstitutiv sei: »Bei der Auffassung eines Objekts als Modell steht dieses Objekt in einem Zusammenhang, in dem es *sowohl als Modell von etwas* betrachtet wird, als auch *als Modell für etwas*.«<sup>14</sup> Mahr folgte mit dieser Idee der Von- und Für-Beziehungen eines Modells dem Ansatz der Wissenschaftshistorikerin Evelyn Fox Keller.<sup>15</sup> Allerdings behandelte Keller die Modelle ›von etwas‹ und die Modelle ›für etwas‹ getrennt voneinander, wohingegen Mahr sie verschränkte und dadurch den Modellbegriff konkretisierte. Ihm zufolge wäre ein Gegenstand nur dann ein Modell, wenn beide Beziehungen zusammenwirken. Fehle eine der beiden Beziehungen, dann wäre der Gegenstand entweder ein Abbild, eine Repräsentation oder ein Vorbild, eine Regel, aber niemals ein Modell. Durch die Zusammenführung von Abbild und Vorbild konnte Mahr auch jene Potenziale des Modells begrifflich und konzeptionell fassen, die darauf zielen, bisher nicht Gedachtes und Entworfenes zu erschließen. Denn wenn das Modell nur etwas nachbilden würde, dann wäre der Gegenstand, auf den sich die Nachbildung bezieht, bekannt.<sup>16</sup> Würde das Modell hingegen als *Vorbildung* aufgefasst, wäre der Bezugsgegenstand noch weitgehend unbestimmt und könnte nur über das Modell entwickelt werden.

12 Wartofsky, Marx W.: The Model Muddle. Proposals for an Immodest Realism (1966). In: Ders.: Models. Representation and the Scientific Understanding, Dordrecht/Boston/London 1979, S. 1-11, hier S. 4.

13 Mahr, Bernd: Ein Modell des Modellseins. Ein Beitrag zur Aufklärung des Modellbegriffs. In: Dirks, Ulrich/Knobloch, Eberhard (Hg.): Modelle, Frankfurt am Main 2008, S. 187-218, hier S. 199.

14 Ebd. S. 202.

15 Vgl. Keller, Evelyn Fox: Models Of and Models For. Theory and Practice in Contemporary Biology. In: Philosophy of Science 67 (2000), S. S72-S86.

16 Vgl. Wendler 2013. S. 155.

Ausgehend von dem Mahr'schen Ansatz stehen Modelle grundsätzlich im Spannungsfeld von Repräsentation und Produktion, Abbildung und Ermöglichung.<sup>17</sup> Modelle zeigen etwas und sind zugleich auf ein Handeln hin ausgerichtet. Dieser Doppelcharakter macht Gegenstände, Systeme, Formeln zu Modellen. Als ein Beispiel für die doppelte Verfasstheit des Modells als veranschaulichende und zugleich impulsgebende Instanz können die Matrixkonstruktionen des französischen Kartografen Jacques Bertin genannt werden.



Jacques Bertin, Recordable Matrix, 1968. Fotografie.

In seinem Werk *Sémiologie graphique* von 1967 entwickelte Bertin ein eigenständiges Zeichensystem mit visuellen Variablen als Modell für die Entwicklung von Diagrammen, Netzen und Karten und betonte hierbei die »Doppelfunktion als künstliches Gedächtnis und als Forschungs-Instrument«.<sup>18</sup> Seine Konstruktionen eröffnen dem Betrachter zum einen eine abstrakte Form der grafisch-visuellen Repräsentation. Zum anderen bieten sie einen haptischen Zugang, der auf eine Handlungsaktivierung ausgerichtet ist und neue Denk- und Gestaltungsoptionen eröffnen soll.

Modelle wie diese sind auf bestimmte Weise konfiguriert, um etwas *mit* und *an* ihnen zu erproben. Durch Analogiebildung können mit ihnen Phänomene erkundet werden, die sonst keine Eingriffe erlauben würden, weil sie in Wirklichkeit zu abstrakt oder zu konkret, zu groß oder zu klein, zu langsam oder zu schnell, zu teuer oder zu gefährlich wären.<sup>19</sup> Als Testgegenstände sind Modelle für den Benutzer handhabbar und

17 Vgl. Hinterwaldner, Inge: Prolog. Modellhaftigkeit und Bildlichkeit in Entwurfsartefakten. In: Ammon, Sabine/Hinterwaldner, Inge (Hg.): Bildlichkeit im Zeitalter der Modellierung. Operative Artefakte in Entwurfsprozessen der Architektur und des Ingenieurwesens, Paderborn 2017, S. 13-30.

18 Bertin, Jacques: Graphische Semiotologie. Diagramme, Netze, Karten, Berlin 1974, S. 10.

19 Vgl. Stachowiak 1973. S. 139.

orientieren sich an seinen Möglichkeiten der Erfahrbarkeit. Sie fördern und ermutigen zu Interaktionen und laden zum Probieren ein. Sie stellen bekannte Gegenstände und Sichtweisen dar, aber auch hiervon abweichende Vorstellungen, die sich erst in der Auseinandersetzung mit ihnen offenbaren. Aus diesem Grund sind Modelle durch eine gewisse Unvollständigkeit und Unschärfe in Bezug auf den dargestellten Gegenstand charakterisiert. Als Folge der diffusen Entsprechungsbeziehung provozieren Modelle mitunter vielfältige Wahrnehmungen und Interpretationen, was dazu führen kann, dass die gleichen Modelle in verschiedenen Kontexten unterschiedliche Bedeutungen annehmen. So wurden beispielsweise die geodätischen Kuppelmodelle des Architekten Buckminster Fuller als Modelle vermuteter molekularer Hüllenstrukturen von Virengenen wahrgenommen.<sup>20</sup>

Unschärfen und Unbestimmtheiten charakterisieren vor allem das Modell ›für etwas‹, denn es nimmt das noch nicht Existierende vorweg und konfrontiert die beteiligten Akteure mit einer zukünftigen, unbestimmten Situation. Folglich definiert die Architekturtheoretikerin Susanne Hauser das Modellieren ›für etwas‹ als ein Verfahren des Überschreitens von etwas Gegebenem.<sup>21</sup> Im Modellieren neuer Gegenstände und Ideen überschreite jede gefundene Gestaltungsform das Bisherige. Modelle seien daher nicht nur Repräsentationen, sondern auch Präsentationen. Sie treten als »Träger eines Denkprozesses und nicht [nur] als Darstellung[en] seines Ergebnisses auf«, wie Wendler erörtert.<sup>22</sup> Statt eines nur dienenden Verhältnisses des Modells zum Modellierten zeigen sie ein komplexes Geflecht von Effekten und Rückwirkungen.

In diesem vielschichtigen Wirkungsgefüge liegt jedoch eine Paradoxie: Der Plan oder Entwurf, auf den sich das Modell bezieht, entsteht erst in Wechselwirkung mit der Hervorbringung seines Modells. Auf diesen widersprüchlichen Sachverhalt verwies der Mathematiker, Physiker und Planungswissenschaftler Horst Rittel in seinem Beitrag *On the Planning Crisis: Systems Analysis of the ›First and Second Generations‹* von 1972, in dem er Modelle in Planungsprozessen als »paradox of rationality« bezeichnete.<sup>23</sup> Seine Auffassung stützte sich auf die Beobachtung, dass Modelle, die im Rahmen einer Planung entstehen, zu den wichtigsten Einflussfaktoren auf die Planungsprozesse selbst zu zählen sind und damit zugleich ein unauflösbares Problem, ein »wicked problem«, hervorrufen.<sup>24</sup> Denn Modelle sind keine den Planungsprozessen äußerlichen Mittel oder Werkzeuge, sondern bestimmen grundlegend, was und wie gedacht und geplant werden kann. Um diesem strukturellen Widerspruch im Modellierungsprozess zu begegnen, muss improvisiert werden, wie Wendler mit Blick auf Rittel darlegt: »Der modellgestütz-

20 Vgl. Wendler 2013. S. 89-90.

21 Vgl. Hauser, Susanne: Verfahren des Überschreitens. Entwerfen als Kulturtechnik. In: Ammon, Sabine/Froschauer, Eva-Maria (Hg.): Wissenschaft Entwerfen. Vom forschenden Entwerfen zur Entwurfsforschung der Architektur, Paderborn 2013, S. 363-384.

22 Wendler 2013. S. 25.

23 Rittel, Horst: On the Planning Crisis. Systems Analysis of the ›First and Second Generations‹. In: *Bedriftsøkonomien* 8 (1972), S. 390-396, hier S. 391-392.

24 Ebd. S. 392.

te Planungsprozess kann die nachfolgenden Handlungen nicht vollends vorwegnehmen, sodass diese unauflösbar Elemente spontaner Improvisation beibehalten.«<sup>25</sup> Damit ist der Prozess des Modellierens, soweit er Neues generiert, kein technisch-praktischer Vorgang. Der Modellierende erfährt ihn vielmehr als ein Operieren an der Grenze zwischen Bekanntem und Unbekanntem. In Anlehnung an den Forschungsbegriff des Wissenschaftshistorikers Hans-Jörg Rheinberger kann er mit einer ›Bastelei‹ verglichen werden, die im Kern von Unsicherheit durchzogen ist und sich auf noch unbekannte Dinge mit verschwommenen Grenzen richtet – auf »epistemic things«.<sup>26</sup> Der Modellierungsprozess endet erst dann, wenn der Gegenstand oder Sachverhalt, auf den sich ein Modell bezieht, hinreichend bestimmt ist. Dann verliert das Modell seine Aufgabe. So lange aber der Bezugsgegenstand noch unbestimmt ist, und das Modell »etwas zu wünschen übrig [lässt]«, wie Rheinberger ausführt,<sup>27</sup> wird es gebraucht: »Vom Standpunkt des Forschungsprozesses aus behalten Modelle genau so lange ihre Funktion, wie die Repräsentationsbeziehung ein wenig unscharf bleibt.«<sup>28</sup>

## Eigensinnige Modelle

Die Frage nach den aktiven Potenzialen im Modellierungsprozess geht noch weiter. Nicht nur die vielfältigen Wirkverhältnisse zwischen Repräsentation und Präsentation drängen die Vorstellung von der Produktivität der Modelle auf. Vielmehr finden sich in jüngster Zeit zahlreiche Ansätze in der Wissenschaftsforschung, Medientheorie sowie der Kunst- und Bildgeschichte, die den Modellen einen Eigensinn zusprechen. Die Philosophin und Wissenschaftstheoretikerin Margaret C. Morrison deutet Modelle in den Natur- und Sozialwissenschaften als »autonome Agenten« und betont deren Eigengesetzlichkeit sowohl in Erkenntnis- als auch in Vermittlungsprozessen.<sup>29</sup> Mit Blick auf entwerferische Modellierungsprozesse hebt der Kunsthistoriker Horst Bredekamp hervor, dass Modelle einen »über ihre engere Bestimmung hinausgehenden, die Bereitschaft zum Handeln und zum Denken stimulierenden Überschuß« aufweisen, weshalb sie einen erheblichen Einfluss auf den Verlauf der Modellierung haben.<sup>30</sup> Ein Modellierungsprozess beginne daher selten mit einer Idee und ende mit der Umsetzung eines Modells, wie Reinhard Wendler erörtert. Eher stoße jede Begegnung mit einem Modell

25 Wendler 2013. S. 10.

26 Vgl. Rheinberger, Hans-Jörg: *Toward a History of Epistemic Things. Synthesizing Proteins in the Test Tube*, Stanford 1997.

27 Rheinberger, Hans-Jörg: Überlegungen zum Begriff des Modellorganismus in der biologischen und medizinischen Forschung. In: *Debatte 2* (2005): Modelle des Denkens, S. 69-74, hier S. 73.

28 Rheinberger, Hans-Jörg: *Epistemologie des Konkreten. Studien zu einer*

*Geschichte der modernen Biologie*, Frankfurt am Main 2006, S. 16.

29 Vgl. Morrison, Margaret: Models as autonomous agents. In: Dies./Morgan, Mary S. (Hg.): *Models as Mediators. Perspectives on Natural and Social Science*, Cambridge 1999, S. 38-65.

30 Bredekamp, Horst: Modelle der Kunst und der Evolution. In: *Debatte 2* (2005): Modelle des Denkens, S. 13-20, hier S. 14.

eine Wirkungsfolge an, in der weitere aufeinander bezogene Modelle erzeugt werden.<sup>31</sup>

Modelle erschöpfen sich für Bredekamp nicht nur darin, dass sie Abbilder von etwas oder Vorbilder für etwas sind. Sie fungieren vielmehr als Gebilde, die in ihrer Form und Wirkmacht so eigenständig sein können, dass sie selbst für den Bezugsgegenstand gehalten werden:

Modelle sind [...] auch an sich. Sie haben eine eigene Brillanz, Ästhetik und setzen sich sehr oft an die Stelle dessen, was sie modellieren. Entwickeln also einen Eigenlauf, der sich geradezu als Schicht zwischen dem Gestalter oder Betrachter und dem, was über das Modell geschaffen werden soll, schiebt. Das gibt dann die Illusion, dass das Modell selbst die Wirklichkeit ist.<sup>32</sup>

Im Akt des Modellierens ereignen sich, so die weiterführende Diagnose, unvorhersehbare Wirkungen, die der Intention der Modellierer und der richtungsweisenden Kraft der Vorbilder entzogen seien. Diese Effekte ergeben sich aus den verwendeten Medien und Materialien, aber auch aus dem Zusammenspiel von Modellierungsgegenstand, -ziel und -kontext. In ähnlicher Weise argumentieren die Medienwissenschaftler Friedrich Balke, Bernhard Siegert und Joseph Vogl, wenn sie der Frage nachgehen, worin sich der Eigensinn von Modellen äußert.<sup>33</sup> Sie richten ihr Augenmerk auf die vermittelnden Strukturen, Materialien und Zeichensysteme von Modellen und fassen sie als Bedingungen auf, die konstitutiv auf das einwirken, was sie vermitteln.

All die genannten Positionen wenden sich gegen einen tradierten Modellbegriff, wonach ein Modell ein passives Abbild einer im Vorhinein bestimmten, unveränderbaren Idee oder Realität sei, bei dem Materialität und Medialität eine nachrangige Rolle spielen. Vielmehr gehen sie von der Annahme aus, dass die konkrete materielle, mediale und symbolische Beschaffenheit eines Modells den Rahmen eines Denk- und Handlungsraumes festlegt, innerhalb dessen sich die Idee erst entwickelt. Die Art der Modellierung entfaltet – so die übereinstimmende Ansicht – vielfältige Assoziationen und Vorstellungen, die bedingen, wie man das Modellierte wahrnehmen und behandeln kann. Je nachdem, mit welchem Medium, in welchem Material und nach welchem Maßsystem Modelle angefertigt werden, gewähren sie unterschiedliche Einblicke in jene Sachverhalte, die mit und an ihnen verhandelt werden. Für eine Erweiterung oder Begrenzung des Denkens und Handelns sorgt neben der Medialität und Materialität auch die gewählte Modellfeinheit. Sie definiert den Grad der Wiedergabe von Informationen und Strukturen, weshalb sie für Eingriffsmöglichkeiten entscheidend ist, denn nur bereits Vorhandenes kann verändert werden.

31 Vgl. Wendler 2013. S. 83.

32 Horst Bredekamp, zit. nach: Kleinspehn, Thomas: *Wie Bilder auf Menschen wirken*. Horst Bredekamp: ›Theorie des Bildakts‹, 21.09.2011,

[http://www.deutschlandfunk.de/wie-bilder-auf-menschen-wirken.700.de.html?dram:article\\_id=85245\(01.01.2018\)](http://www.deutschlandfunk.de/wie-bilder-auf-menschen-wirken.700.de.html?dram:article_id=85245(01.01.2018)).

33 Vgl. Balke/Siegert/Vogl 2014. S. 6.

Wie sehr Vorstellung und Ergebnis eines architektonischen Entwurfes von den verwendeten Modellierungsmaterialien abhängen, erläutert der österreichische Modellbaulehrer Franz Hnizdo:

Wenn Sie eine Idee im Kopf haben und Sie versuchen, diese Idee umzusetzen, und Sie haben einen Stein vor sich, Holz, Styropor, dann wird diese Idee drei verschiedene Ausformungen haben. Der Widerstand, der sich Ihnen beim Stemmen oder Formen von Styropor oder Gips bietet, ist jeweils ein ganz anderer.<sup>34</sup>

Die Eigenschaften, Bearbeitungspraktiken und Gebräuche von Modellmaterialien nehmen also Einfluss auf die architektonische Formwerdung und greifen damit tief in die Prozesse der Ideen- und Entwurfsbildung ein. Sie prägen, was mit den Modellen erkundet werden kann: So können Modelle aus Vollmaterialien wie Holz oder Ton eine Vorstellung von der Körperhaftigkeit der noch zu bauenden Architektur geben, wohingegen Modelle aus linearen Elementen wie Stäben oder Schnüren eine mögliche Baukonstruktion zu veranschaulichen vermögen. Idee und Material bedingen sich in solchen Modellierungsprozessen gegenseitig und verwandeln sich ineinander zu einem eigenständigen Dritten, das sich dann auf die nach dem Modell ausgeführten Handlungen auswirkt. Die weitreichenden ästhetischen wie ideologischen Folgen spezifischer Modellierungsmaterialien für die gestaltete Umwelt fasst der Architekt Günther Behnisch in der ironisch-griffigen Formel zusammen: »Holzklötzchen produzieren eine Klötzchenarchitektur.«<sup>35</sup>

## Zwingende Wirkungen

Seit den 1960er Jahren hat Marx W. Wartofsky Modelle wiederholt als »modes of action« bezeichnet, die auch jene Annahmen und Anschauungen verändern, welche den Modellen selbst anfänglich zugrunde gelegen haben:

[S]ome models [...] transform the total vision of those who involve themselves in the model. They are radical and revolutionary in their effect. They are modes of action which act by infection upon an age and its consciousness, and they help release energies and possibilities of the imagination and mind beyond anything that the model itself exemplifies. That is, the model produces more than it contains.<sup>36</sup>

34 Hnizdo, Franz: Modellbau ist Detektivarbeit. In: Hintergrund 40 (2008): Welt im Modell, S. 17-25, hier S. 22.

35 Behnisch, Günther: Modelle im Büro Behnisch & Partner. In: Der Architekt 4 (1989), S. 195-196, hier S. 196.

36 Wartofsky, Marx W.: Telos and Technique. Models as Modes of Action (1968). In: Ders.: Models. Representation and the Scientific Understanding, Dordrecht/Boston/London 1979, S. 140-153, S. 144.

So gesehen, können Modelle die Kontextualisierung ihrer selbst verändern, wodurch ein dynamisches, weitgehend autonom und unvorhersehbar erscheinendes Wirkungsgefüge entsteht, welches das Verhältnis zwischen Modell und Rezipient bestimmt. Mit Blick auf Wartofsky definiert Wendler dieses Verhältnis als eine abenteuerlich-eigenwillige Beziehung, die sich von einem einfachen Gebrauchs- und Kontrollverhältnis radikal unterscheidet: »Man benutzt ein Modell nicht einfach, sondern lässt sich mit ihm ein«, wobei es unmöglich sei, sich dessen Wirkungen »vom Leib zu halten«. <sup>37</sup> Diese Form des Umgangs impliziere »die bewusste oder nicht bewusste, willentliche oder unwillentliche Delegation von Handlungsmacht an einen als Modell aufgefassten Gegenstand«. <sup>38</sup>

Die so beschriebene Wirkmacht der Modelle über ihre Produzenten wird aber keineswegs immer als positiv und wünschenswert erachtet. Oftmals scheint der materielle Eigensinn der Modelle eine Beeinträchtigung darzustellen, wie der Archäologe und Schriftsteller Johann Joachim Winckelmann in Bezug auf Tonmodelle ausführte, welche beim Brennen und Trocknen unterschiedlich schwinden. <sup>39</sup> Aufgrund ihres unerwarteten Verhaltens können Modelle dann die Entwicklung eines Gedankens, einer Erkenntnis oder eines Entwurfes erschweren oder gar verhindern. Ähnlich verhält es sich mit dem Eigensinn des individuellen Problem- und Handlungssettings, das in Modellen eingeschrieben ist, und das sie zu explorieren erlauben. Modelle gestatten danach nur bestimmte Aktionen, wohingegen sie andere blockieren. Sie zeitigen also nicht nur öffnende, anregende, sondern auch einschränkende und verhindernde Wirkungen. Bredekamp spricht in diesem Zusammenhang von der »Fesselung der Denk- und Konstruktionspotentiale« durch Modelle. <sup>40</sup>

In dieser Perspektive sind Modelle weniger Vorschläge oder Angebote als vielmehr Forderungen, Befehle oder Zwänge. Wartofsky hat die zentrale These für diese Sichtweise formuliert, wonach Modelle nachahmenswerte Handlungen verkörpern und folglich eine imperative Kraft entfalten: »Thus, it is more than an action; it is at the same time a *call* to action. It functions [in the way of this paraphrase of the categorical imperative of Kant] as an exemplary model with a claim on us to share in its purpose and in its mode of action to achieve this purpose.« <sup>41</sup> Wartofsky zufolge wird der Rezipient von dem Modell angewiesen, den im Modell verhandelten Sachverhalt auf eine durch das Modell bestimmte Art und Weise zu denken. Das Modell gibt die Denk- und Handlungsweise des Rezipienten vor, sein Verständnis des dargestellten Gegenstandes und sein weiteres Vorgehen im Modellierungs- und Umsetzungsprozess. <sup>42</sup> Der imperative Charakter bezieht sich dabei auf jeden Aspekt des Modells. Außer den

37 Wendler 2013. S. 29 und 41.

38 Ebd. S. 41.

39 Im Umkehrschluss diskutierte Winckelmann Wachs als ein besser geeignetes bildhauerisches Modellierungsmaterial, da es sich den Absichten des Modellierers besser füge. Vgl. Winckelmann, Johann Joachim: Gedanken über die

Nachahmung der griechischen Werke in der Malerei und Bildhauerkunst (1755). In: Ders.: Werke, Stuttgart 1874, S. 1-20, hier S. 15 (§106 und §107).

40 Bredekamp 2005. S. 15-16.

41 Wartofsky 1968/1979. S. 143.

42 Vgl. ebd.



bewusst wahrgenommenen Aspekten wirken auch solche, die dem Rezipienten bisher nicht bewusst oder bekannt gewesen sind, oder die er gar auszuschließen versucht hat. So können eingebaute Vorstellungen, Materialeigenschaften und Verhaltensweisen (wie das Trocknungs- und Formungsverhalten von Ton oder das Bedien- und Feedbackverhalten eines Tastfeldes) zu zwingenden Denk- und Handlungsanweisungen werden. Die öffnenden und einengenden Wirkungen von Modellen stehen somit in einem direkten Wechselverhältnis: Modelle erzwingen quasi das offene Denken und Handeln, wodurch gleichermaßen Produktivität und Dominanz entstehen. Modelle erfüllen eine doppelte Funktion: Sie sind einerseits Ermöglichungsformen für Experimente, andererseits Anweisungsformen für ihre Verwirklichung. Sie erlauben, dass mit ihnen bestimmte Phänomene durch Experimente fassbar werden, nach denen die Wirklichkeit dann zwangsläufig gestaltet wird. In diesem Sinne konzentrieren und verkörpern Modelle Autorität. Im Kontext einer Gestaltungspraxis, die sich ausdrücklich der Entwicklung von Gesellschaft und Öffentlichkeit widmet, sind die zwingenden Modellwirkungen von besonderer Brisanz, da sie auch für ideologische Zwecke genutzt werden können.

### Repräsentieren als transformativer Prozess

Ein solches Verständnis der öffnenden und einengenden Wirkungen von Modellen zieht so grundsätzliche Bestimmungen wie die der Repräsentation als stummes Abbild eines vorgegebenen ›Originals‹ gezielt in Zweifel.<sup>43</sup> Eine Neubewertung von Repräsentationsverfahren als Techniken der Aufnahme, Anordnung und Transformation, die für die Gestaltung gesellschaftlicher Veränderungsprozesse von zentraler Bedeutung sind, finden sich vor allem in jüngeren Studien aus dem Bereich der Wissenschaftsforschung wieder. Angeregt durch die frühen Laborstudien in den Naturwissenschaften, wenden sich Arbeiten wie die von Bruno Latour mit ihrem ethnografischen oder mikrosoziologischen Interesse zunehmend auch kreativen Prozessen der Repräsentation zu. Dabei geht es im Kern darum, dass eine Repräsentation ihren Bezugsgegenstand nicht nur erfasst, sondern auch erzeugt, indem der Gegenstand bearbeitet, zugerichtet und bereitgestellt wird. Latour diskutiert dies in seinem Buch *Die Hoffnung der Pandora* am Beispiel der Arbeit einer Gruppe von Naturwissenschaftlern, welche die natürliche Umwelt zwischen Urwald und Savanne im brasilianischen Boa Vista erforschte.<sup>44</sup> Latour begleitete die Expedition von Forschern, die Bodenproben entnahmen, um herauszufinden, ob der Urwald fortschreite oder zurückgehe, und ob es Austauschbeziehungen zwischen den

---

43 Vgl. Frye, Annika: Design und Improvisation. Produkte, Prozesse und Methoden, Bielefeld 2017, S. 117.

44 Vgl. Latour, Bruno: Die Hoffnung der Pandora. Untersuchungen zur Wirklichkeit der Wissenschaft, Frankfurt am Main 2002, S. 36-95; Ders.:

Der Pedologenfaden von Boa Vista. Eine photophilosophische Montage. In: Rheinberger, Hans-Jörg/Hagner, Michael/Wahrig-Schmidt, Bettina (Hg.): Räume des Wissens. Repräsentation, Codierung, Spur, Berlin 1997, S. 213-263.

Vegetationstypen gebe. Die Wissenschaftler erzeugten Repräsentationen der natürlichen Umwelt, indem sie Steine, Urwaldboden und Regenwurmspuren in Diagramme und Proben übertrugen. Detailliert beobachtete Latour, wie diese Proben aus der Natur entnommen, kartografiert, katalogisiert, im Labor untersucht und schließlich in Form von wissenschaftlichen Beiträgen in die Fachöffentlichkeit getragen wurden. Die einzelnen Repräsentationstechniken waren dabei miteinander verkettet. Sie vermittelten erst als Zusammenhang eine Vorstellung davon, wie sich der Übergang von der Savanne in den Urwald vollzieht. Mithilfe der Repräsentationstechniken wurden aus der Natur entnommene Materialien in transportable Formen verwandelt. Die Wissenschaftler benutzten etwa einen Pedokomparator, eine Art Sammlungs- und Setzkasten, mit dem sie die Bodenproben ordnen und befördern konnten.



*Bruno Latour, Pedokomparator mit Bodenproben, Amazonas, Brasilien, 1991. Fotografien.*

Sowohl die aus der Natur entnommenen Proben als auch deren Transportbehältnis lassen sich als Repräsentationsmodelle bezeichnen. Dem Prinzip des *pars pro toto* folgend, treten die Proben an die Stelle der unterschiedlichen Vegetationstypen und stehen für deren Wechselbeziehungen, die es zu erforschen gilt. Für die Erstellung der Proben wird die Natur minutiös bearbeitet, zugeschnitten und zugerichtet. Auch der Sammlungskasten kann als Modell betrachtet werden, verweist er doch mit seinem modularen Raster auf das kartesische Maß- oder Ordnungssystem, nach dem die Natur erfasst und verstanden werden soll. Mit der Bürde seiner Tradierungs- und Autorisierungsgeschichte in Wissenschaft und Gestaltung gibt der kartesische Kasten vor, wie der Wissenschaftler die Natur zu denken und zu untersuchen hat. Die trennende Rahmung des Kastens sorgt dafür, dass die Natur in voneinander geschiedenen Bereichen wahrgenommen und analysiert wird. Zugleich führt der Vorgang des Rahmens und Rasterns dazu, dass die getrennten Bereiche in neue Zusammenhänge gestellt werden. Weil durch diese

Form der Repräsentation die erforschte Natur eine Umformung erfährt, die sich auf die Gegebenheit der Natur selbst auswirkt, lassen sich die Techniken im Sinne Latours als ›Akteure‹ im Forschungsprozess verstehen. Das Repräsentationsmodell verändert den Blick der Wissenschaftler auf die untersuchte Natur: Einerseits ermöglicht es, Vorannahmen zu revidieren und alternative Schlussfolgerungen zu ziehen, wodurch Neues entstehen kann. Andererseits zwingt es die Forscher dazu, ihr Denken und Handeln an einem normativen Ordnungssystem auszurichten, wodurch Wahrnehmungen tief beeinflusst oder bisherige Vorstellungen zementiert werden.

Bezieht man Latours Verständnis der Repräsentation als Transport- und Transformationsphänomen auf die Gestaltungspraktiken in Design und Architektur, so lassen sich ähnliche Beobachtungen zur Bearbeitung und Verwandlung des dargestellten Gegenstandes machen. Gestalterinnen und Gestalter erzeugen beispielsweise Repräsentationen von gesellschaftlichen Strukturen oder sozialen Umfeldern, indem sie bestimmte Phänomene und Prozesse in Diagramme und Modelle übertragen. Im Moment ihrer Übertragung werden die Phänomene und Prozesse selbst grundlegend beeinflusst. Wie die Naturrepräsentationen in Latours Beschreibung befinden sich auch die durch Design erzeugten Repräsentationen von zeit- und gesellschaftsrelevanten Sachverhalten in einem netzwerkartigen Zusammenhang. Die verschiedenen Formen der Repräsentation eines Projektes wie Texte, Diagramme, Zeichnungen, Fotografien, Karten, Objekte und Modelle weisen Beziehungen untereinander auf. Weil eine Repräsentationsform selten alle Aspekte eines Projektes umfasst, werden viele Einzelrepräsentationen hergestellt, die erst im Zusammenhang ihre Bedeutungen und Wirkungen entfalten. Die Produktion von Wissen und Sinn erfolgt dann als Übersetzungsleistung, die sich zwischen den Dingen und ihren Repräsentationen bewegen.

Je nach gewählter Repräsentationstechnik wird eine spezifische Perspektive auf Gesellschaft und Stadt, auf öffentliche Angelegenheiten und Interessen entwickelt. Diese Perspektive macht bestimmte Dinge erfahrbar, wobei die gewählte Repräsentationstechnik die Bedingungen des Erfahrbarwerdens und damit die Gegebenheit der Dinge vorgibt. Eine Repräsentation ist dann weniger ein Abbild als vielmehr ein Bild. Das Bild kann als vorläufiges Ergebnis eines transformativen Prozesses aufgefasst werden, der durch die eingesetzten Verfahren, Instrumente, Techniken und Methoden hervorgerufen wird. Repräsentieren in diesem Sinne bedeutet dann kein einfaches Wiedergeben, sondern ein umfassendes Zusammentragen und Umformen von Informationen in Gestalt von Analogien, Modellen und Spuren.

So betrachtet, erweist sich die Repräsentation als eine Operation, für die der Medienwissenschaftler Hartmut Winkler den Begriff des »Prozessierens« geprägt hat.<sup>45</sup> Mit dieser Begrifflichkeit bezieht sich Winkler auf Friedrich Kittlers Bestimmung der drei

---

45 Vgl. Winkler, Hartmut: Prozessieren. Die dritte, vernachlässigte Medienfunktion, Paderborn 2015.

basalen Medienfunktionen Übertragen, Speichern und Prozessieren.<sup>46</sup> Diese Begriffe, insbesondere der des ›Prozessierens‹, sind aus der Erfahrung mit dem Computer abgeleitet: Computer übertragen und speichern Daten nicht nur, sondern sie verändern und formen sie um. Gleichsam als ›Prozessor‹ operiert hier die Repräsentation im Sinne La-tours, die immer auch erzeugt, was sie darstellt, und damit das Dargestellte verändert.

## Modellieren und Komponieren

Befunde dieser Art, welche die Repräsentation eines Gegenstandes mit seiner Transformation verschränken, sind in Anbetracht der Vorstellung, durch Design öffentliche Interessen und gesellschaftliche Entwicklungen sowohl darzustellen als auch herzustellen, sehr wertvoll. Um Repräsentationspraktiken in den Gestaltungsdisziplinen als Agenten der Veränderung und Verwandlung näherzukommen, erweisen sich vor allem jüngere Beiträge zu einer Ethnologie des Designs als besonders aufschlussreich, denn sie stellen die zentrale Frage, wie Wissen von etwas noch nicht Existierendem produziert wird. Exemplarisch hierfür wäre die Forschung von Albena Yaneva zu nennen, die sich mit Praktiken des Recherchierens, Modellierens und Präsentierens befasst und dabei der Frage nachgeht, wie diese Praktiken die Gewinnung neuen Wissens ermöglichen.<sup>47</sup> Unter einer ähnlichen Perspektive befassen sich Boris Ewenstein und Jennifer Whyte mit dynamischen Interaktionen zwischen Modellen und den im Modellierungsprozess involvierten Akteuren. In ihrer 2009 erschienenen Studie *Knowledge Practices in Design* erörtern sie Modelle als unvollständige Visualisierungen, die dazu aufrufen, durch das Wissen und die Interpretationen der am Designprozess Beteiligten vervollständigt zu werden.<sup>48</sup>

Versteht man Modellierung in diesem Sinne als eine wissenschaftsnahe, epistemische Praxis, so stellt sich die Frage, inwiefern die generativen, schöpferischen, formbildenden Dimensionen des Designs und der Architektur in dieser Vorstellung Berücksichtigung finden. Auch hierauf versuchen die Arbeiten von Yaneva eine Antwort zu geben. Das Charakteristikum des Modellierens in den Gestaltungsdisziplinen erkennt diese vor allem in der kompositorischen Operation des Addierens: »The ›adds‹ [...] are models and people, city and client's requirements, public concerns and foam cutters, a reality that gets composed afresh, and is augmented as the story develops.«<sup>49</sup> Yaneva

46 Vgl. Kittler, Friedrich: Vorwort. In: Ders., *Draculas Vermächtnis*. Technische Schriften, Leipzig 1993, S. 8-10, hier S. 8.

47 Vgl. Yaneva, Albena: *The Making of a Building. A Pragmatist Approach to Architecture*, Bern 2009; Dies.: *Scaling Up and Down. Extraction Trials in Architectural Design*. In: *Social Studies of Science* 35/6 (2005), S. 867-894.

48 Vgl. Ewenstein, Boris/Whyte, Jennifer: *Knowledge Practices in Design. The Role of Visual Representations as ›Epistemic Objects‹*. In: *Organization Studies* 30/1 (2009), S. 7-30, hier S. 22-23.

49 Yaneva 2009. S. 7.

greift hierbei auf den Begriff der Komposition von Bruno Latour zurück, womit dieser eine progressive Zusammensetzung heterogener Entitäten bei der Konstitution einer gemeinsamen Welt beschreibt.<sup>50</sup> Beim Komponieren sei zwar auch die Frage der Repräsentation entscheidend, aber Repräsentation werde hier vor allem unter dem Blickwinkel der performativen Wirkungen für die gemeinsame Welt betrachtet. Entsprechend bedeutet Modellieren als kompositorischer Vorgang nicht nur, die damit verbundenen Deutungen und Interpretationen zu fokussieren, sondern auch, sich als Entwerfer zu positionieren, etwas zu entwickeln und in diesem Sinne performativ zu agieren. Auch wenn Modellieren eine Form der Wissensrezeption und -produktion darstellt, handelt es sich primär um eine projektive Praktik, eine Entwurfspraktik, in der eine mögliche Zusammensetzung heterogener Dinge, Sachverhalte oder Ereignisse hingeworfen und exploriert wird, und über die dann mithilfe von Modellvarianten auch entschieden wird. Es geht also nicht nur um Prozesse der Erkenntnis- und Wissensgewinnung, sondern auch um Verfahren zur Willensbildungs- und Entscheidungsfindung. Mit Blick hierauf lässt sich Modellieren als eine heterogene ästhetische, symbolische und technische Praxis zur Konzeption wünschenswerter gesellschaftlicher Realitäten auffassen, in der sich kulturelle und soziale Projektionen artikulieren, und die durch kompositorische Entscheidungen hervorgerufen wird.

### Modellierung epistemischer Dissonanz

Zu den elementaren Operationen des Entwerfens gehören Entscheidungen, betont auch der Architekt Patrik Schumacher in *The Autopoiesis of Architecture*. »Design decisions« sind für ihn grundlegende Kommunikationsakte, durch die Entwurfsprozesse systematisch vorangetrieben werden.<sup>51</sup> Um Entscheidungen treffen zu können, bedarf es einer Fülle von Entwurfsalternativen, die möglichst gleichwertig sind. Solche Alternativen werden von Gestalterinnen und Gestaltern durch Anwendung bestimmter Strategien bewusst hervorgebracht. Eine dieser Strategien erkennt der Soziologe Ignacio Fariás in der Erzeugung der von ihm so bezeichneten »epistemischen Dissonanz«.<sup>52</sup> Gemeint ist damit die produktive Ausschöpfung alternativer Erkenntnisperspektiven auf etwas noch nicht Existierendes. Mit seiner Feldforschung in Design- und Architekturbüros zeigt Fariás, dass die zahlreichen unterschiedlichen Perspektiven, Positionen, Standpunkte und Kenntnisse, wie sie im gemeinsamen Arbeiten von Gestaltern und Nicht-Gestaltern in Erscheinung treten, Grenzen aufbrechen, Wissen verbinden und Prozesse

---

50 Vgl. Latour, Bruno: An Attempt at a ›Compositionist Manifesto‹. In: *New Literary History* 41 (2010), S. 471-490.

51 Vgl. Schumacher, Patrik: *The Autopoiesis of Architecture*. Vol. I: *A New Framework for Architecture*, Chichester 2011, S. 197-203.

52 Vgl. Fariás, Ignacio: Epistemische Dissonanz. Zur Vervielfältigung von Entwurfsalternativen in der Architektur. In: Ammon/Froschauer 2013, S. 46-77.

mobilisieren. Die Zusammenarbeit sei kreativer und innovativer, wenn Differenzen und Dissonanzen bezüglich dessen, was in einem Projekt für wertvoll gehalten werde, nicht beseitigt, sondern gepflegt und genutzt würden, so dass eine produktive Unruhe und Ungewissheit eintreten.

Eine solche Dissonanz, so Fariás, sei nicht nur ein »intersubjektives Phänomen«, das aus den unterschiedlichen Erkenntnispositionen der beteiligten Akteure entstehe. Vielmehr sei es auch ein »soziotechnisches Phänomen«, das von der Fähigkeit visueller Mediatoren abhängt, neue Information zu produzieren und bisherige Entscheidungen zu testen.<sup>53</sup> Solche Mediatoren sind im Design und in der Architektur vorzugsweise Modelle. In Modellen werden Entwurfsentscheidungen in iterativen Schleifen getroffen. Sie beziehen sich auf bereits gefällte, aber umkehrbare Entscheidungen und können weitere Entscheidungen hervorrufen. Modellieren lässt sich demzufolge als eine »Praxis« beschreiben, »die Entscheidungsnetzwerke errichtet«.<sup>54</sup>

Anschauliche, wenn auch nicht unumstrittene Beispiele für den Aufbau solcher Netzwerke stellen städtische Simulations- und Planspielmodelle dar, wie sie beispielsweise von Martin Geiger in den späten 1960er Jahren als Ergänzungen zu Computersimulationen in die Raumplanungspolitik der Schweiz eingeführt wurden.<sup>55</sup>



*Martin Geiger, Spielsimulation in der Raumplanung, Oberaargau, 1998. Fotografie.*

Die Spielobjekte erfüllen die Anforderung, die Bernd Mahr an Gegenstände gestellt hat, damit diese als Modelle aufgefasst werden können: Sie sind gleichermaßen Modelle »von etwas« und Modelle »für etwas«. Sie dienen sowohl zur Veranschaulichung realer Gegebenheiten als auch zur Erprobung zukünftiger räumlicher und sozialer Ordnungen.

53 Ebd. S. 71.

54 Ebd. S. 51.

55 Vgl. Geiger, Martin: Die SNL-Spielsimulation in der Raumplanung. In:

Schweizer Ingenieur und Architekt 22 (1999), S. 481-487.

Die am materiellen Modell erprobten Planungsspiele werden von Vertreterinnen und Vertretern der Gesellschaft durchgeführt, um vorliegende Entwürfe in existierenden Kontexten zu testen. Dabei werden drei Dimensionen reduziert und abstrahiert: Der so bezeichnete »geraffte Raum« besteht aus einem dreidimensionalen physischen Modell, das den zur Diskussion stehenden realen Raum maßstäblich verkleinert darstellt.<sup>56</sup> In das geraffte Raummodell können die Teilnehmer der Spielsimulation direkt von Hand eingreifen, indem sie Zonen verändern, Straßen und Gebäude bauen, Betriebs- oder Arbeitsorte verlegen. Neben der Raumskalierung greift auch eine Zeitskalierung, bei der urbane Maßnahmen und Ereignisse, die gewöhnlich sehr lange dauern, mit stark erhöhter Geschwindigkeit sichtbar gemacht werden: Die Zeit wird gerafft. Dies erlaubt, innerhalb der Spiel- und Simulationszeit von einem bis zwei Tagen 10, 20 oder 30 Jahre in die modellierte Zukunft zu schauen und langfristige Auswirkungen der Planungen wahrzunehmen – so lautet zumindest der Anspruch der Methode. Zuletzt wirkt auch die Gesellschaft in verdichteter und verkürzter Form am Modellierungsprozess mit. Die »geraffte Gesellschaft« besteht aus 160 ausgesuchten Akteuren aus Wirtschaft, Politik und Wohnbevölkerung, die in der Realität bestimmte Führungspositionen einnehmen und mit Entscheidungskompetenzen ausgestattet sind. Diese Spieler sind weder vorbereitet noch instruiert. Sie treten als Darsteller ihrer selbst auf und übernehmen die gleichen Rollen und Funktionen, die sie auch in der Realität innehaben. Die Spieler können ihre Strategien auf Grundlage der vorliegenden Raumplanung zusammenstellen oder selbst unerwartet neue Vorschläge machen, über die allerdings in der Gruppe abgestimmt werden muss. Frei ist jeder Spieler in persönlichen Handlungen, die vor allem dann befürwortet werden, wenn sie der fragten Region im Spiel einen Nutzen bringen. Was einen Nutzen für die Region darstellt, wird vorher von allen Beteiligten vereinbart.

Im Rahmen eines solchen Planspiels lässt sich das Modell als eine soziotechnische Konfiguration verstehen. Das Modell ermöglicht nicht nur, Planvarianten zu veranschaulichen, sondern auch, neue Formen der Planung zu organisieren. In der repräsentativen Gruppe von Befragten können anhand des Modells verschiedene Vorstellungen diskutiert und Entscheidungen getroffen werden. Idealerweise ist das Modell am Ende der Simulation das Ergebnis eines sozialen Austausch- und Aushandlungsprozesses unterschiedlicher Akteure. Die hier vorgeschlagene Raumplanung wird allerdings nicht von Grund auf gemeinsam entwickelt, sondern nur getestet und nach Bedarf angepasst. Durch eine einseitige Auswahl von Akteuren verzerrt sich ferner das Ergebnis zum Nachteil der vom Planspiel Ausgeschlossenen. Die Protagonisten der gerafften und ausgesuchten Gesellschaft spielen »um ihr eigenes Prestige, ihren eigenen Gewinn, ihre eigene Zufriedenheit«, und nicht etwa um gemeinsam entwickelte Werte und Prinzipien, durch die eine alternative Logik zu den Produktions- und Lebensweisen der industrialisierten Gesellschaften etabliert werden könnte.<sup>57</sup>

---

56 Ebd. S. 482-483.

57 Ebd. S. 483.

## Körperhafte Modellerfahrungen

Weniger auf Wachstum und Wohlbefinden als auf Irritation und Zweifel setzen gegenwärtig interaktive Modellspiele im Bereich der bildenden Kunst, des Theaters und der experimentellen Gestaltung in Design und Architektur. Modellierung wird hier nicht auf die Umgestaltung von gegebenen Gegenständen oder die Ausformung von Entwürfen begrenzt. Vielmehr beginnt dieser Modellansatz mit der Frage, wie Wahrnehmungen in Alltag und Gesellschaft strukturiert, wie Auseinandersetzungen und Entscheidungssituationen konfiguriert, und wie hierdurch Bedingungen für gegebene wie intendierte Lebenswirklichkeiten geschaffen werden. Die Modellspiele gehen von gesellschaftlichen Ereignissen und unterschweligen Konflikten als Formen der Bezugnahme aus, die sie sichtbar zu machen suchen, um sie zuzuspitzen, um Komplikationen zu schaffen, um in produktiver Weise mit ihnen umzugehen und dann auf sie einzuwirken. Auf diese Art verknüpfen sie eine Von-Beziehung mit einer Für-Beziehung. Die Modellspiele bilden nicht nur etwas ab, sondern zielen darauf, einen Repräsentationsraum zu öffnen, in dem mit Wahrnehmungen, Interessen und Auseinandersetzungen experimentell umgegangen werden kann. Durch Spielsimulationen und Modellhandlungen sollen Veränderungen in der gesellschaftlichen Wahrnehmung und Deutung von Ereignissen und Konflikten hervorgerufen werden, um alternative Gestaltungsansätze entwickeln zu können.

Exemplarisch für eine solche Modellierungspraxis stehen die Arbeiten des Autoren-Regie-Kollektivs *Rimini Protokoll*. Die Gruppe von Helgard Haug, Stefan Kaegi und Daniel Wetzel sucht sich ihre Themen in der gesellschaftlichen und politischen Wirklichkeit und arbeitet für ihre Inszenierungen mit Laien. Projekte werden aus der Situation der Spielerinnen und Spieler heraus entwickelt, die als »Experten des Alltags« bezeichnet werden und sich in den Aufführungen selbst darstellen.<sup>58</sup> Mithilfe der »Experten«, die als Vertreter ihrer sozialen Kontexte aufgefasst werden, überträgt die Gruppe gesellschaftliche Realitäten in experimentelle Versuchsanordnungen. Dabei werden häufig Orte und Ereignisse modellhaft nachgebildet, die in den kollektiven Erfahrungsschatz der Gesellschaft übergegangen sind. Die so modellierten Realitäten werden dann im Spiel bewusst gestört und aufgebrochen, um deren Bedingtheiten, Hypothesen, Vorannahmen und Eigenstrukturen offenzulegen und sie so befragbar zu machen.

Eine Arbeit, die eine solche dekonstruierende Modellerfahrung verspricht, ist die jüngst am Düsseldorfer Schauspielhaus gezeigte Produktion *Gesellschaftsmodell Großbaustelle*, in der die Großbaustelle als ein Modell für die aktuelle gesellschaftliche Verfasstheit betrachtet und verhandelt wird.<sup>59</sup>

---

58 Malzacher, Florian/Dreyse, Miriam (Hg.): Experten des Alltags. Das Theater von Rimini Protokoll, Berlin 2007.

59 Vgl. Schipper, Imanuel (Hg.): Rimini Protokoll: Staat 1-4. Phänomene der Postdemokratie, Berlin 2018.





*Rimini Protokoll, Gesellschaftsmodell Großbaustelle (Staat 2),  
Düsseldorfer Schauspielhaus, 2017. Fotografie.*

Es wird der Frage nachgegangen, welche Bilder von Gesellschaft durch Großbaustellen gezeichnet werden, die sich durch kontinuierlich verschobene Fertigstellungen, laufende Kostenkorrekturen, enge Verflechtungen von Wirtschaft und Politik und spektakuläre Korruptionsfälle auszeichnen. In diesem Gesellschaftsmodellspiel folgt das Publikum verschiedenen Alltagsexperten auf simultanen Baustellenführungen in einem weit aufgefächerten Bühnenraum: Ein rumänischer Bauarbeiter nimmt die Zuschauer mit zum Fliesenverlegen, um von Existenzangst und Schwarzarbeit zu berichten. Eine Finanzberaterin entwirft eine Kostennutzenrechnung für Investitionen in Immobilien. Ein Anwalt für Baurecht macht die Zuschauer mit Nachtragsforderungen vertraut und vergleicht die Auseinandersetzungen zwischen Unternehmern und öffentlicher Hand mit einem Kampfsport-Ritual, an dem sich die Zuschauer symbolisch beteiligen sollen. Ein entlassener Planer, der am Berliner Großflughafen für die Entrauchungsanlage zuständig war, erzählt, wie ihm unberechtigterweise die Schuld für Fehler und Misserfolge gegeben wurde. Ein Mann auf einem Kran deckt Korruptionsfälle in Nordrhein-Westfalen auf. Und ein Ökonom schaut von einer Aussichtsplattform in Singapur auf einen Masterplan für postfossiles Bauen. All diese Szenen verdichten sich zu einem räumlichen Wimmelbildspiel, das zuletzt durch einen Experten für Schädlingsbekämpfung kommentiert wird. Dieser zeigt am Beispiel von Ameisen auf, wie man einen Staat auch ›bauen‹ könnte, wenn dessen Bewohner Partizipation als ein übergeordnetes Ziel und nicht als Summe ihrer individuellen Einzelinteressen verstehen würden.

Was die Modellspiele von Rimini Protokoll auszeichnet, ist ihr spezifisches Verhältnis zum Körper ihrer Rezipienten. Das Publikum soll die räumlichen und situativen Versuchsanordnungen nicht nur betrachten, sondern mit dem ganzen Körper erfahren,

erproben und selbst erzeugen. Die imaginäre Modellwelt, in der die Zuschauer stetig wechselnde Darstellerperspektiven einnehmen und testen, kann ihnen sogar intensiver erscheinen als die reale Lebenswelt außerhalb des Theaters – auch weil mit modellhaften Anordnungen von Menschen und Dingen der Wirklichkeit gearbeitet wird. So eröffnen die Modellspiele einen Erfahrungs- und Handlungsraum, in dem sich das Dargestellte unmittelbar erleben, explorieren und mitgestalten lässt. Durch die Verknüpfung und Übernahme unterschiedlicher Blickwinkel auf den gleichen Sachverhalt erfahren alle am Spiel beteiligten Akteure – Experten wie Zuschauer – gesellschaftliche und historische Zusammenhänge als gemacht und damit im Prinzip immer auch als modellierbar.

Die physisch involvierenden Modellspiele entfachen aber nicht nur öffnende, sondern auch fixierende Wirkungen. Die Zuschauerakteure werden in die vorgeführten Rollen- und Perspektivwechsel regelrecht gezwungen. Der ständige Wechsel, den der Parcours durch die Modellwelt provoziert, führt bei den Zuschauern zu immer neuen Interessenskonflikten und Abwägungen, bis hin zur Erschütterung eigener fest gefügt geglaubter Ansichten. Solche von Rimini Protokoll bewusst herbeigeführten Momente können bewirken, was der Modelltheoretiker Reinhard Wendler als »epistemische Rochade« bezeichnet hat.<sup>60</sup> Die Zuschauer vergessen den Status der im Modellspiel gewonnenen Vorstellungen und halten die Versuchsanordnung für die gesellschaftliche Realität, zumal die Spieler als Darsteller ihrer selbst auftreten. Das Modell erscheint dann mit einem Mal transparent bis zur Unsichtbarkeit, als ob das Dargestellte die Lebenswirklichkeit sei und nicht deren Modell.

## Ummodellieren

Unter Einsatz künstlerischer Strategien der Intervention und Partizipation verweisen auch engagierte Designer- und Architektengruppen seit geraumer Zeit auf eine kritische Modellierungspraxis, die sich gegen eine begriffliche und konzeptionelle Verengung des Modells als stummes Abbild oder effizienter Problemlöser richtet. Statt auf die Verwertungszusammenhänge einer Image-, Produkt- und Ausstattungsindustrie zu zielen, interpretieren sie Gestaltung als einen ergebnisoffenen Modellierungsprozess, »im engeren Sinne als Experiment, das eine Art Versuchsanordnung darstellt«.<sup>61</sup> Dabei wird der Frage nachgegangen, wie ein modellierendes Gestalten zu denken sei, das sich mit sich selbst als ein Spekulieren über die Gesellschaft auseinandersetzt. In der Beschäftigung mit Alternativen und Variationen sollen gesellschaftliche Missstände erst aufgedeckt und erfasst werden, anstatt angenommene Probleme scheinbar einfach zu lösen. Im Mittelpunkt eines solchen Ansatzes steht die Modellierung von Kooperations-

60 Wendler 2013. S. 150-154.

61 Beispielhaft: Fezer, Jesko: Experimentelles Design. Für einen engagierten Designbegriff. In: Banz,

Claudia (Hg.): Social Design. Gestalten für die Transformation der Gesellschaft, Bielefeld 2016, S. 71-84, hier S. 71.

und Kollaborationsprozessen, womit das Ziel verfolgt wird, einerseits sozialer und damit gesellschaftsverbundener zu gestalten, andererseits an der Gestaltung des Sozialen, Politischen und Öffentlichen mitzuwirken.<sup>62</sup>

Gestaltungsaktionen, die solche Prozesse der Zusammenarbeit initiieren, entwickelt das Architektur- und Designstudio *umschichten* aus Stuttgart. Seit über zehn Jahren untersuchen Lukasz Lendzinski und Peter Weigand mit ihren urbanen Interventionen, wie gemeinschaftliche Modellierungsaktivitäten dabei helfen können, neue Beziehungen zur Umwelt ebenso wie zu ihren Bewohnern und Passanten aufzubauen.<sup>63</sup> Als Mittel der Gestaltung eigener Lebenswelten dienen temporäre Versuchsarchitekturen aus gefundenen und geborgten Materialien, die gemeinsam mit Gestaltern und Nicht-Gestaltern für spezifische urbane Situationen entworfen und errichtet werden. Zugrunde liegt diesem Designverständnis ein Modellbegriff, der stärker dem Konzept der Produktivität als dem der Repräsentativität verpflichtet ist. Die Architekturen werden als Denk- und Werkzeuge interpretiert, mit denen kulturelle, gesellschaftliche, technologische und ökologische Veränderungsprozesse reflektiert, initiiert und geformt werden können, wobei die »Stadt zum Labor« oder, wie Rheinberger es ausdrücken würde, zum »Experimentalsystem« erklärt wird.<sup>64</sup>

Der Begriff der Modellierung verweist in diesem Kontext sowohl auf physisch-materielle als auch auf performative, interaktive und soziale Handlungen. Lendzinski und Weigand fassen das gemeinsame Modellieren geliehener Materialien als eine gestalterische Praxis auf, die sich prozess- und ereignishaft vollzieht, die sich in ihrer Vielfalt und in ihrem Verlauf offen, un abgeschlossen, suchend, wagend und prüfend zeigt, und die sich schließlich dadurch auszeichnet, dass sie eine materielle und soziale Wirklichkeit konstituiert. Verfolgt wird ein erfindendes Modellieren, das durch ein vorurteilfreies und zunächst zweckloses Probieren mit Materialien entfaltet werden soll, wofür Josef Albers' Begriff der »unfachlichen Versuchsarbeit« eine treffende Bezeichnung ist.<sup>65</sup> Verschiedene Materialien werden in der Gruppe versuchsweise gefügt und als raum- und strukturbildende Elemente in Testaufbauten praktisch geprüft. Dabei darf nichts endgültig festgelegt oder fixiert werden.<sup>66</sup> So entstehen improvisierte, fragile Architekturen, die nach einer bestimmten Zeit wieder demontiert werden, wobei die neuwertigen Materialien ihren Leihgebern zurückgebracht werden. Der Modellierungsprozess ist demzufolge buchstäblich reversibel.

Durch die mehrfache Nutzung von Materialien sollen Materialkreisläufe geschaffen werden, bei denen Prozesse des Konstruierens und Dekonstruierens ebenso von Bedeutung sind, wie das Konstrukt selbst. Letzteres versteht sich als Teil einer Modellie-

62 Vgl. ebd. S. 81.

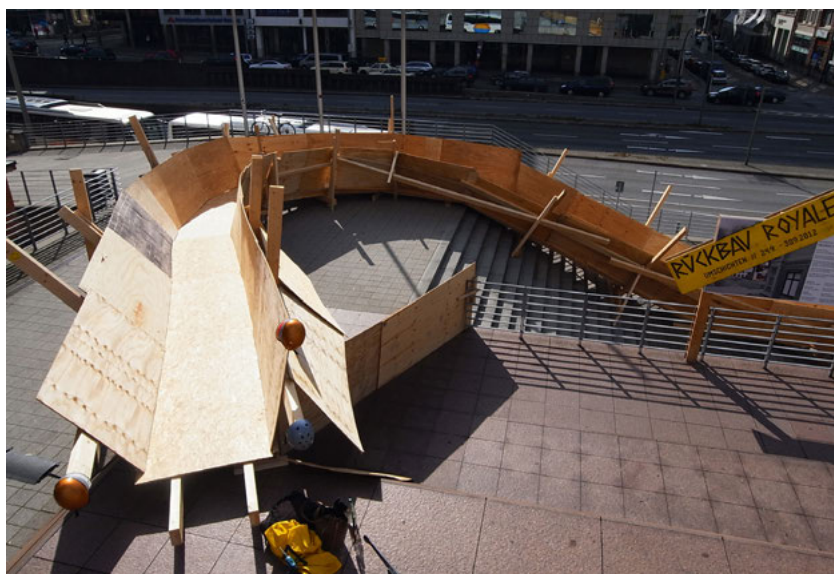
63 Vgl. Lendzinski, Lukasz/Weigand, Peter/Aubinai, Antoine/Jacquemin, Simon (Hg.): Von Katzen und Mikrowellen. Gedanken zu architektonischen Interventionen von umschichten und Bellastock, Berlin 2016.

64 Vgl. ebd. Coverttext.

65 Albers, Josef: Werklicher Formunterricht. In: bauhaus 2/3 (1928), S. 3-7, hier S. 3.

66 Vgl. <http://umschichten.de/pre-cycling> (01.01.2018).

rungskette, die von einem Versuchsmodell zum nächsten führt. Die modellhaften Konstrukte werden über die Nutzung derselben Materialien verbunden, wobei sie jeweils unterschiedliche Formen annehmen, da sie – entsprechend des modelltheoretischen Konzeptes von Herbert Stachowiak – stets von anderen Benutzern in einem anderen Zeitraum zu anderen Zwecken verwendet werden. Erfahbar wird dieser Modellansatz in dem Projekt *Superbob / Rückbau Royale* [2012]. In einer inszenierten Aktion baute das Kollektiv eine bereits existierende Rauminstallation der Künstlergruppe *Baltic Raw* zurück und errichtete anschließend aus den zerlegten Materialien eine neue temporäre, mobile Architektur. Ort dieser Ummodellierung war die Plattform vor der Hamburger Kunsthalle, die von zahlreichen BMX-Fahrern und Skatern genutzt wird, aber auch von Kindern, welche die Schrägen des Platzes zum Rutschen verwenden. Dieser informelle Gebrauch der Plattform motivierte die Gruppe dazu, aus den demontierten Materialien eine Bobbycar-Bobbahn zu bauen, auf der Besucher und Passanten Wettrennen austragen konnten.



*Studio umschichten, Superbob / Rückbau Royale, Hamburger Kunsthalle, 2012. Fotografie.*

Die so entstandene Architektur war nicht nur Ergebnis einer gemeinschaftlichen Modellierungsaktion, sondern ließ sich auch selbst wieder als Modell auffassen: Denn sie *repräsentierte* einerseits eine für Bobrennen angelegte Bahn und *präsentierte* andererseits eine informelle, öffentlich nutzbare Struktur aus wiederverwendeten Materialien als Vorbild für eine partizipative Stadtentwicklung.

Modellieren, wie es Lenzinski und Weigand praktizieren, bedeutet ein kontinuierliches Ansammeln und Umschichten von in Bewegung befindlichen Materialien. Ent-

gegen festgelegten Modellen, die sich als Abbilder eines bestimmten zeitlich fixierten Zustandes begreifen lassen, entstehen operative Modellgefüge in Wechselbeziehung zu Akteuren und Umwelten. Nicht länger sind Modelle statuarisch geronnene Ergebnisse oder Objekte. Vielmehr gewinnen sie an Beweglichkeit, werden jederzeit veränderbar und adaptierbar an eine sich wandelnde Umgebung oder wechselnde Bedürfnisse. Dieser Modellierungsbegriff rekurriert auf einen Ansatz, den der britische Anthropologe Timothy Ingold jüngst als »Ökologie der Materialien« beschrieben hat.<sup>67</sup> Seine Beobachtungen münden in die Forderung nach einem Perspektivenwechsel – weg von Objekten als feste und endgültige Entitäten, und hin zu einem modellierten Lebensumfeld als Kräftefeld und Kreislauf von Ressourcen, Energien und Stoffen.<sup>68</sup>

In den Aktionen von *umschichten* werden nicht nur materielle und räumliche Ressourcen modelliert, sondern auch soziale. So beruht die Ausleihe von Materialien auf einem Vertrauensverhältnis und spielt sich jenseits ökonomischen Verwertungsdrucks auf einer sozialen und politischen Ebene ab. Durch die Praxis des Leihens wird die Materialbeschaffung selbst zu einer politischen Handlung. Zudem gewinnen die temporären Architekturen ihre Form erst in Verhandlungen oder sind selbst Formen für Verhandlungen. Ihre Modellierungsaktionen befeuern soziale Interaktionen und situative Aushandlungen zwischen den beteiligten Akteuren, Bewohnern, Nachbarschaften und Institutionen. Zuletzt beruht auch die verantwortungsvolle Nutzung der temporären Architekturen im öffentlichen Raum auf einer gemeinsamen Verabredung zwischen allen Beteiligten, da sie meist ohne behördliche Genehmigung errichtet werden. Modellieren in diesem Sinne umschließt damit auch jene soziale Praxis, die Ignacio Fariás in seinem Aufsatz über *Epistemische Dissonanz* erörtert hat, und die darin besteht, Verhandlungs- und Verabredungsnetzwerke zwischen unterschiedlichen Akteuren aufzubauen.

## Modelle für eine andere Designpraxis

Die hier diskutierten Modellspiele, Bauperformances und Materialinstallationen im öffentlichen Raum gehen von einer Vorstellung von Gestaltung aus, wonach Design und Architektur keine anwendungstechnischen Dienstleistungen im ökonomischen Sinne sind, sondern vielmehr entwurfsbasierte Artikulationen von gesellschaftlichen Problemstellungen. Sie stehen für das Versprechen einer Modellierungspraxis, durch die Räume für kollektive Prozesse der Verhandlung eröffnet werden sollen. Zugleich forcieren sie eine Neubestimmung kritischer Gestaltung, die weder ausschließlich *ex negativo* ansetzt noch implizite oder postulierte Abgrenzungen weiter reproduziert, sondern auf eine *ermöglichende* Kritik abzielt. Insofern geht es bei diesen Modellprojekten auch um eine Revision tradierter Kritikformen des Designs und der Architektur.

---

67 Vgl. Ingold, Timothy: Eine Ökologie der Materialien. In: Witzgall, Susanne/Stakemeier, Kerstin (Hg.): Macht

des Materials. Politik der Materialität, Zürich/Berlin 2014, S. 65-73.  
68 Vgl. ebd., S. 72-73.

Im Kontext neuer Denkrichtungen und Begriffe wie ›spekulativer Realismus‹ oder ›Anthropozän‹ werden gegenwärtig Debatten geführt, welche die Wirksamkeit der zeichenhaften Kritikformen der Postmoderne in Frage stellen und ein neues ›postkritisches‹ Denken und Handeln fordern.<sup>69</sup> In Anbetracht der Entwicklung neuer Technologien und der Ausbreitung des Finanzmarktkapitalismus sei – so der Befund – jeder Versuch, soziale Formen außerhalb des Marktes zu etablieren, letztlich zum Scheitern verurteilt, unabhängig davon, wie zutreffend die hiermit verbundene Kritik an aktuellen Entwicklungen auch sein mag. Statt absichtsvoll nicht-funktionale Designobjekte zu entwerfen, die sich als kritische Kommentare begreifen und den Galerieraum zur Präsentation bevorzugen, sollten vielmehr Projekte entwickelt werden, die in gesellschaftlichen und politischen Bereichen operativ wirksam werden.

Im Sinne dieser Kritik an der Kritik ist auch der Paradigmenwechsel vom *Critical Design* zum *Social Design*, *Civic Design* oder *Public Interest Design* zu verstehen, der gegenwärtig zahlreiche Designgruppen und Gestaltungsprojekte prägt, aber auch Studien- und Forschungsprogramme an Hochschulen initiiert, die verstärkt eine *Critical Practice* in den Mittelpunkt ihres Interesses rücken. Hierbei liegt der Fokus nicht allein auf einer kritischen Reflexion der vorherrschenden Gestaltungspraxis oder auf einer spekulativen Auseinandersetzung mit Zukunftsentwicklungen, sondern vielmehr auf einer konstruktiv-pragmatischen Gestaltung des Sozialen, Politischen und Öffentlichen.

In einer so bestimmten Gestaltungspraxis werden althergebrachtes Expertentum, hierarchische Weisungslinien und top-down-orientierte Entwurfsprinzipien verworfen. Vielmehr erfahren situierte und lokalisierte Beziehungen und Wissensformen eine besondere Wertschätzung ebenso wie ein gemeinsames Lernen und Entwickeln von Fragestellungen. Die Tätigkeit der Gestalterinnen und Gestalter setzt demnach nicht erst ein, wo exakt umrissene Probleme einer standardisierten Lösung zugeführt werden, sondern beginnt bereits mit der Problemkonstruktion, die an systematischen und präzisen Beobachtungen gebunden ist. Um ein entsprechendes Problem- und Handlungssetting zu entwickeln, ist ein Verständnis der Wirkungen von Gestaltungsprozessen auf Gesellschaft und Öffentlichkeit notwendig. Es müssen Formen und Verfahren des Entwerfens gefunden werden, die sich tiefgreifend mit den Dynamiken sozialer Interaktionen befassen. Hierzu bedarf es vor allem produktiver Modelle und Regelwerke – Modelle, die nicht nur einen verstehenden Nachvollzug gegebener Verhältnisse ermöglichen, sondern auch die gestaltende Produktion von Veränderungen; Modelle, welche die Kommunikation und Kontrolle in gesellschaftlichen Gestaltungsprozessen offenlegen und zugleich organisieren. Insofern sind Modelle und Modellierungen keine Randerscheinungen oder besondere Spielarten des Designs, die nur in der dreidimensionalen Gestaltung Anwendung finden. Vielmehr erlauben sie, einen überkommenen Entwurfsbegriff zu aktualisieren und Design und Architektur als kooperative Aushandlungsprozesse zwischen verschiedenen Akteuren zu erfahren und zu gestalten.

---

69 Beispielhaft: Avanessian, Armen (Hg.): Realismus Jetzt. Spekulative

Philosophie und Metaphysik für das 21. Jahrhundert, Berlin 2013.

## Literatur

- Aicher, Otl  
Die Welt als Entwurf. Schriften zum Design, Berlin 1991.
- Albers, Josef  
Werklicher Formunterricht. In: bauhaus 2/3 (1928), S. 3-7.
- Avanessian, Armen (Hg.)  
Realismus Jetzt. Spekulative Philosophie und Metaphysik für das 21. Jahrhundert, Berlin 2013.
- Balke, Friedrich/Siegert, Bernhard/Vogl, Joseph (Hg.)  
Modelle und Modellierung, Paderborn 2014.
- Behnisch, Günther  
Modelle im Büro Behnisch & Partner. In: Der Architekt 4 (1989), S. 195-196.
- Bernzen, Rolf  
Die praktische und theoretische Konstitution des Modellverfahrens. Ein Beitrag zur Frühgeschichte der neuzeitlichen Wissenschaft, Frankfurt am Main/Bern/New York 1986.
- Bertin, Jacques  
Graphische Semiologie: Diagramme, Netze, Karten, Berlin 1974.
- Boltzmann, Ludwig  
Model. In: Encyclopædia Britannica, Vol. 30, London 1902, S. 788-791.
- Bredenkamp, Horst  
Modelle der Kunst und der Evolution. In: Debatte 2 (2005): Modelle des Denkens, S. 13-20.
- Ewenstein, Boris/Whyte, Jennifer  
Knowledge Practices in Design. The Role of Visual Representations as ›Epistemic Objects‹. In: Organization Studies 30, 1 (2009), S. 7-30.
- Farías, Ignacio  
Epistemische Dissonanz. Zur Vielfältigung von Entwurfsalternativen in der Architektur. In: Ammon, Sabine/Froschauer, Eva-Maria (Hg.): Wissenschaft Entwerfen. Vom forschenden Entwerfen zur Entwurforschung der Architektur, Paderborn 2013, S. 46-77.
- Fezer, Jesko  
Experimentelles Design. Für einen engagierten Designbegriff. In: Banz, Claudia (Hg.): Social Design. Gestalten für die Transformation der Gesellschaft, Bielefeld 2016.
- Frye, Annika  
Design und Improvisation. Produkte, Prozesse und Methoden, Bielefeld 2017.
- Geiger, Martin  
Die SNL-Spielsimulation in der Raumplanung. In: Schweizer Ingenieur und Architekt 22 (1999), S. 481-487.
- Hauser, Susanne  
Verfahren des Überschreitens. Entwerfen als Kulturtechnik. In: Ammon, Sabine/Froschauer, Eva-Maria (Hg.): Wissenschaft Entwerfen. Vom forschenden Entwerfen zur Entwurforschung der Architektur, Paderborn 2013, S. 363-384.
- Hertz, Heinrich  
Die Prinzipien der Mechanik in neuem Zusammenhang dargestellt, Leipzig 1894.
- Hinterwaldner, Inge  
Prolog. Modellhaftigkeit und Bildlichkeit

- in Entwurfsartefakten. In: Ammon, Sabine/Hinterwaldner, Inge (Hg.): *Bildlichkeit im Zeitalter der Modellierung. Operative Artefakte in Entwurfsprozessen der Architektur und des Ingenieurwesens*, Paderborn 2017, S. 13-30.
- Hnizdo, Franz  
Modellbau ist Detektivarbeit. In: *Hintergrund* 40 (2008): *Welt im Modell*, S. 17-25.
- Ingold, Timothy  
Eine Ökologie der Materialien. In: Witzgall, Susanne/Stakemeier, Kerstin (Hg.): *Macht des Materials. Politik der Materialität*, Zürich/Berlin 2014, S. 65-73.
- Keller, Evelyn Fox  
Models Of and Models For. Theory and Practice in Contemporary Biology. In: *Philosophy of Science* 67 (2000), S. S72-S86.
- Kittler, Friedrich  
*Draculas Vermächtnis. Technische Schriften*, Leipzig 1993.
- Kleinspehn, Thomas  
Wie Bilder auf Menschen wirken. Horst Bredekamp: ›Theorie des Bildakts‹, 21.09.2011, [http://www.deutschlandfunk.de/wie-bilder-auf-menschen-wirken.700.de.html?dram:article\\_id=85245](http://www.deutschlandfunk.de/wie-bilder-auf-menschen-wirken.700.de.html?dram:article_id=85245) (01.01.2018).
- Latour, Bruno  
Der Pedologenfaden von Boa Vista. Eine photophilosophische Montage. In: Rheinberger, Hans-Jörg/Hagner, Michael/Wahrig-Schmidt, Bettina (Hg.): *Räume des Wissens. Repräsentation, Codierung, Spur*, Berlin 1997, S. 213-263.
- Latour, Bruno  
Die Hoffnung der Pandora. Untersuchungen zur Wirklichkeit der Wissenschaft, Frankfurt am Main 2002, S. 36-95.
- Latour, Bruno  
An Attempt at a ›Compositionist Manifesto‹. In: *New Literary History* 41 (2010), S. 471-490.
- Lenzinski, Lukasz/Weigand, Peter/Aubinais, Antoine/Jacquemin, Simon (Hg.)  
*Von Katzen und Mikrowellen. Gedanken zu architektonischen Interventionen von umschichten und Bellastock*, Berlin 2016.
- Mahr, Bernd  
Ein Modell des Modellseins. Ein Beitrag zur Aufklärung des Modellbegriffs. In: Dirks, Ulrich/Knobloch, Eberhard (Hg.): *Modelle*, Frankfurt am Main 2008, S. 187-218.
- Malzacher, Florian/Dreyse, Miriam (Hg.)  
*Experten des Alltags. Das Theater von Rimini Protokoll*, Berlin 2007.
- Morrison, Margaret  
Models as autonomous agents. In: Dies./Morgan, Mary S. (Hg.): *Models as Mediators. Perspectives on Natural and Social Science*, Cambridge 1999, S. 38-65.
- Rheinberger, Hans-Jörg  
*Toward a History of Epistemic Things. Synthesizing Proteins in the Test Tube*, Stanford 1997.
- Rheinberger, Hans-Jörg  
Überlegungen zum Begriff des Modellorganismus in der biologischen und medizinischen Forschung. In: *Debatte* 2 (2005): *Modelle des Denkens*, S. 69-74.
- Rheinberger, Hans-Jörg  
*Epistemologie des Konkreten. Studien zu*



einer Geschichte der modernen Biologie, Frankfurt am Main 2006.

Rittel, Horst

On the Planning Crisis. Systems Analysis of the ›First and Second Generations‹. In: *Bedriftsøkonomen* 8 (1972), S. 390–396.

Schipper, Imanuel (Hg.)

Rimini Protokoll. Staat 1-4. Phänomene der Postdemokratie, Berlin 2018.

Schön, Donald A.

The Reflective Practitioner. How Professionals Think In Action, New York 1983.

Schön, Donald A.

The Design Studio. An Exploration of its Traditions and Potentials, London 1985.

Schumacher, Patrik

The Autopoiesis of Architecture. Vol. I: A New Framework for Architecture, Chichester 2011.

Stachowiak, Herbert

Allgemeine Modelltheorie, Wien/New York 1973.

Stachowiak, Herbert

Erkenntnisstufen zum Systematischen Neopragmatismus und zur Allgemeinen Modelltheorie. In: Ders. (Hg.): *Modelle – Konstruktion der Wirklichkeit*, München 1983, S. 87-146.

Wartofsky, Marx W.

The Model Muddle. Proposals for an Immodest Realism [1966]. In: Ders.: *Models. Representation and the Scientific Understanding*, Dordrecht/Boston/London 1979, S. 1-11.

Wartofsky, Marx W.

Telos and Technique. Models as Modes of Action [1968]. In: Ders.: *Models. Repre-*

*sentation and the Scientific Understanding*, Dordrecht/Boston/London 1979, S. 140-153.

Wendler, Reinhard

Das Modell zwischen Kunst und Wissenschaft, Paderborn 2013.

Winckelmann, Johann Joachim

Gedanken über die Nachahmung der griechischen Werke in der Malerei und Bildhauerkunst [1755]. In: Ders.: *Werke*, Stuttgart 1874, S. 1-20.

Winkler, Hartmut

Prozessieren. Die dritte, vernachlässigte Medienfunktion, Paderborn 2015.

Yaneva, Albena: Scaling Up and Down.

Extraction Trials in Architectural Design. In: *Social Studies of Science* 35/6 [2005], S. 867-894.

Yaneva, Albena

The Making of a Building. A Pragmatist Approach to Architecture, Bern 2009.



SASCHA AULICH UND  
BJÖRN BLANKENHEIM

# Alte Theorie und aktuelle Relevanz

›Neue Rhetorik‹ und öffentlicher  
Raum bei Aristoteles und  
Richard McKeon

## Alte Theorie und aktuelle Relevanz: ›Neue Rhetorik‹ und öffentlicher Raum bei Aristoteles und Richard McKeon

### I. Einleitung

Mit Einrichtung des Master-Studiengangs ›Public Interest Design‹ stellt man sich an der Bergischen Universität Wuppertal der schwierigen Aufgabe, zwischen den Fragestellungen von Gesellschaft und Design zu vermitteln. Die Frage, was denn Public Interest Design sei, verweist auf die besondere Herausforderung, die hohen Ideale gemeinschaftlichen und gesellschaftlichen Zusammenlebens mit ganz grundlegenden Gestaltungsproblemen ins Verhältnis zu setzen. Als Bestandteil des Studiums ist dabei ein Gegenstand integriert worden, der bei diesem Vorhaben eine zentrale Rolle spielen kann: Die *Designrhetorik*. Unter dem Konzept der Designrhetorik werden teilweise sehr unterschiedliche Theorietraditionen subsumiert.<sup>1</sup> Nach Gesche Joost verbindet sich mit dem Interesse des Designs an der Rhetorik vor allem die Hoffnung, für die Design-Ausbildung ein zusammenhängendes Lehrgebäude entstehen zu lassen, in dem Theorie und Praxis ineinandergreifen und sich der Designer selbst als Rhetor auffasst. Denn: »*Der Rhetor ist Kommunikations-Designer.*«<sup>2</sup>

Es stellt sich allerdings die Frage, welche Rolle der Designrhetorik darüber hinaus zukommen kann, wenn es um die Bestimmung eines neuen Faches geht. Vor diesem Hintergrund will der vorliegende Artikel den Einsichten und Begründungen der Rhetorik nachgehen, beispielhaft untersucht an den Schriften von Aristoteles, Richard McKeon (1900-1985) und seinem Schüler Richard Buchanan, der zu den Begründern der Designrhetorik zählt. Alle wählten den Weg über die Formulierung einer *Neuen Rhetorik*, um zwischen den spezifischen Problemstellungen ihrer Zeit und der persönlichen Handlungssphäre zu vermitteln. Damit schließt der Beitrag zugleich an der von Ulrich Heinen formulierten Forderung an, dass eine an Designrhetorik interessierte Designwissenschaft, auf dem Wege zu einem komplexen Designhumanismus, die Kraft aufwenden muss, eben auch Forschungen der Altphilologie einzubinden und voranzutreiben.<sup>3</sup>

1 Vgl. Mareis, C.: Theorien des Designs zur Einführung, Hamburg 2014, S. 107 f., 136-143, 225 (Anm. 32). Die Tradition an der Universität Wuppertal hat ihren Ursprung in den Verbindungen zwischen Rhetorik und anderen historischen Kunstlehren in Antike und Früher Neuzeit. Vgl. Heinen, U.: Bildrhetorik der Frühen Neuzeit - Gestaltungstheorie der Antike. In: Joost, G./Scheuermann, A. (Hg.): Design als Rhetorik. Basel u. a. 2008, S. 143-189. Unabhängig

davon die Dissertation von Pierre Smolarski, vgl. dazu Blankenheim, B.: Rezension. In: Rhetorik, Ein internationales Jahrbuch 36/1 (2017), S. 141-145.

2 Vgl. Joost, G.: Art. ›Rhetorik‹. In: Erhoff, M./Marshall, T. (Hg.): Wörterbuch Design, Basel u. a. 2008, S. 350-352, hier 352. Vgl. Dies.: Bild-Sprache, Bielefeld 2008, S. 222.

3 Vgl. Heinen 2008. Hier S. 188 f.

## II. »Neue Rhetorik« und Öffentlichkeit bei Aristoteles

Welche Wirkung, Männer von Athen, meine Ankläger auf euch ausgeübt haben, weiß ich nicht. Denn ich selbst hätte unter ihrem Eindruck beinahe mich selbst vergessen, so bestechend sprachen sie. Indes, die Wahrheit haben sie eigentlich keinen Augenblick gesagt. Doch am meisten hat mich von all den Lügen, die sie vorbrachten, die in Erstaunen versetzt, daß sie meinten, ihr solltet euch in acht nehmen und euch nicht von mir täuschen lassen: ich sei ein gefährlicher Redner.<sup>4</sup>

So leitet, zumindest nach den Schilderungen Platons, der Philosoph Sokrates 399 v. Chr. vor dem athenischen Gericht seine Verteidigung gegen die Vorwürfe der Gottlosigkeit und Verführung der Jugend ein und markiert damit ein zentrales Moment in der Philosophiegeschichte. Sokrates prüft im Folgenden, ob seine Handlungen gemäß dem Maßstab der Rechtsstaatlichkeit rechtmäßig oder rechtswidrig waren, und erklärt sich bereit, das Urteil der Richter, zufällig bestimmter Laienrichter aus der Polis, im Falle einer Verurteilung zu respektieren, wie er im Dialog *Kriton* betont. Damit grenzt er sich von einer seinerzeit nicht unüblichen Praxis ab, an das Mitleid der Richter zu appellieren, indem z. B. Angehörige durch ihr pathetisches Auftreten dem Gericht die zukünftigen Leiden veranschaulichten, sollte es denn zu einer Verurteilung kommen. Sokrates richtet sich hingegen nicht an das emotionale Empfinden der Richter, sondern in fruchtbarer Symbiose von Rhetorik und Logik an deren Verstand.

Zugleich sieht er sich aber auch gezwungen, sich von einer Strömung abzugrenzen, deren hervorstechendstes Merkmal der perfektionierte Einsatz der Rhetorik ist, namentlich der Sophistik. Der Philosoph versucht hier, eine Demarkationslinie zu ziehen zwischen einer philosophischen Argumentation, die durch Beweis und Beispiel die Wahrheit zutage zu fördern hat, und einer (sophistischen) Überredungskunst, deren Hauptanliegen im Gewinnen eines Disputes besteht. Und schließlich entwertet Platon im Frühdialog *Gorgias* die Rhetorik, indem er sie mit einer Kochkunst vergleicht, die allein dem Gaumen schmeicheln soll.<sup>5</sup> Diese Kontroverse um einen Missbrauch der Rhetorik lässt sich in der antiken Literatur nachverfolgen: Stellen geschickte Sophisten wie Gorgias<sup>6</sup> oder Protagoras<sup>7</sup> eine ernsthafte Bedrohung für die Gesellschaft dar? Denn die

4 Platon: Apologie des Sokrates. 17a1-b1.

5 Platon: Gorgias. 462b-65d.

6 Vgl. z. B. der Antwortversuch auf die Schuldfrage Helenas am trojanischen Krieg in der Rede *Lobpreis der Helena*, Fragm. 11: »Wenn es hingegen Rede war, die bekehrte und ihre Seele trog, dann ist es auch nicht schwer, daß sie in diesem Punkt verteidigt und von der Anschuldi-gung befreit werde, wie folgt: Rede ist ein großer Bewirker; mit dem

kleinsten und unscheinbarsten Körper vollbringt sie göttliche Taten: vermag sie doch Schrecken zu stillen, Schmerz zu beheben, Freude einzugeben und Rührung zu mehren.«, Buchheim, T. (Übers. u. Hg.): Gorgias von Leontinoi, Hamburg 1989, S. 9. Auch erwähnt sei hier die Rede *Über das Seiende und das Nichtseiende*, in der er öffentlich jeweils entgegengesetzte Thesen überzeugend dargestellt hat.

Rhetorik als Fähigkeit, in der Sache das Überzeugende zu finden, ist zu allererst eine technische Leistung (*rhētorikē téchnē*), eine Kunst oder Wissenschaft, die um eines bestimmten Zweckes willen Verfahren und Regeln ausgebildet hat.<sup>8</sup> Dass die Rhetorik damit die Wahrheit oder moralische Aufrichtigkeit nicht per se inkludieren muss, macht einen Konflikt deutlich, dessen Tragkraft bis in die heutige Gesellschaft hineinwirkt.

Und doch kann die Rhetorik als strukturelevantes Mittel aus demokratischen Gesellschaften nicht ausgegrenzt werden, insbesondere zu jener Zeit im 5. Jhd. v. Chr.<sup>9</sup> in der attischen direkten Demokratie<sup>10</sup>, da sie unabdingbar für die Kommunikation zwischen Bevölkerung und Politik im öffentlichen Raum ist. Eine sinnvolle und strukturierte Gedankenführung war unerlässlich, wenn ein *athenischer Vollbürger* sich in öffentlichen Institutionen aktiv am Polis-Leben, der Tagespolitik oder in Rechtsangelegenheiten einbringen wollte oder musste. Und entsprechend hoch war das Interesse daran, inwiefern mithilfe der Redekunst die Gesprächspartner im Rahmen des jeweils zu vermittelnden Inhalts am ehesten überzeugt werden konnten. Daher nimmt es nicht wunder, dass die Rhetorik als konstitutives Element für die demokratische Praxis einen fruchtbaren Nährboden diverser Ansätze zur Verbesserung der gesprochenen und geschriebenen Rede lieferte. Vor allem rund um das Gerichtswesen florierte ein breites Angebot an

7 Ein berühmtes und einschlägiges inhaltliches Signum für die Sophistik ist der Protagoras zugeschriebene s.g. ›Homo-Mensura-Satz‹, πάντων χρημάτων μέτρον ἀνθρώπων εἶναι, τῶν μὲν ὄντων ὡς ἔστι, τῶν δὲ μὴ ὄντων ὡς οὐκ ἔστιν überliefert u. a. in Platons *Theaitetos* 151e, der den Menschen als ›Maß der Dinge‹ proklamiert. Vgl. dazu Scholten, H.: *Die Sophisten*, Berlin 2003, S. 47-63. Vgl. dazu Gomperz, H.: *Sophistik und Rhetorik*, Darmstadt 1965, S. 35-49, v. a. 39. Nach Gomperz wird die Sophistik insb. über die Beredsamkeit bestimmt. Sie gewährt dem Sophisten die Möglichkeit, die Schüler in der gewünschten Hinsicht zu belehren. Gomperz verortet die Rhetorik der Sophisten in einem formalen Rahmen, der zuvörderst abgelöst ist von inhaltlichen Bestimmungen. Damit kann er den ›Sophisten‹ bestimmen, ohne ihm eine spezielle inhaltliche Ausrichtung attestieren zu müssen.

8 Vgl. die Anmerkungen von Fuhrmann in: Aristoteles: *Poetik*, hier S. 167. Vgl. auch Kristjansson, K.: *Aristotle, Emotions, and Education*, Hampshire 2007, S. 165: »[F]or knowledge of the universal cannot be unproblematically translated to an

individual. Knowledge of health in general is not enough to cure a sick Socrates; one must know the specifics of his ailments before prescribing a cure.« Vgl. ferner Wörner, M.H.: *Das Ethische in der Rhetorik des Aristoteles*, München 1990, S. 40.

9 Zur Differenz der antiken Auffassung von Demokratie zu unserem heutigen Verständnis vgl. die Anmerkungen von Kullmann in: Aristoteles: *Politik*, hier S. 372 f. Vgl. auch Aristoteles, der als zentrale Bestimmung der Demokratie festhält: »Zweierlei nämlich ist es, was man als bestimmende Merkmale der Demokratie anzusehen pflegt, die entscheidende Gewalt der Mehrzahl und die Freiheit. Denn das Recht scheint in der Gleichheit zu sein und die Gleichheit wieder darin, daß das gelten müsse, was die Mehrzahl beschließt, Freiheit und Gleichheit aber darin, daß jeder tun kann, was ihm beliebt.« Aristoteles: *Politik*, V 9, 1310a29-34.

10 Zur komplexen Entwicklung der Demokratie und der Polisstruktur vgl. z. B. Welwei, K.-W.: *Die griechische Polis*, Stuttgart 1998, v. a. S. 243-250. Ferner mit Bezug zur Rhetorik: Wörner 1990. S. 116.

professionellen Redenschreibern, die dem Ungeübten dabei Hilfestellung boten, eine Rede aufzubessern, z. B. durch Strukturierung des Inhalts, Wahl der Stilmittel, Ratschläge zur Intonation, Memorierung etc.<sup>11</sup>

Als sich Aristoteles schließlich daran machte, eine Schrift über die Rhetorik zu formulieren, konnte er entsprechend schon auf eine Fülle an impliziten und expliziten Rhetoriktheorien zurückgreifen, z. B. von Korax, Teisias, Gorgias, Protagoras, Isokrates, Prodikos, Antiphon. Doch anders als in den vorliegenden Texten, bemüht sich Aristoteles um eine dezidierte und konstruktive Auseinandersetzung mit der Rhetorik und den aus ihr erwachsenden Problemen, so dass man seine Schrift auch als *Neue Rhetorik* bezeichnen kann.

Die von Sokrates verfochtene Methode des Argumentierens durch Beweis und Beispiel greift Aristoteles in seiner Rhetoriktheorie auf und zeigt, dass sie als tragender Bestandteil der Dialektik und Logik auch für die Rhetorik gilt. Aristoteles schließt sich grundsätzlich aber auch der aus der Praxis gewonnenen Position an, dass es, um die Zuhörer zu einem erwünschten Urteil zu bewegen, besonders wichtig sei, sie in die passende emotionale Lage zu versetzen. Dies gilt gleichsam als wichtiger Indikator für eine gelungene Rede.<sup>12</sup> Damit ist es Aristoteles möglich, im Sinne einer *rhētorikē téchnē* einen praktischen Leitfaden zu entwerfen,<sup>13</sup> wie der Redner in bestimmten Situationen am besten reagieren kann: Soll etwa eine Entscheidung von der Zuhörerschaft revidiert oder ein anderer Redner diskreditiert werden, ist es sinnvoll, wenn sich die Zuhörer empören.<sup>14</sup>

Novum der aristotelischen Theorie ist dabei, dass nicht nur eine rein formale Rhetorik gelehrt wird, wie sie sich in den Büchern II und III findet, sondern in Buch I das Verhältnis von Redner zu Gegenstand, vom rhetorisch transportierten Gegenstand zum Zuhörer und vom Redner zum Zuhörer thematisiert wird. Ferner wird auch die ethische Dimension einer Rede berücksichtigt sowie die Anthropologie des Redners und des Zuhörers.

Eine Rede besteht nämlich aus dreierlei: einem Redner, einem Gegenstand, worüber er spricht, und einem Publikum; und der Zweck der Rede ist nur auf ihn, den Zuhörer, ausgerichtet. Ein Zuhörer muß mitdenken oder urteilen.<sup>15</sup>

11 Wülfing-von Maritz, P.: Grundlagen und Anfänge der Rhetorik in der Antike. In: Euphorion, 1/2 (1969), S. 207-215.

12 Vgl. Schreckenberger, W.: Rhetorik und Demokratie. In: Archiv für Rechts- und Sozialphilosophie 86/3 (2000), S. 367-399, v. a. 374.

13 Der Praxisbezug der Aristotelischen Schrift Rhetorik ist im Vergleich mit seinen anderen Schriften frappierend groß. Eine (eng am griechischen Text

orientierte) Analyse bietet Lengen, R.: Form und Funktion der aristotelischen Pragmatik. Die Kommunikation mit dem Rezipienten, Stuttgart 2002, v. a. S. 166 f. Dem gegenüber stehen die philosophischen Abhandlungen der *Nikomachischen Ethik* und der *Politik*, die im Idealfall im paradigmatischen Staatsmann zusammengeführt werden.

14 Aristoteles: Rhetorik, I 2, 1356b15 f.

15 Aristoteles: Rhetorik, I 3, 1358a36-b3.

Der Schwerpunkt dieser anwendungsbezogenen Kunstfertigkeit [*téchnē*] liegt aber weiterhin in dem Ziel, das im Gegenstand jeweils beste Argument zum Überzeugen zu finden, und stellt somit einen kreativen bzw. inventiven Anspruch an den Redner dar.<sup>16</sup>

Daß also nun die Rhetorik ganz und gar nicht zu einer einzigen, genau begrenzten Gattung gehört, sondern daß sie, wie die Dialektik, auch nützlich ist, ist offenkundig, ferner, daß es nicht ihre Aufgabe ist, zu überreden, sondern zu erkennen, was, wie in allen übrigen Wissenschaften, jeder Sache an Überzeugendem zugrunde liegt.<sup>17</sup>

Entsprechend implementiert er neben dem Überzeugungsmittel a) des Argumentierens, b) die Berücksichtigung der im Zuhörer erweckten Emotionen<sup>18</sup> auch c) den Charakter des Redners. Die (ggf. vermeintlich) guten Absichten und die Wahrhaftigkeit/Aufrichtigkeit in seiner Rede sollen zum Ausdruck kommen,<sup>19</sup> damit eine Rede gelingen kann.

Da man aber nicht nur durch argumentative, sondern auch durch eine ethische Rede überzeugt (je nachdem, wie der Redner sich präsentiert, fassen wir zu ihm unser Zutrauen, das ist aber der Fall, wenn er Charakter oder Freundlichkeit aufweist oder beides aufzuweisen scheint).<sup>20</sup>

Und damit konvergieren in seiner Theorie die Elemente des Argumentierens (Sokrates) und die der Emotion (rhetorische Praxis in Athen); dadurch zeichnet sie sich gegenüber den einseitigen Perspektiven auf die Rhetorik besonders aus. In seiner Rhetoriktheorie liefert er aber auch eine inhaltliche Schnittstelle, über die die u. a. gesellschaftlichen Prämissen, Interessen und Wertvorstellungen in der Rhetorik berücksichtigt werden können und müssen. Grundsätzlich ist es nach Aristoteles nämlich wichtig, dass der Redner seine Rede an dem Vorverständnis seiner Zuhörer ausrichtet.<sup>21</sup> Anklang findet

16 In der Rezeptionsgeschichte tritt der pragmatische Aspekt der aristotelischen Rhetorik häufig in den Hintergrund zugunsten einer ›ars‹, in der der Redner seine Kunstfertigkeit als Selbstzweck zur Schau stellt.

17 Ebd. I 1, 1355b7-11.

18 Ebd. I 2, 1356a1 ff. Vgl. ausführlich u. a. Kristjansson 2007.

19 V. a. Aristoteles: Rhetorik, II 21, 1395b10-20. Vgl. Höffe, O. (Hg.): Aristoteles-Lexikon. Stuttgart 2005, S. 214-216, v. a. 215.

20 Aristoteles: Rhetorik, I 8, 1366a9-16. Vgl. dazu Schütrumpf, E.: Die Bedeutung des Wortes *ethos* in der Poetik des Aristoteles. In: *Zetemata* 49 (München 1970), S. 28-38.

21 Vgl. u. a. Perelman, C.: Rhetoric and

Politics. In: *Philosophy and Rhetoric* 17/3 (1984), S. 129-134, insb. 131: »In effect the goal of the orator in the epideictic discourse is to contribute to the enhancement of values, to create a spiritual communion around common values.« Schreckenberger weist in diesem Zusammenhang auf die Problemlage hin, die entstehen kann, wenn Inhalte zu einfach dargestellt werden. Es entstünde die Gefahr, dass durch plakative begriffliche Abgrenzungen in Form vermeintlich antithetischer Termini die Diskussion zu verflachen drohe, die Positionen sich verhärteten und sich die Kompromissbereitschaft somit verringere. Vgl. Schreckenberger 2000. V. a. S. 371.



der Redner insbesondere dann, wenn er am Common Sense Verständnis, den s. g. »endoxa«<sup>22</sup>, seiner Zuhörer anknüpft. Aristoteles räumt in seiner *Rhetorik* relativ viel Raum ein für eine Übersicht an Gemeinplätzen der verschiedenen Lebensbereiche, die der Redner für seinen Argumentationsverlauf aufgreifen kann, die *Topoi*<sup>23</sup> oder »loci communis«. Eine Analyse der *Topoi*, die in einer Gesellschaft Anklang finden, stellt zugleich auch den gemeinsamen impliziten Wertehorizont dieser Gesellschaft dar.

Das epistemische Spannungsverhältnis zwischen wissenschaftlicher Ausdifferenzierung, mit einer feineren Strukturierung der Begriffe, Komplexität des Sachgegenstandes usw., und dem Wissensstand des – fachlich oft nicht versierten – Publikums scheint sich nicht auflösen zu lassen. Dieser Diskrepanz ist sich Aristoteles durchaus bewusst.<sup>24</sup> Als Antwortversuch entwirft er die Utopie einer staatlich normierten Bildungskontrolle, nach der Kinder eine staatliche Erziehung genießen, die sie darauf vorbereiten soll, als zukünftige Bürger empfänglich für vernünftige Argumente zu sein und rhetorische Argumente mit detektivischem Gespür analysieren zu können.<sup>25</sup>

Die politische Rede ist dabei nicht ausschließlich an der Wahrheit orientiert, sondern thematisiert v. a. pragmatische Aspekte und konkrete Situationen, auf die ggf. ein Handlungsvorschlag folgt. Die Lösungsvorschläge betreffen zumeist komplexe Sachverhalte, die im Idealfall im Diskurs abgewogen werden. Im Zusammenspiel zwischen politischem Wissen, etwa worin die der Verfassung entsprechende Gleichheit besteht, und rhetorischem Können zeigt sich der Erfolg des Staatsmannes.<sup>26</sup> Schwerpunkt seines politischen Wissens, um tatsächlich Politik machen zu können, liegt im praktischen Bezug.<sup>27</sup> Aristoteles räumt hier der Erfahrung, z. B. konkreter Kenntnis der Einzelfakten<sup>28</sup>,

22 »Endoxa« fasst Rapp treffend zusammen als »Sätze, die bei allen, den meisten oder den anerkannten Fachleuten und davon wiederum entweder bei allen oder den meisten oder nur einzelnen anerkannt sind.« Rapp, C.: *Dialektik und Rhetorik. Überdialektische und Topische Elemente in Aristoteles' Rhetorik*. In: *Methexis* 16 (2003), S. 65-81, hier 75.

23 Der Begriff des »Topos« ist bei Aristoteles nicht hinlänglich geklärt. Das liegt an der »außerordentlichen Verschiedenheit der Beispiele, die in der Rhetorik als *Topoi* angeführt werden.« Sprute, J.: *Topos und Enthymem in der Aristotelischen Rhetorik*. In: *Hermes* 103/1 (1975), S. 68-90, hier 69.

24 Vgl. Aristoteles: *Rhetorik*, II 22, 1395b25-30.

25 Wie weitgehend die Eingriffe sein sollen, geht aus den sehr kurz gehaltenen Passagen in der *Nikomachischen Ethik* X 10 und dem VIII. Buch der *Politik* nicht hervor. Aristoteles

vertritt ein eigentümliches Politikverständnis, wonach das Ziel des Staates im Glück seiner Bevölkerung besteht. Hierzu fertigt Sascha Aulich seine Dissertation an, Arbeitstitel: *Facetten des Glücks. Eine fachterminologische Studie zu Aristoteles*.

26 Aristoteles hatte sich gegenüber einer technischen Lehre der Politik äußerst kritisch geäußert, nicht zuletzt da sie allzu oft mit der Rhetorik oder der Auswahl von Gesetzen gleichgesetzt würde. Aristoteles: *Nikomachische Ethik*, X 10, 1181a11-19.

27 V. a. Aristoteles: *Nikomachische Ethik* VI 8; dagegen Aristoteles: *Politik*, V 9, 1309b35.

28 Vgl. auch Xenophons *Memorabilien*. Dort lässt Xenophon Sokrates im Dialog mit Glaukon über die Kompetenz des Politikers sprechen und fokussiert sich vor allem auf die konkreten Sachkenntnisse als Grundbedingung für erfolgreiches politisches Handeln (Xenophon: *Memorabilien*, III 6).

den Vorrang ein. Gegenstand ist die politische Tugend, die sich in Rechtsanwendung in Gleichheits- und Verteilungsfragen manifestiert.<sup>29</sup>

Aristoteles sah sich also bereits seinerzeit gezwungen, eine konstruktive *Neue Rhetorik*, beruhend auf der Basis des *logos*,<sup>30</sup> zu formulieren, um im demokratischen öffentlichen Diskurs zwischen Politik und Bevölkerung zu vermitteln. Die Gratwanderung, die der Redner leisten muss, ist die Vermittlung zwischen den Partikularinteressen und dem Gemeinwohl. Der Redner ist zugleich auch Pädagoge, der die *Opinio Communis* mit Blick auf die konkrete Zuhörerschaft aufzugreifen und zu vermitteln hat. Eine Analyse erfolgreicher politischer Reden kann zugleich als Versuch einer Offenlegung der impliziten Wertvorstellungen, die der Redner aus den *Topoi* gewinnt, verstanden werden, die einer Gesellschaft zugrunde liegen.

### III. Die ›Neue Rhetorik‹ bei Richard McKeon

Im Herbst 1992 hielt Richard Buchanan, gerade berufener Professor und Vorstand an der *School of Design* an der Carnegie Mellon Universität in Pittsburgh<sup>31</sup>, einen Vortrag auf dem *NATO Advanced Research Workshop on Design Methodology and Relationships with Science* in den Niederlanden mit dem Titel *Rhetoric and the Productive Sciences*.<sup>32</sup> Buchanan folgt in seiner Argumentation dem Vortrag *Philosophy of Communications and the Arts* seines Lehrers Richard McKeon, den dieser anlässlich einer der vierzehn internationalen Konferenzen zum zeitgenössischen philosophischen Denken im *International Philosophy Year 1967-1968* am *College of Arts and Science* in Brockport, New York, gehalten hatte.<sup>33</sup> Beide Vorträge stellen die Beobachtung an den Anfang, dass vor dem Hintergrund einer internationalen Konferenz, die Vielfalt der Ansichten über zulässige Untersuchungsgegenstände, Methoden und grundlegende Prinzipien besonders deutlich wird. Die selten offen diskutierten und untereinander inkompatiblen Ansätze machten Designtheorie, wie auch die Philosophie, zu einem pluralistischen Unterfangen von großer Komplexität.<sup>34</sup>

Sowohl Buchanan als auch McKeon nutzen diesen Hintergrund, um eine neue philosophische Herangehensweise zu postulieren. Gegen den Glauben an die monolithische, inklusive, von allen geteilte Ideologie der Objektivität und Universalität setzt McKeon den Entwurf einer *neuen Philosophie* der Kommunikation und der Künste, in welcher man von dem Pluralismus semantischer Unterschiede Gebrauch mache, um allgemei-

29 Aristoteles: Politik, III 9, 12 und Nikomachische Ethik V.

30 Dazu ausführlicher Rese, F.: Praxis und Logos bei Aristoteles. Tübingen 2003.

31 Vgl. Buchanan, R.: Design, Making, and a New Culture of Inquiry. In: Resnick, D.P./Scott, D.S. (Hg.): The Innovative University, Pittsburgh 2004, S. 159-180, hier 165, 169.

32 Vgl. Buchanan, R.: Rhetoric and the

Productive Sciences. In: de Vries, M.J./Cross, N./Grant, D.P. (Hg.): Design Methodology and Relationships with Science. Dordrecht 1993, S. 267-275.

33 McKeon, R.: Philosophy of Communications and the Arts. In: Ders.: Rhetoric. Essays in Invention and Discovery, Woodbridge 1987, S. 95-120.

34 Vgl. Buchanan 1993. S. 267 f.

ne Probleme und Gegenstände einer mannigfaltigen Behandlung zu unterziehen. Da auch der Gegenstand des Designs grundsätzlich vieldeutig und unbestimmt sei, betont Buchanan die Bedeutung der Künste des *design thinking*, die als neue architektonische, integrative Disziplinen dienen könnten. Design sei eine universelle Kunst der Forschung, die auf jedes Feld menschlicher Erfahrungen angewendet werden könne, angefangen bei allen Feldern der Produktion, sei es visuelle Kommunikation oder die Planung und Konstruktion von Architektur und städtischen Räumen, über die Entstehung politischer Programme und Institutionen, bis zur philosophischen, wissenschaftlichen, sozialen oder ästhetischen Theoriebildung.<sup>35</sup>

Schließlich spielt bei diesem Neuentwurf, sowohl für McKeon als auch Buchanan, eine Bezugsdisziplin eine zentrale Rolle: Eine *neue Rhetorik*, bei der es nicht länger um die Zustimmung zu einer bereits geformten Meinung, das Lenken der öffentlichen Meinung oder politische Einflussnahme gehe, sondern darum, mit neuen Problemen umzugehen. Sie sei die Kunst der Entdeckung, Erfindung und Kreativität. Als Kunst der Topik und Auswahl öffne sie den Weg zur Wahrnehmung neuer Fakten und bisher unbemerkter Strukturen und Abläufe. Für Buchanan dient diese ›designer's rhetoric of the artificial world‹ dazu, einen konkreten Sachverhalt zu entdecken oder zu erfinden und mit bestimmten Lösungen auf die Probleme spezifischer Rahmenbedingungen zu reagieren. Damit sei Design, ebenso wie Rhetorik, eine universelle Kunst, befasst mit der Fähigkeit des Menschen zu erfinden und zu beurteilen, Entscheidungen über die Planung und Entwicklung von Ideen zu treffen und schließlich zu bewerten. Design als Rhetorik zu verstehen, liefere damit einen Zugang, die Arbeit der Designer/innen in der Welt zu begreifen sowie diese als eine Auseinandersetzung mit sozialem Leben zu diskutieren, in der Nutzen, Schönheit, Freude und Gerechtigkeit oder menschliches Wohl aus unterschiedlichen Perspektiven erkundet würden.<sup>36</sup>

Um also Richard Buchanans universelles Konzept der Designrhetorik besser zu verstehen, ist es sinnvoll, sich dem Verhältnis zu seinem Lehrer, dem U.S.-amerikanischen Philosophie-Professor Richard McKeon, ausführlicher zuzuwenden. Buchanan hatte in den frühen 1970er Jahren an der Universität von Chicago bei McKeon studiert und 1973 über *Rhythm and experience: The expanding art of rhythm in novel and film* am dortigen interdisziplinären *Committee on the Analysis of Ideas and the Study of Methods* promoviert, gegründet und geleitet von McKeon. Genau in dieser Zeit hatte McKeon seinen Entwurf einer *New Rhetoric* vorgelegt.<sup>37</sup> Es ist allerdings bemerkenswert, dass Richard McKeons Arbeiten zur Rhetorik, die in den USA nicht ohne Wirkung blieben,

---

35 Die Anfang der 1990er Jahre entstehende Diskussion um das nur vage bestimmte ›Design Thinking‹ und andere verwandte Termini lässt sich hier nicht vollständig wiedergeben. Vgl. Mareis, C.: *Design als Wissenskultur*, Bielefeld 2011, S. 175-221.

36 Vgl. Buchanan 1993.

37 Dass McKeon seine Überlegungen in den Kontext der ›New Rhetoric‹ stellt, kann auch als Antwort auf jene Überblickswerke gelesen werden, die zunehmend ab Ende der 60er Jahre den vielfältigen Versuchen des 20. Jahrhunderts gewidmet wurden, die Rhetorik als Grundlagenwissen-

in Deutschland nahezu unbekannt sind. Zu deren mangelnder Verbreitung dürfte vor allem beigetragen haben, dass zum Unglück für die USA, die beiden größten Rhetoriker des Landes, Kenneth Burke und Richard McKeon, für die meisten Leute nur sehr schwer zu verstehen (Lanham) und ihre Schriften rigoros, kompliziert, sehr gelehrt und fast unlesbar sind (Sloane).<sup>38</sup> Der vorliegende Beitrag ist kaum dazu angehalten diese Forschungslücke zu schließen, kann aber vielleicht deutlich machen, warum dieses Unterfangen lohnend ist.

Anfang des 20. Jahrhunderts erfreute sich der Neo-Aristotelismus in den USA großer Beliebtheit und hatte bis in die 1960er Jahre Bestand, bevor sich die rhetorische Kritik angesichts zunehmender Beanstandungen ausdifferenzierte und eine größere Vielfalt an Methoden und Gegenständen zuließ.<sup>39</sup> So wirkte er auch auf die sog. *Chicago School* der U.S.-amerikanischen Literaturkritik, eine der Quellen für die heterogene Bewegung, die man später *New Rhetoric* nennen sollte. McKeons Arbeiten erscheinen jedoch selbst in diesem diffusen Feld als Fremdkörper und finden auch in gängigen Nachschlagewerken der Rhetorik allenfalls am Rande Erwähnung. In Abgrenzung zu U.S.-amerikanischen Kollegen war McKeon gerade kein Literaturkritiker, sondern immer ›durch und durch Aristoteliker‹. Seine Lesart der aristotelischen Rhetorik muss schließlich nicht bloß als eigenständig, sondern auch als eigenwillig bezeichnet werden.<sup>40</sup>

Ausgehend von der Überzeugung, dass die Schriften von Aristoteles selbst die beste Einführung in dessen Denken und Bedeutung seien, sind McKeons erste Buchveröffentlichungen seine Text-Herausgaben von Aristoteles. Im Jahr 1941, McKeon war zu diesem Zeitpunkt bereits Dekan der Abteilung für Geisteswissenschaften an der Universität von Chicago, erschien *The Basic Works of Aristotle*, gefolgt von der ausgewählten und

---

schaft wiederzubeleben. Vgl. Fogarty, D.J.: *Roots for a New Rhetoric*, New York 1959. Steinmann, M. Jr.: *New Rhetorics*, New York 1967. Auch die von Chaïm Perelman und Lucie Olbrechts-Tyteca verfasste Schrift ›*Traité de l'argumentation – la nouvelle rhétorique*‹ (1958) war gerade erst in englischer Übersetzung erschienen. Dies.: *The New Rhetoric*, Notre Dame 1969.

38 Vgl. Lanham, R.: *The Electronic Word*, Chicago 1993, S. 165. Vgl. Sloane, T.O.: *Rhetoric an amerikanischen Colleges und Universitäten*. In: Plett, H.F. (Hg.): *Die Aktualität der Rhetorik*, München 1996, S. 190-209, hier 203 f. Siehe auch Garver, E.: *Richard McKeon and the History of Rhetoric, or Why Does McKeon Write So Funny?* In: *Rhetoric Society of America Quarterly* 14 (1984), S. 3-14. Zu Kenneth Burke

im Kontext der Designrhetorik liegt inzwischen vor: Smolarski, P.: *Rhetorik des Designs*, Bielefeld 2017.

39 Die besondere Rolle der aristotelischen Rhetorik lässt sich auf die ab 1925 erschienenen Arbeiten von Herbert A. Wichelns zurückführen, die sie als Form der Literaturkritik etablierten, um sich vor allem mit der Wirkung eines Textes auseinanderzusetzen, der sich von der Intention einer vortragenden Person geleitet an ein bestimmtes Publikum wendet. Vgl. Foss, S.K.: *Rhetorical Criticism*, Prospect Heights 1996, S. 23-33, passim.

40 Vgl. Kramer, O.: Art. ›*New Rhetoric*‹. In: Ueding, G. (Hg.): *HWRh*, Bd. 6, Tübingen 2003, Sp. 259-288. Holocher, H.: *Anfänge der ›New Rhetoric‹*, Tübingen 1996, S. 15-18, passim. Sloane 1996. S. 203.

mit kurzen Einführungen versehenen Textsammlung *Introduction to Aristotle* im Jahre 1947, die sich vornehmlich an Studierende und allgemein interessierte Leser/innen richtete. Letztere erschien noch ohne Auszug aus der Rhetorik.<sup>41</sup>

Gerade in dieser Zeit, nachdem er wesentlich zur Neuordnung des Studiums der Geisteswissenschaften an der Universität von Chicago sowie während des Zweiten Weltkrieges zur Ausbildung von Armeepersonal in Fremdsprachen sowie in kultureller und geographischer Landeskunde beigetragen hatte, stellte sich ihm zunehmend die Frage, welchen Beitrag die Geisteswissenschaften zu Verständnis und Lösung der Probleme der Welt leisten könnten. Überzeugt von der zentralen Rolle der Bildung für die Sicherung des Friedens, nahm McKeon von 1946 bis 1948 als Berater an den frühen Treffen und internationalen Konferenzen der *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) teil, um Programm und Handlungsmöglichkeiten der Organisation zu diskutieren, gefolgt von einer Anstellung als erster leitender Berater der U.S.-Botschaft in Paris und dann als Mitglied der nationalen UNESCO-Kommission der USA. Im Verlauf dieser beratenden Tätigkeit sollten nun auch in Philosophie und den Geisteswissenschaften Projekte unter der Aufsicht der UNESCO durchgeführt werden, um einen Anteil zum Weltfrieden zu leisten: Diese Projekte waren zum Einen die Untersuchung grundlegender Begriffe, wie Menschenrechte, Demokratie, Freiheit, Gesetz und Gleichheit sowie ihre Anwendung auf zeitgenössische praktische Probleme und Aussagen, um ideologische Konflikte zu überwinden, und zum Anderen das Studium der Kulturen sowie der Kommunikation mit Künsten und Literatur, um den Umgang mit der Vielfalt von Traditionen, Ausdrucksmöglichkeiten und Werten zu lernen. In seiner zentralen Rolle lieferte McKeon einen großen Teil des Materials für diese Untersuchungen, die unter anderem zum Entwurf der *Universal Declaration of Human Rights* von 1948 beitrugen.<sup>42</sup> Dem Bildungsideal des Aristoteles entsprechend, lasse sich wahre Universalität in intellektuellen und praktischen Fragen einzig durch Einsicht und Verständnis einer breiten gebildeten Öffentlichkeit herstellen; dies betreffe die Vielfalt anderer Kulturen, Philosophien und Religionen sowie die Kenntnis der Methoden und der Tragweite der Wissenschaft.<sup>43</sup> Es ist nicht verwunderlich, dass diese tiefgreifende Erfahrung ihn weiterhin beschäftigen sollte.<sup>44</sup>

Basierend auf seinen früheren Studien zur Geschichte der Rhetorik, wandte sich McKeon dann ab Mitte der 1960er Jahre, also gerade in jener Zeit als Richard Buchanan bei ihm studierte, zunehmend dem Gebrauch der Rhetorik zu.<sup>45</sup> 1971 erschien dann sein Artikel *The Uses of Rhetoric in a Technological Age: Architectonic Productive Arts*, ent-

---

41 McKeon, R. (Hg.): *The Basic Works of Aristotle*, New York 1941. Ders. (Hg.): *Introduction to Aristotle*, New York 1947.

42 Vgl. McKeon, R.: *Spiritual Autobiography*. In: McKeon, Zahava K. (Hg.): *Freedom and History and Other Essays*, Chicago 1989, S. 3-36, hier 14-32.

43 Vgl. Ebd. Hier S. 35 f.

44 Vgl. Plochmann, G.K.: *Richard McKeon - A Study*. Chicago 1990, S. 94-124.

45 Vgl. Ebd. S. 125-165, insb. 150-165.

standen als Positionspapier zur Vorbereitung einer Konferenz des *National Development Project*, vom 25. bis 27. Januar 1970 im Wingspread Conference Center in Racine, Wisconsin, veranstaltet von der *Speech Communication Association* und explizit solchen Entwürfen der Rhetorik gewidmet, die sich den Konzepten und Anforderungen des 20. Jahrhunderts stellen.<sup>46</sup>

McKeon beschreibt die Entwicklung der Rhetorik als kontinuierliche, aber auch widersprüchliche Transformationsgeschichte. Termini, Unterscheidungen und Systeme hätten immer wieder neu Verwendung gefunden, aber wegen sich wandelnder Rahmenbedingungen auch grundlegende Veränderungen durchgemacht.<sup>47</sup> Die treibenden Kräfte hinter dieser Entwicklung von Anpassung, Veränderung und Umwidmung einerseits und Bewährung, Stabilisierung und Kodifikation andererseits, beschreibt McKeon mit erweiterten Formen rhetorischer Mittel: Durch *Amplifikation* wirke sie als eine (produktive) Kunst der Herstellung in allen Phasen menschlicher Tätigkeiten,<sup>48</sup> und durch *Figuration* als eine (architektonische) Kunst der Strukturierung aller Prinzipien und Produkte des Wissens, Tuns und Herstellens.<sup>49</sup> Er interessiert sich gerade für jene Prinzipien und Verwendungszwecke, die für gegenwärtige Methoden und Anwendungen der Rhetorik von Wert sind oder entsprechend angepasst werden könnten.

McKeon befasst sich vor allem mit dem Konzept der ›architektonischen Kunst‹, das er aus mehreren aristotelischen Schriften rekonstruiert. Aristoteles habe dem gängigen griechischen Ausdruck *architecton* eine spezifische Bedeutung gegeben: Architektonische Künste seien Künste des Tuns, der Nutzer/innen, die mit der Form vertraut seien und behandelten jene Zwecke, die für die untergeordneten Künste maßgebend seien; wie etwa die Kunst des Steuerns architektonische Funktion habe, um die Form des her-

46 McKeon, R.: *The Uses of Rhetoric in a Technological Age*. In: Ders.: *Rhetoric. Essays in Invention and Discovery*, Woodbridge 1987, S. 1-24. Vgl. Watson, W.: Art. ›Invention‹. In: Sloane, T.O. (Hg.): *Encyclopedia of Rhetoric*. New York 2001, S. 389-404, hier 402 f. Vgl. Sil-lars, M.O.: Review. *The Prospect of Rhetoric*. In: *Philosophy & Rhetoric* 5/1 (1972), S. 45-51. Anlässlich ihres 25jährigen Jubiläums wurde das siebte, zweijährlich stattfindende Treffen der ›Rhetoric Society of America‹, vom 30.05. bis 01.06.1996 ebenjener Konferenz gewidmet, begleitet von einem Sammelband. Enos, T./ McNabb, R. (Hg.): *Making and Unmaking the Prospects for Rhetoric*, Mahwah 1996.

47 McKeon, R.: *The Transformations of the Liberal Arts in the Renaissance*. In: Levy, B. (Hg.): *Developments in the Early Renaissance*, Albany 1972,

S. 158-223. Vgl. auch Till, D.: *Transformationen der Rhetorik*, Tübingen 2004, S. 63 f., passim.

48 Vgl. Plett, H.F.: Art. ›Amplifikation‹. In: Sloane, T.O. (Hg.): *Encyclopedia of Rhetoric*, New York 2001, S. 25 f. Vgl. Ueding, G./Steinbrink, B. (Hg.): *Grundriss der Rhetorik*, Stuttgart 2005, S. 287-328. Vgl. auch Corbett, E.P.J.: *Classical Rhetoric for the Modern Student*, New York 1965, S. 141, 210.

49 Die U.S.-Rhetorikliteratur unterscheidet die ›figures of speech‹ in ›tropes‹ und ›schemes‹, letztere als Abweichung von gängigen Wortfolgen oder Mustern. Vgl. Corbett 1965, S. 425-448. Vgl. Ueding/Steinbrink 2005, S. 287-328. ›Schematization‹ ist hier als ›Figuration‹ übersetzt. Vgl. Koch, N.J.: ΣΗΜΑ. In: *IJCT* 6/4 (2000), S. 503-515.

zustellenden Produktes, des Steuers, zu bestimmen, oder die praktische Wissenschaft der Politik bestimme, welche Kenntnisse und Fähigkeiten jede/r Einzelne im Staat lernen müsse, darunter etwa die Rhetorik.<sup>50</sup> Insofern verhielten sich architektonische Künste wie eine Metaphysik, die den Künsten Erstgründe oder Prinzipien vorgeben.<sup>51</sup> Klugheit und Weisheit machten Gebrauch von architektonischen Künsten, um die untergeordneten Künste anzuleiten.<sup>52</sup> Dem gegenüber ständen die mit dem griechischen Ausdruck *poiesis* bezeichneten *produktiven*, mit spezifischen Gegenständen befassten Wissenschaften, wie die Poetik; die Künste der Handwerker/innen, die mit dem Material vertraut seien und das Produkt herstellten.<sup>53</sup> Aristoteles habe auch die Rhetorik als architektonische, weil universelle Kunst angelegt, die, unabhängig vom Gegenstand, das Denken anleite und die Künste organisiere. Während die Klugheit architektonisch für das Tun sei, sei die Rhetorik architektonisch für das Herstellen, denn die Rhetorik sei die Kunst des Denkens. So verweise Aristoteles in der Poetik für eine Abhandlung über das Denken auf die Rhetorik, die nicht nur die kognitiven Prozesse von Beweis und Widerlegung, sondern auch die nicht-kognitiven Mittel der Verstärkung und Abschwächung berücksichtige.<sup>54</sup>

Indem ihr Einsatzbereich deutlich ausgeweitet wurde, habe die Rhetorik in der Begründung der westlichen Kultur immer wieder eine zentrale Rolle gespielt, allem voran in der römischen Republik und der Renaissance. Cicero habe die Rhetorik zur universellen produktiven Kunst erweitert, um die Spaltung von Weisheit und Beredsamkeit in der römischen Kultur zu beheben. Ihre Verwendung als produktiv-architektonischer Kunst, ausgehend vom Gerichtswesen und der zweiten Sophistik, habe wesentlich die Struktur von Bildung, Kultur und Literatur geprägt und in Form des römischen Rechts zum universellen Frieden beigetragen. Die Humanisten der Renaissance hätten dann mit ihrer ›neuen Rhetorik‹ erneut den Versuch unternommen, Beredsamkeit und Weisheit miteinander zu vereinen, indem sie die Rhetorik in eine produktiv-architektonische Kunst aller Künste und Produkte transformierten. Sie konstruierten Geschichtsschreibung und politische Theorie aus dem Studium der antiken Institutionen und der aktuellen Probleme der neuen Nationalstaaten und internationalen Beziehungen sowie eine Heuristik der Entdeckung, basierend auf der Topik rhetorischer Erfindung. Ihre große Errungenschaft sei die Erfindung und Organisation der schönen Künste und Literatur.

McKeon diagnostiziert seiner Zeit, als Folge der Verbreitung der wissenschaftlichen Methode und der Verdrängung der Rhetorik, die Rückkehr der Unterscheidung von Beredsamkeit und Weisheit in Form der Gegenüberstellung von Kunst und Natur, Werten und Fakten, Geistes- und Naturwissenschaften.<sup>55</sup> Die Folge sei der Zusammenbruch der

50 Aristoteles: Nikomachische Ethik, I 1, 1094a1-17; Ebd., I 2, 1094a27-b5.

51 Aristoteles: Metaphysik, I.1. 981b25-35, V.1. 1013a1-14.

52 Aristoteles: Nikomachische Ethik, VI (insb. Kap. 8.), 1141b22-28.

53 Aristoteles: Physik, I 2, 194b1-7.

54 Aristoteles: Poetik, 19.1456a32-b19.

55 McKeon verweist hier auf die sog. ›zwei Kulturen‹ (1959). Vgl. Snow, C.P.: Die zwei Kulturen. In: Kreuzer, H. (Hg.): Literarische und naturwissenschaftliche Intelligenz, Stuttgart 1969, S. 11-25.

Kommunikation zwischen Menschen, Gruppen und Kulturen sowie die Fragmentierung des Wissens in klar geschiedene Disziplinen, die selbst im Rahmen ›interdisziplinärer‹ Forschung unverbunden nebeneinander stünden und um die Deutungs- und Ordnungshoheit wetteiferten.

So kommt er zu dem Schluss, dass es einer neuen architektonisch-produktiven Kunst bedarf, die alle Dinge durch die Mittel der Wissenschaft und die Erfahrungen der Menschen aufeinander bezieht. Die Rhetorik sei in diesem Sinne in all ihren Anwendungen nicht auf das Universelle, sondern stets auf das Besondere und Spezielle gerichtet: Rechtsfragen, Kunstwerke, Erfahrungswerte. Sie habe schon früher diese Funktion der Vermittlung übernommen und stelle die Hilfsmittel bereit, um die Eigenschaften und Probleme unserer Zeit zu bestimmen und jene Handlungen anleitende Kunst zu formieren, die unsere Probleme löse und Lebensumstände verbessere. Die Richtlinien zur Verbesserung und Steigerung der Produktion von Hilfsmitteln und Gütern sowie des Nutzens und der Freude an diesen Produkten fänden sich in den grundlegenden Unterscheidungen des Vokabulars der Rhetorik.

Wenn die Rhetorik nun auch in der modernen Welt kulturstiftend wirken sollte, müsse sie produktiv zur Bewältigung neuer Probleme und zur Formierung neuer inklusiver Gemeinschaften beitragen. Die Fragen, was Rhetorik sein sollte und an welche Bedingungen sie anzupassen sei, gehörten beide zu der praktischen Aufgabenstellung Vorlagen zu produzieren, die den Gebrauch produktiver Künste unter transformierenden Umständen anleiten. Die Rhetorik selbst könne helfen, eine neue Rhetorik als produktive Kunst zu konstruieren und als architektonische Kunst zu figurieren, um schließlich die Gegenstände und Künste der Bildung und des Lebens neu zu ordnen. Für McKeon ist die architektonisch-produktive Kunst des 20. Jahrhunderts, dem Zeitalter der Technologie, die rhetorische Transformation der Technologie selbst, eine Rhetorik mit theoretischer Ausrichtung, der es gelänge, die Trennung von Theorie und Praxis aufzuheben, und zwar durch Begründung einer Technologie im Sinne angewandter Theorie, das *logos* der *techne*, eine ›Wissenschaft der Kunst‹.

Auf dieser Grundlage und nach dem Vorbild Ciceros, der Ähnliches für die römische Rhetoriktheorie geleistet habe, legt McKeon die Reformulierung der Rhetorik als universelle architektonisch-produktive Kunst vor, die nicht nur Worte und Argumente, sondern auch Dinge und Künste herzustellen vermag. Es gelte – wie es in der Begründung interdisziplinärer Forschungsfelder für heutige Probleme relevanter sowie für Untersuchungen und Handlungen gangbarer sei –, die modernen ›Fragmentierungen‹ des Wissens hinter sich zu lassen und mit Hilfe rhetorischer Methoden neue substantielle Felder zu bestimmen, deren Probleme mit den Mitteln rhetorischer Methoden und Prinzipien zu bewältigen seien. Bei diesem Unterfangen stützt sich McKeon auf die Überbleibsel rhetorischer Terminologien, die noch heute in den Analysen und Diskussionen verschiedener Felder und Probleme vorzufinden sind. Diese Echos bekämen Bedeutung, wenn man sie in ihren rhetorischen Kontexten verorte, und zeigten so Wege der Forschung



und Konstruktion auf, denen man folgen könne, um die Methoden der Rhetorik zu transformieren und auf neue Probleme anwendbar zu machen.

McKeon orientiert sich schließlich an den vier wissenschaftlichen Fragestellungen des Aristoteles, die auch schon von Cicero in rhetorische Fragestellungen umgewandelt und im Lauf der Geschichte immer wieder in ihrem Umfang und in ihrer Anwendung ausgeweitet worden seien. Parallel zu diesen rhetorischen Methoden und Prinzipien der Erfindung, der Urteilskraft, der Anordnung und der Organisation, beschreibt McKeon vier aktuelle Anwendungs- und Problemfelder, entlang der tradierten Gattungslehre der Rhetorik (Fest-, Gerichts- und Beratungsrede), ergänzt um die Dialektik (Tab. 1).<sup>56</sup>

Aristoteles' »scientific questions«	Is it?	What is it?	What properties does it have?	Why?
Cicero's Adjustments of Rhetoric	Invention	Judgement	Disposition	Systematization
Methods and Principles	Creativity and Invention	Fact and Judgement	Sequences and Consequences in Discourse and in Fact	Objectivity and Intersubjectivity in Communication and Knowledge
Fields and Problems	Demonstrative Rhetoric and the Data of Existence	Judicial Rhetoric and the Facts of Experience	Deliberative Rhetoric and the Structure of Connections	Dialectic and the Principles of Objectivity and Communication

Tab. 1: Methoden und Anwendungsfelder der Neuen Rhetorik nach McKeon<sup>57</sup>

<sup>56</sup> Vgl. McKeon 1987b. S. 13-14, 17-18.

<sup>57</sup> Aristoteles: *Analytica Posterioria*, II., 89b21-31. Vgl. McKeon 1987b. S. 16, 18.

Gerade die Kunst der Erfindung und Entdeckung (Invention) nimmt für McKeon eine zentrale Rolle in der Neubestimmung der Rhetorik ein. Entgegen den abstrakten Vorstellungen von ›Kreativität‹, könnte die Topik, wie sie in den Traktaten der Antike und Renaissance beschrieben sei, in generalisierter Form als Instrument zur Entdeckung neuer Ideen und Argumente sowie als Mittel der Erkenntnis über Kunstwerke und natürliche Gegebenheiten, Aspekte und Verbindungen in Existenz und Möglichkeit eingesetzt werden.<sup>58</sup> Mit Hilfe der Topik, könne eine gegenwärtige demonstrative Rhetorik der Ausstellung, Präsentation und Manifestation, anerkennende und mahnende Aufmerksamkeit auf nicht beachtete Gegenstände und Probleme lenken. Sie könne Andere dazu bringen, allgemeine Meinungen zu akzeptieren, Meinungsgruppen zu bilden und sich an Handlungen zu beteiligen, den gesamten Bereich menschlicher Tätigkeiten und Wissensbestände erschließen, Daten sichtbar und unverzerrt behandelbar machen, sich dieser Aussagen in der Gegenwart vergewissern und schließlich über das bereits Bekannte hinauszudeuten.<sup>59</sup>

Parallel dazu brauche es eine neue Kunst der Urteilsbildung (Judgement), um die eigene Erfahrung mit der Existenz in Beziehung zu setzen – eine verallgemeinerte Kunst der Neuinterpretation von Motiven und Taten in Geschichten und Geschichte sowie der Beurteilung von gegenwärtig signifikanten und relevanten Hypothesen und Fakten für die Formierung von Wissen und Haltungen und die Bildung von Wissenschaft, Erfahrung und Ausdruck.<sup>60</sup> Die Gerichtsrede werde vor dem Hintergrund der Neuformulierung von Problemen zu einer Methode der Feststellung oder Widerlegung von Hypothesen in einer zu begründenden und zu erforschenden Sphäre der Beurteilung jedweden Wissens und aller Handlungen, in der Fakten und Werte der Erfahrung auf Handlungen und Rahmenbedingungen sowie auf die neu aufgefundenen sowie bereits bekannten Daten der Existenz bezogen werden, um neue Wahrheiten zu entdecken, neue Errungenschaften zu produzieren und neue Ideen und Argumente zu finden, bis hin zur Schaffung allgemeiner Wahrheiten und Gesetze.<sup>61</sup>

Im Rahmen der Konstruktion von Abläufen und Auswirkungen, Anordnungen und Verbindungen (Disposition) gelte es, die enorme Menge an Ordnungsmöglichkeiten, wie argumentative Beweisführung und Widerlegung, aber auch die Abfolge des Theaters, der Geschichtsschreibung, Literatur und des Experiments, zu organisieren, durch produktive Methoden zusammenzuführen und für die Künste der Erfindung und der Urteilsbildung nutzbar zu machen. Es sei die Aufgabe der Disposition, ein universelles Feld für das Treffen von Entscheidungen und die Analyse von Methoden zu schaffen, diskursive Mittel bereitzustellen und die Daten und Fakten in strukturierte Abläufe und verständ-

---

58 Vgl. McKeon 1987b. S. 14-15.

59 Ebd. S. 18-20.

60 Ebd. S. 15-16.

61 Vgl. Ebd. McKeon 1987b, hier S. 21-22. McKeon verweist ganz allgemein auf das Interesse an einer neuen

Hermeneutik, wie es etwa in Gadammers *Wahrheit und Methode* (1960) zum Ausdruck kommt; die englische Übersetzung ließ allerdings noch bis 1975 auf sich warten.

liche Abfolgen zu bringen. Eine universelle Kunst der Herstellung und Veränderung von Verbindungen könnte dazu genutzt werden, separate Felder der Künste und Wissenschaften in Bezug zueinander zu setzen sowie Thematiken, Prozesse, Handlungen und Ereignisse zu verfolgen, die sich in Variationen von einem Feld zum anderen bewegten und einem steten Wandel unterlägen; bis hin zu einer allgemeinen architektonisch-produktiven Kunst der Strukturen.<sup>62</sup>

Schließlich brauche es die Künste der objektiven Bezeichnung und intersubjektiven Kommunikation, des Verweises und der Systematisierung, der Beweisführung und Rechtfertigung [Systematization], um Informationen zu organisieren und in Beziehung zu setzen, Fragen zu stellen und Konsequenzen auf der Grundlage von schematisierten Daten, Fakten und Bezügen zu ziehen. Das Ergebnis seien grundlegende Prinzipien als Ausgangspunkt für verbalen Diskurs oder diskursive Gedanken, in denen zugleich die eigene Position zum Ausdruck komme. Eine allgemeine architektonische Kunst der Vergegenständlichung und Systematisierung könne dingliche Kompositionen, gemeinschaftliche Konstitutionen, kommunikative Konstrukte formen und ihre Anwendung erkunden.<sup>63</sup> So erschließe sich das Feld einer neuen dialektischen Rhetorik der Debatte und des Dialogs, befasst mit Fragestellungen universeller Philosophie und Wissenschaft gegenüber einem allgemeinen Publikum. Angesichts des Wachstums von Wissenschaft und Kommunikation, der Zunahme des Wissens und der Bildung einer Weltgemeinschaft, sei es das Ziel der systematischen Organisation, ein Kommunikationssystem für die gesamte Menschheit als Grundlage für die Intersubjektivität der Kommunikation von Personen und Gruppen sowie ein Anwendungssystem für die Objektivität von Schlussfolgerungen beim Forschen und Handeln zu schaffen.<sup>64</sup>

Diese Prinzipien der Rhetorik ließen sich nutzen, um Methoden zu kreieren, die produktiv für die Künste, sowie Gegenstände, die substantiell für die Probleme im Zeitalter der Technologie seien – mehr als die Bedienung einer Maschine, welche die ewig gleichen und verführerischen Botschaften wiederholt.<sup>65</sup> Damit solle sie Form und Materie, Zweckdienlichkeit und Produkt, Präsentation und Inhalt, Mittler und Publikum, Intention und Verstand ins Verhältnis setzen. Die neue Rhetorik solle, vor dem Hintergrund aller Aussagen und Werturteile, ermöglichen zu bestimmen, was der Fall ist, und die produktiv-kreative Herstellung von Daten, Fakten, Konsequenzen und objektiver Organisation anleiten. Alle Menschen sollten über eine Kunst der Kreativität, der Urteilskraft, der Anordnung und Organisation verfügen, angepasst an ihre individuellen Lebensumstände. Sie alle hätten Anteil daran, die erheblich vermehrten zur Verfügung stehenden Mittel

---

62 Vgl. McKeon 1987b, hier S. 16-17, 22-23.

63 Ebd. S. 17.

64 Ebd. S. 23-24.

65 McKeon spielt explizit auf den Titel des 1967 erschienenen Buches von Marshall McLuhan an, der in den

1940er Jahren über die Geschichte des Triviums promoviert hatte. McLuhan, M/Fiore, Q.: *The Medium is the Massage*, London u. a. 1967. Ders.: *The Classical Trivium*, Berkeley u. a. 2006.

optimal zu nutzen und anzuwenden, neue Mittel zu erfinden sowie jene Widerstände und Gräben zu überwinden, die dem Wettstreit um die einst knappen Mittel geschuldet waren.<sup>66</sup>

Für Richard McKeon hatte die Rhetorik als Forschungsfeld seit Anfang der 1960er Jahre zunehmend an Relevanz gewonnen, bis er sie um 1970 zu einer Perspektive der Philosophie und aller produzierenden Disziplinen weiterentwickelte. So nahm er die Rhetorik nun auch in die 1973 veröffentlichte, überarbeitete und erweiterte Neuauflage der *Introduction to Aristotle* auf.<sup>67</sup> McKeon verband seine ›Neue Rhetorik‹, und zwar gerade in ihrer ganz pragmatischen Anwendung als Grundlage von Kommunikation und Produktion, mit einem utopischen Potential, die Probleme der Menschheit – im 20. Jahrhundert und darüber hinaus – entdecken, verstehen und lösen zu können. Auch wenn seine Schriften, in ihrer ganzen Sperrigkeit, wenig einladend daherkommen, sind sie gerade als Perspektive für die Designrhetorik noch immer von unschätzbarem Wert.<sup>68</sup>

Erst vor diesem Hintergrund lässt sich der vielleicht zentrale Begründungstext der Designrhetorik, *Declaration by Design*, vorgelegt im Frühjahr 1985 von Richard Buchanan und veröffentlicht im gerade erst ein Jahr zuvor gegründeten Magazin *Design Issues*, richtig bewerten. So erklärt sich etwa der durchaus innovative Umstand, dass Buchanans Ansatz einer ›unifying theory of rhetoric‹ für das Design gerade nicht bei einer *visuellen Rhetorik* endet, wie sie etwa Gui Bonsiepe, Martin Krampen oder Hanno Ehses für das Grafikdesign vorgelegt hatten; er nennt sie zwar wertvolle erste Erkundungen des Themas oder nützliche Fallstudien, sieht sie aber deutlich stärker durch die Semiotik beeinflusst und zudem auf Figuren beschränkt. Er plädiert vielmehr für eine neue, bisher kaum erforschte Rhetorik, für *Design als Rhetorik* oder *design rhetoric*, die das gesamte Feld des Designs, vom Industrial- und Produktdesign bis zu Architektur und Stadtplanung, zu organisieren, die Distanz zwischen Ingenieurwesen und Design aufzuheben und zudem ein besseres Verständnis für die Kritik und Bewertung von Design bereitzustellen in der Lage ist.<sup>69</sup>

Buchanan versteht Design, in der Nachfolge McKeons, als Kunst des Denkens, die auf praktisches Handeln durch die Überzeugungskraft der Objekte gerichtet ist. Genauso wie Rhetoriker/innen nicht in ethischer oder politischer Philosophie, sondern in der Kunst der Überzeugung geübt seien, seien auch Industriedesigner/innen nicht in den Naturwissenschaften, sondern immer schon in einer spezifischen Form persuasiver Kommunikation geübt. Es sei lange überfällig, ihre Arbeit als persuasiv und als Teil der Designpraxis anzuerkennen, ihre Ideen explizit zu machen und zu untersuchen.<sup>70</sup> Unter

66 Vgl. McKeon 1987b. S. 24.

67 McKeon, R.: *Introduction to Aristotle*. Chicago 1973, S. 721 f.

68 Eine entsprechende Aufarbeitung ist folglich Desiderat. Inzwischen sind zwei Bände mit ›Selected Writings‹ erschienen, die seine zum Teil weit verstreuten Texte verfügbar machen.

69 Vgl. Buchanan, R.: *Declaration by Design*. In: *Design Issues* II/1 (1985), S. 4-22, hier 4 f.

70 Aristoteles: *Rhetorik*, I 2, 7.

Verweis auf McKeons Überlegungen zur Notwendigkeit einer »rhetoric of technology« im 20. Jahrhundert, ruft Buchanan dazu auf, Technologie als ein grundsätzlich rhetorisches Problem zu verstehen, integriert in eine weit gefasste Kunst des Designs. Wie Buchanan am Beispiel des Produktdesigns erläutert, geht es ihm nicht um den Einsatz persuasiver Mittel zur Steigerung des Erfolgs oder zur Durchsetzung eines Produkts<sup>71</sup>, sondern vielmehr um das *logos* als technologisches Argument, das einen integralen und nicht hintergehbaren Bestandteil des Entwicklungsprozesses darstellt. Eine technologische Problemlösung sei immer bloß eine von vielen möglichen und wesentlich durch menschliche Rahmenbedingungen, wie Tradition, kulturellen Kontext und die Haltungen der Designer/innen sowie des Zielpublikums bestimmt.<sup>72</sup> Die Übergabe eines neuen Produktes an ein Publikum potentieller Nutzer/innen sei ein demonstrativ-rhetorischer Akt, mit dem Designer/innen direkten Einfluss auf individuelle und gemeinschaftliche Handlungen ausübten, Haltungen und Werte veränderten sowie die Gesellschaft grundlegend formen könnten.<sup>73</sup>

Buchanan beschließt seinen Artikel, indem er sich noch einmal in aller Deutlichkeit auf McKeon beruft. Das Design gelte heute als Inbegriff einer architektonischen Kunst, die eine Vielzahl an Disziplinen mit ihren jeweiligen Beiträgen anleite und organisiere, um ein einzelnes, ganzes Produkt zu schaffen. »Design« bezeichne, was alle Formen der Produktion gemein hätten: Das Verständnis, die Idee und der Plan, um alle Bereiche der Produktion zu organisieren. Dabei werde das Design wiederum in jedem Schritt angeleitet von der Rhetorik, der Kunst, Gedanken in Worten, Dingen und Handlungen zu formulieren, einem Publikum zu präsentieren und in dessen soziale Aktivitäten zu integrieren. Das Design agiere rhetorisch, weil Entscheidungen auf der Grundlage menschlicher Faktoren getroffen würden. Eine kunstfertige Praxis des Designs verlange immer zugleich nach einer kunstfertigen rhetorischen Praxis. Das Design, seine Geschichte und Anwendung, sei keine notwendige Folge ökonomischer Bedingungen oder technologischen Fortschritts, sondern pluralistischer Ausdruck vielfältiger und zum Teil widersprüchlicher Ideen. Die Rhetorik mache im 20. Jahrhundert eine neue und noch kaum verstandene Entwicklung durch. Designer/innen gehörten zu jenen, die sie formten, um modernen Problemen zu begegnen, die mit ihren persuasiven Aussagen die Gesellschaft beeinflussten und gestalteten, und so einen vollkommen neuen Aspekt der demonstrativen Rhetorik entdeckten, der ganz wesentlich das Verständnis der Rhetorik als moderner architektonischer Kunst bestimmen werde.<sup>74</sup>

Da Richard McKeon am 31. März 1985 verstarb, wohl zu der Zeit als Richard Buchanans Aufsatz in der Frühjahrsausgabe von *Design Issues* erschien, konnte es zwischen den beiden nicht mehr zu einer öffentlichen Diskussion kommen. Dabei verdanken Buchanans Überlegungen zur Designrhetorik Richard McKeon deutlich mehr als aus den spärlichen Fußnoten erkenntlich ist. Buchanan hat die zum Teil sperrigen und nicht

71 Vgl. Foss 1996. S. 29 f.

73 Ebd. S. 18-21.

72 Vgl. Buchanan 1985. S. 4-18, insb. 8-14.

74 Vgl. Buchanan 1985. S. 21 f.

wenig spekulativen Äußerungen McKeons in ein Konzept umgewandelt, dass sich im Kontext der Designtheorie als durchaus anschlussfähig erwiesen hat und das ihm selbst als Grundlage diente, um an der Carnegie Mellon Universität in Pittsburgh in den 1990ern, gemäß seiner *humanistic vision of design*, mehrere Bachelor- und Masterstudiengänge im Design einzurichten.<sup>75</sup> Seine Thesen vor dem Hintergrund von McKeons Schriften zu lesen, bedeutet, ihr schöpferisches, humanistisches und utopisches Potential in den Vordergrund zu rücken.<sup>76</sup>

#### IV. Schluss oder ›Was ist Public interest Design?‹

Richard McKeon hat, angesichts der Wandlungsgeschichte der Rhetorik, gerade nicht für die Anwendung tradierter und starrer Kategorien einer ›zeitlosen‹ Allgemeinrhetorik plädiert, sondern vielmehr für ihre aktive Aneignung und Anpassung an die Rahmenbedingungen von Raum und Zeit, um so die spezifischen Problemstellungen überhaupt erst zugänglich zu machen. Die Aufnahme der *Designrhetorik* in ein Curriculum ist insofern nicht bloß als Ansammlung von Techniken und Methoden eines allgemeinen Designprozesses von Bedeutung, sondern als Exempel einer geglückten Aktualisierung des rhetorischen Regelapparates. So erscheint auch die Etablierung eines Studiengangs *Public Interest Design* als Antwortversuch auf aktuell vorgefundene Fragestellungen.

Was es bedeutet, die rhetorische Findungskunst anzuwenden, um mit ihrer Hilfe eine neue Disziplin mit eigenem Gegenstand zu begründen, lässt sich ablesen, wenn man einmal stichprobenartig auf die Themen blickt, die durch die Website des Studiengangs Public Interest Design als zentrale Fragen und Herausforderungen der Gegenwart und Zukunft gesetzt werden: Fragen des ›sozialen Miteinanders‹, der ›Nachhaltigkeit‹ und ›Integration‹, die ›aktive Teilhabe und Teilnahme der Bürger an den öffentlichen Angelegenheiten‹, ›Identität und Selbstbestimmung‹, die ›Mitverantwortung jedes Einzelnen für das Allgemeinwohl‹, ›Neuartikulation der Stadt als Ort der politischen Verantwortung und Öffentlichkeit‹, das Verhältnis von ›Globalem und Lokalem‹, ›Physischem und Virtuellem‹, ›Individualität und Gemeinschaft‹ sowie die ›Bildung und Gestaltung von Gesellschaft‹ und ›Herstellung von Öffentlichkeit‹.<sup>77</sup>

Vor dem Hintergrund der dargestellten disziplinären Begründungen, wie sie bei Aristoteles, Richard McKeon und Richard Buchanan zu beobachten sind, erscheint das

75 Vgl. Buchanan 2004. Hier S. 165, 169. Vgl. jüngst Scheuermann, A.: Die rhetorische Designanalyse und Buchanans ›Design-Argument‹. In: Rhetorik, Ein internationales Jahrbuch, Bd. 36/ 1 (2017), S. 109-127.

76 Eine vertiefte Studie zu diesen und weiteren – selbst in der Designrhetorik bisher kaum beachteten – Schriften von Buchanan zum Designhumanismus und zu rhetorischen Verfahren im Design ist Desiderat.

77 Fachgruppe Mediendesign und Raumgestaltung (2018): «Public Interest Design ist ein neuer Masterstudiengang», Website, Fakultät Design und Kunst, Bergische Universität Wuppertal, Stand Januar 2018, <http://pid.uni-wuppertal.de> (01.03.2018).

Finden und Setzen dieser Themen und entsprechender Bearbeitungsmethoden als konstruktiv-rhetorische Handlung, als ein Designakt. Rhetorik als kultur- und gemeinschaftsstiftendes Moment muss an die zur jeweiligen Zeit dominierenden Rahmenbedingungen, Topoi, Termini und Medien adaptieren. So kann man gerade im Anschluss an Richard McKeon behaupten, dass wir einmal mehr an der Schwelle einer *New Rhetoric* stehen, die sich aktuellen Notwendigkeiten, Problem- und Fragestellungen gegenüber sieht. Es ist die Aufgabe des Public Interest Design, sich der rhetorischen Findungskunst als topischem Verfahren zur Bestimmung akuter Problemstellungen zu bedienen. Die Frage ›Was ist Public Interest Design?‹ lässt sich folglich gar nicht als übergeordnete Setzung beantworten, vielmehr steht sie am Anfang eines jeden geordneten Designprozesses in dieser noch jungen Disziplin. Das utopische Potential des Designs ist ständig aufs Neue mit konkreten, spezifischen Lösungen in Einklang zu bringen.

Ein neues, im dargelegten Sinne rhetorisch begründetes Fach Public Interest Design, das sich mit den Herausforderungen von Gesellschaft und Gemeinschaft befasst, sollte sich nicht den Allmachtsfantasien hingeben, wie sie zuweilen von außen an das ›Design‹ herangetragen werden.<sup>78</sup> Die Anknüpfung an die Rhetorik hält geradezu dazu an, sich in ganz konkreten Anwendungssituationen der eigenen Wirkung bewusst zu werden, aus Zufall und Gewohnheit eine Methodologie zu entwickeln und die verfügbaren Mittel mit Intention und Präzision einzusetzen. Ein Studiengang Public Interest Design, der sich in der Tradition dieses Denkens eine Designrhetorik und damit nicht zuletzt einen Designhumanismus zu eigen macht, könnte wesentlich zur Lösung heutiger Probleme beitragen.

## Literatur

Aristoteles  
Analytica Posteriora. Übers. von Eugen Rolfes, Aristoteles Philosophische Schriften in sechs Bänden, Bd. 1, Hamburg 1995.

Aristoteles  
Metaphysik. Einl., Komm. u. Hg. von Horst Seidl, 2 Bde., Hamburg 1989.

Aristoteles  
Nikomachische Ethik. Übers. u. Hg. von Ursula Wolf. Hamburg 2006.

Aristoteles  
Physik. Übers. von Eugen Rolfes, Aristoteles Philosophische Schriften in sechs Bänden, Bd. 6, Hamburg 1995.

Aristoteles  
Poetik. Übers. u. Hg. von Manfred Fuhrmann, Stuttgart 2003.

Aristoteles  
Politik. Hg. von Ursula Wolf, Hamburg 2009.

---

<sup>78</sup> Vgl. Heinen 2008. Hier S. 143-152.

- Aristoteles  
Rhetorik. Übers. und Hg. von Gernot Krappinger, Stuttgart 2007.
- Blankenheim, Björn  
Rezension: Pierre Smolarski, Rhetorik des Designs & Rhetorik der Stadt. In: Rhetorik. Ein internationales Jahrbuch 36/1 [2017], S. 141-145.
- Buchanan, Richard  
Declaration by Design. Rhetoric, Argument, and Demonstration in Design Practice. In: Design Issues, History, Theory, Criticism. II/1 (1985), S. 4-22. [Dt. Übers. in: Joost, Gesche/Scheuermann, Arne (Hg.): Design als Rhetorik, Grundlagen, Positionen, Fallstudien, Basel 2008, S. 49-79.]
- Buchanan, Richard  
Rhetoric and the Productive Sciences. Towards a New Program for Research in Design. In: de Vries, Marc J./Cross, Nigel/Grant, Donald P. (Hg.): Design Methodology and Relationships with Science. NATO ASI Series [Series D: Behavioural & Social Sciences], Dordrecht/Boston/London 1993, S. 267-275.
- Buchanan, Richard  
Design, Making, and a New Culture of Inquiry. In: Resnick, Daniel P./Scott, Dana S. (Hg.): The Innovative University, Pittsburgh 2004, S. 159-180.
- Buchheim, Thomas (Übers. u. Hg.)  
Gorgias von Leontinoi. Reden, Fragmente und Testimonien. Hamburg 1989.
- Corbett, Edward P.J.  
Classical Rhetoric for the Modern Student, New York 1965.
- Enos, Theresa/McNabb, Richard (Hg.)  
Making and Unmaking the Prospects for Rhetoric. Selected Papers from the 1996 Rhetoric Society of America Conference, Mahwah 1996.
- Fogarty, Daniel J.  
Roots for a New Rhetoric, New York 1959.
- Foss, Sonja K.  
Rhetorical Criticism. Exploration and Practice, Prospect Heights 1996.
- Gadamer, Hans-Georg  
Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik, Tübingen 1960. [Engl. Ders.: Truth and method. Translation by Garrett Barden and John Cumming. London 1975.]
- Garver, Eugene  
Richard McKeon and the History of Rhetoric, or Why Does McKeon Write So Funny? In: Rhetoric Society of America Quarterly 14 (1984), S. 3-14.
- Gomperz, Heinrich  
Sophistik und Rhetorik. Das Bildungsideal des eu legein in seinem Verhältnis zur Philosophie des V. Jahrhunderts, Darmstadt 1965.
- Heinen, Ulrich  
Bildrhetorik der Frühen Neuzeit. Gestaltungstheorie der Antike. Paradigmen zur Vermittlung von Theorie und Praxis im Design. In: Joost, Gesche/Scheuermann, Arne (Hg.): Design als Rhetorik, Basel 2008, S. 143-189.
- Höffe, Otfried (Hg.)  
Aristoteles-Lexikon. Stuttgart 2005.



- Holocher, Hermann  
Anfänge der ›New Rhetoric‹. Tübingen 1996.
- Joost, Gesche  
Rhetorik. In: Erlhoff, Michael/Marshall, Tim (Hg.): Wörterbuch Design. Begriffliche Perspektiven des Design, Basel 2008, S. 350-352.
- Joost, Gesche  
Bild-Sprache. Die audio-visuelle Rhetorik des Films, Bielefeld 2008.
- Koch, Nadia J.  
ΣXHMA. Zur Interferenz technischer Begriffe in Rhetorik und Kunstschriftstellerei. In: International journal of the classical tradition (IJCT) 6/4 (2000), S. 503-515.
- Kramer, Olaf  
Art. ›New Rhetoric‹. In: Ueding, Gert (Hg.): Historisches Wörterbuch der Rhetorik, Bd. 6, Tübingen 2003, Sp. 259-288.
- Kristjansson, Kristjan  
Aristotle, Emotions, and Education, Hampshire 2007.
- Lanham, Richard  
The Electronic Word. Democracy, Technology, and the Arts, Chicago 1993.
- Lengen, Ralf  
Form und Funktion der aristotelischen Pragmatik. Die Kommunikation mit dem Rezipienten, Stuttgart 2002.
- Mareis, Claudia  
Design als Wissenskultur. Interferenzen zwischen Design- und Wissensdiskursen seit 1960, Bielefeld 2011.
- Mareis, Claudia  
Theorien des Designs zur Einführung, Hamburg 2014.
- McKeon, Richard (Hg.)  
The Basic Works of Aristotle, New York 1941.
- McKeon, Richard (Hg.)  
Introduction to Aristotle, New York 1947.
- McKeon, Richard  
The Transformations of the Liberal Arts in the Renaissance. In: Levy, Bernard (Hg.): Developments in the Early Renaissance, Albany 1972, S. 158-223.
- McKeon, Richard (Hg.)  
Introduction to Aristotle, Second Edition, Chicago/London 1973.
- McKeon, Richard  
Rhetoric. Essays in Invention & Discovery, Woodbridge 1987.
- McKeon, Richard  
Philosophy of Communications and the Arts. In: Ders.: Rhetoric – Essays in Invention and Discovery. Woodbridge 1987, S. 95-120. [Erstmals in: Kiefer, Howard E./Munitz, Milton K. (Hg.): Perspectives in Education, Religion and the Arts, Contemporary Philosophic Thought, Vol. III, Albany 1970, S. 329-350.]
- McKeon, Richard  
The Uses of Rhetoric in a Technological Age: Architectonic Productive Arts. In: Ders. 1987, S. 1-24. [Erstmals in: Bitzer, Lloyd F./Black, Edwin (Hg.): The Prospect of Rhetoric, Report of the National Development Project, Englewood Cliffs 1971, S. 44-63, Discussion, 182-185.]

- McKeon, Richard  
Spiritual Autobiography. In: McKeon, Zahava K. (Hg.): Freedom and History and Other Essays, Chicago 1989, S. 3-36. [Erstmal unbetitelt in: Finkelstein, Louis (Hg.): Thirteen Americans: Their Spiritual Autobiographies, New York 1953, S. 77-114.]
- McKeon, Zahava K./Stevenson, William G. (Hg.)  
Selected Writings of Richard McKeon, Volume I: Philosophy, Science, and Culture. Chicago/London 1998.
- McKeon, Zahava K./Stevenson, William G. (Hg.)  
Selected Writings of Richard McKeon, Volume 2: Culture, Education, and the Arts. Chicago/London 2005.
- McLuhan, Marshall  
The Classical Trivium. The Place of Thomas Nashe in the Learning of His Time, Berkeley/Hamburg 2006.
- McLuhan, Marshall/Fiore, Quentin  
The Medium is the Massage. An Inventory of Effects, London/New York 1967.
- Perelman, Chaïm  
Rhetoric and Politics. In: Philosophy and Rhetoric 17/3 [1984], S. 129-134.
- Perelman, Chaïm/Olbrechts-Tyteca, Lucie  
The New Rhetoric. A Treatise on Argumentation, Notre Dame 1969.
- Platon  
Apologie des Sokrates. Übers. u. Hg. von Manfred Fuhrmann, Stuttgart 2001.
- Platon  
Gorgias. Übers. u. Hg. von Otto Apelt, Platon: Sämtliche Dialoge, Bd. I, Hamburg 2004.
- Plett, Heinrich F.  
Art. ›Amplification‹. In: Sloane, Thomas O. (Hg.): Encyclopedia of Rhetoric, New York 2001, S. 25f.
- Plochmann, George Kimball  
Richard McKeon. A Study, Chicago/London 1990.
- Rapp, Christoph  
Dialektik und Rhetorik. Über dialektische und Topische Elemente in Aristoteles' Rhetorik. In: Methexis 16 [2003], S. 65-81.
- Rese, Friederike  
Praxis und Logos bei Aristoteles. Handlung, Vernunft und Rede in Nikomachischer Ethik, Rhetorik und Politik, Tübingen 2003.
- Rorty, Richard  
Philosophy and the Mirror of Nature, Princeton 1979.
- Scheuermann, Arne  
Die rhetorische Designanalyse und Buchanans ›Design-Argument‹ – am Beispiel des Lego Star Wars AT-AT Walker 4483. In: Rhetorik. Ein internationales Jahrbuch 36/1 [2017], S. 109-127.
- Scholten, Helga  
Die Sophisten. Eine Bedrohung für die Religion und Politik der Polis? Berlin 2003.
- Schreckenberger, Waldemar  
Rhetorik und Demokratie. In: Archiv für Rechts- und Sozialphilosophie 86/3 [2000], S. 367-399.
- Schütrumpf, Eckart  
Die Bedeutung des Wortes ethos in der Poetik des Aristoteles, (= Zetemata 49) München 1970.

- Sillars, Malcolm O.  
Review: The Prospect of Rhetoric, Report of the National Development Project, edited by Lloyd F. Bitzer, Edwin Black. In: *Philosophy & Rhetoric* 5/1 (1972), S. 45-51.
- Sloane, Thomas O.  
Rhetorik an amerikanischen Colleges und Universitäten. In: Plett, Heinrich F. (Hg.): *Die Aktualität der Rhetorik*, München 1996, S. 190-209.
- Smolarksi, Pierre  
Rhetorik des Designs. Gestaltung zwischen Subversion und Affirmation, Bielefeld 2017.
- Snow, Charles P.  
Die zwei Kulturen. In: Kreuzer, Helmut (Hg.): *Literarische und naturwissenschaftliche Intelligenz. Dialog über die zwei Kulturen*, Stuttgart 1969, S. 11-25.
- Sprute, Jürgen  
Topos und Enthymem in der Aristotelischen Rhetorik. In: *Hermes* 103/1 (1975), S. 68-90.
- Steinmann, Martin Jr.  
*New Rhetorics*, New York 1967.
- Till, Dietmar  
*Transformationen der Rhetorik. Untersuchungen zum Wandel der Rhetoriktheorie im 17. und 18. Jahrhundert*, Tübingen 2004.
- Ueding, Gert/Steinbrink, Bernd  
*Grundriss der Rhetorik. Geschichte, Technik, Methode*, Stuttgart/Weimar 2005.
- Watson, Walter  
Art. ›Invention‹. In: Sloane, Thomas O. (Hg.): *Encyclopedia of Rhetoric*, New York 2001, S. 389-404.
- Welwei, Karl-Wilhelm  
*Die griechische Polis. Verfassung und Gesellschaft in archaischer und klassischer Zeit*, Stuttgart 1998.
- Wörner, Markus H.  
*Das Ethische in der Rhetorik des Aristoteles*, München 1990.
- Wülfing-von Maritz, Peter  
Grundlagen und Anfänge der Rhetorik in der Antike. In: *Euphorion, Zeitschrift für Literaturgeschichte* 1/2 (1969), S. 207-215.
- Xenophon  
*Memorabilien*. Übers. u. Hg. von Peter Jaerisch, Düsseldorf/Zürich 2003.



NICOLAS BEUCKER

# **Public Interest Design**

**Oder die Sehnsucht nach einer  
gestalteten Daseinsvorsorge**

## Public Interest Design – oder die Sehnsucht nach einer gestalteten Daseinsvorsorge

Dieser Beitrag versteht sich als Plädoyer für ein gesellschaftsbezogenes Design. Er hinterfragt die Anerkennungsmechanismen in einem konsumorientierten Designbusiness und zeigt anhand von Fallbeispielen auf, wie Design dazu beitragen kann, Bedingungen für eine am Gemeinwohl orientierte Transformation der Gesellschaft herzustellen. Vor diesem Hintergrund wird eine Idee möglicher Konturen von Public Interest Design formuliert.

### Die gute Form und die gute Sache

Vom Deutschen Bundestag wurde 1953 der *Rat für Formgebung* der Bundesrepublik Deutschland gegründet. Er wurde ins Leben gerufen mit dem Ziel der ›Förderung der Formgestaltung‹. Man hatte erkannt, dass es wirtschaftliche Nachteile bringt, wenn ästhetische Qualitäten von Industrieprodukten keine Rolle spielen. Die Profilierung der guten Form wurde durch den Rat für Formgebung im Nachkriegsdeutschland eine wichtige Maßnahme, um die Wirtschaftskraft der Bundesrepublik Deutschland zu stärken.<sup>1</sup> Heutzutage ist gestalterischer Anspruch selbstverständlich. Ohne Design kommt kein produzierendes Unternehmen mehr aus. Design ist zu einem wesentlichen Bestandteil der Differenzierung im Wettbewerb geworden. Die vom Rat für Formgebung und vielen Designzentren verliehenen Preise werden von der Industrie als besondere schmückende Etiketten für die Selbstvermarktung genutzt. Design veredelt nicht nur die Produkte, sondern vor allem Unternehmen und ihre Marken. Während der Rat für Formgebung einst sensibilisierend für die ›gute Form‹ werben musste, folgen heute Unternehmen geschmeichelt vom Design-Glamour dem Lockruf: »Unsere Designpreise verleihen Profil und stärken die Wahrnehmung Ihrer Marke.«<sup>2</sup>

Man könnte meinen, Design bläst sich auf und macht es sich in der eigenen Blase gemütlich.

Da klingt es fast schon zynisch, wenn Paola Antonelli, Chefkuratorin des Museum of Modern Art, im Jahr 2013 anlässlich des sechzigjährigen Bestehens des Rats für Formgebung konstatiert: »Designers seem to take a hippocratic oath, because, they design for the world.«<sup>3</sup>

Design hat sich zwar in der Industrie als Differenzierungsmechanismus und wichtiger Impulsgeber für Innovationen etabliert. Doch Designauszeichnungen, die einst auch ein

1 Vgl. Hahlweg, Barbara: Rat für Formgebung. Ein Rückblick auf 60 Jahre Designkultur, [https://www.german-design-council.de/fileadmin/gdc/upload/PDF/Markenbuch\\_60Jahre\\_Historie.pdf](https://www.german-design-council.de/fileadmin/gdc/upload/PDF/Markenbuch_60Jahre_Historie.pdf) (01.02.2018).

2 Rat für Formgebung, <https://www.german-design-council.de/awards/> (02.02.2018).

3 Antonelli, Paola: 60 Jahre Designkultur. 2. Deutsche Designdebatte, Rat für Formgebung, <http://vimeo.com/68477648> (04.10.2014).

Verständnis für Haltung und Kultur in der Industrie fördern sollten, zielen mittlerweile in erster Linie darauf ab, den Ausgezeichneten einen Vorsprung im Markt der Aufmerksamkeit zu sichern. Damit wird die Verleihung von Preisen und Ehrungen zu einem eigenständigen Geschäft, das von der Weiterentwicklung der Disziplin Design weitgehend abgekoppelt ist. Designpreise, die vor allem der Förderung von Unternehmensgewinnen dienen, diskutieren den möglichen Einfluss von Design auf die Gestaltung von Welt nicht mehr. Sie lassen uns vergessen, dass Design jenseits des Marketings eine am Menschen und vor allem an der Gesellschaft orientierte Disziplin ist. Denn es geht, wie es Bruce Mau formuliert hat, nicht um die Welt des Designs, sondern um das Design der Welt.<sup>4</sup>

Die Verbindung zwischen Politik und Design, die einst den Rat für Formgebung hervorgebracht hat, ist in Deutschland heute kaum mehr feststellbar. In Großbritannien dagegen hat das *Design Council* sein Spektrum von Fragen der Wirtschaftsförderung durch gut gestaltete Industrieprodukte weiterentwickelt zu einer ganzheitlichen Designperspektive, die mittlerweile auch Architektur und Raumplanung umfasst.<sup>5</sup> Der Anspruch des Design Council hat sich dahingehend verändert, dass vor allem ein Design erforscht und gefördert wird, das dem Leben insgesamt und nicht ausschließlich der Wirtschaft nützt. Das Design Council ist eine gemeinnützige Organisation, die Design als strategisches Werkzeug nutzt, um gesellschaftliche Herausforderungen anzugehen, wirtschaftliches Wachstum zu fördern sowie die Qualität gebauter Umwelt zu verbessern. Es berät die Britische Regierung in allen Designfragen. Designkompetenz durch Produktinnovation, Service Design, User Experience Design, Architektur, Stadtraumplanung oder Landschaftsarchitektur werden vom Design Council umfassend betrachtet und in Diskussionen, aber vor allem auch in kommunale Beratung eingebracht.

Schon die Vielfalt der Designprofessionen und deren spezifische Ausrichtungen machen es unvermeidbar, dass heute ganzheitlich gedacht werden muss, wenn allgemein von Design gesprochen wird. Gerade wenn wir von der Gestaltung der Welt sprechen, muss uns ein übergeordnetes Designverständnis leiten, das mehr als die reine Objektwelt betrachtet. Wir brauchen ein Designverständnis, das ein relationales Verhältnis zur Welt hat. Hilfreich dafür scheint immer noch das von Lucius Burckhardt formulierte Konzept eines unsichtbaren Designs. Ein Design, »das unsichtbare Gesamtsysteme, bestehend aus Objekten und zwischenmenschlichen Beziehungen, bewußt zu berücksichtigen imstande ist.«<sup>6</sup> Besonders wertvoll an Burckhardts anspruchsvollem Ansatz ist, dass Design von ihm als Prozess und reflektierter Entwurf verstanden wird. Im Entwurf wird ganzheitlich ein Kontext (Gesamtsystem) reflektiert und umfassend Rücksicht ge-

4 Vgl. Mau, Bruce/Leonard, Jennifer/ Institute without Boundaries: Massive Change, London/New York 2004.

5 Design Council, <https://www.design-council.org.uk> (02.02.2018).

6 Burckhardt, Lucius: Design ist unsichtbar. In: Österreichisches Institut für visuelle Gestaltung (Hg.): Design ist unsichtbar, Wien 1981.

nommen auf Beziehungen. Und zwar nicht nur zwischen Mensch und Ding, sondern auf zwischenmenschliche Beziehungen. Ergänzen wir Burckhardts Designverständnis mit dem von Herbert Simon, nach dem jeder ein Designer ist, »der Abläufe ersinnt, um bestehende Situationen in erwünschte zu verwandeln«<sup>7</sup>, dann wird der Kontextbezug noch deutlicher. Designer reagieren auf »bestehende Situationen«. Sie stellen sich der Welt und nehmen auf sie mit gestalterischen Mitteln Bezug. Aber es kommen bei Simon noch weitere Dimensionen hinzu. Design wird nicht nur selbst als Prozess verstanden, sondern auch als Entwerfen von Prozessen bzw. Abläufen. Damit beschäftigt sich Design mit weit mehr als mit Dingwelten, sondern auch ganz allgemein damit, wie wir Zukunft erzeugen können. Simon setzt dafür eine Bedingung voraus, nämlich, dass Design sich mit »erwünschten Situationen« beschäftigt. Damit verlangt er dem Design eine empathische Kompetenz ab. Zum einen muss der Zustand der »bestehenden Situation« verstanden und interpretiert werden, zum anderen braucht es eine Entscheidung, welche Situation wünschenswerter erscheint als die bestehende. Designer allein werden diese Frage nicht beantworten können. Sie sind auf diejenigen angewiesen, die von den zu gestaltenden Situationen in ihrem Alltag betroffen sind. Es gilt also mindestens, diese Anspruchsgruppen zu verstehen, wenn nicht sogar mit ihnen die Kriterien für eine wünschenswerte Veränderung zu verhandeln oder sie gemeinsam zu gestalten.

Vor dem Hintergrund eines derart breiten Designverständnisses lässt sich berechtigt die Frage stellen, ob wir es hier noch mit einem Design zu tun haben, das disziplinar ist. Da Design immer eine gestaltende Praxis ist, lässt sie sich gut mit anderen Praktiken vergleichen, die kaum missverstanden werden. Wir alle sind in der Lage, Essen zuzubereiten oder Texte zu verfassen. Dennoch bezeichnen wir uns nicht als Köche oder Schriftsteller im professionellen Sinn. Obwohl wir rudimentär die Aufgaben einer berufspraktischen Tätigkeit erfüllen, kommen wir nicht auf die Idee, unsere Arbeit mit der von Experten gleichzusetzen. Ganz ähnlich verhält es sich mit dem Design. Alle entwerfen und gestalten im Alltag, doch professionalisierte Designer haben sich in ihren jeweiligen Sparten unterschiedlichste Methoden und Werkzeuge entwickelt, die sie von allgemeiner Designkompetenz unterscheiden. Der »Designmodus« ist darauf angelegt, eine Situation kritisch zu reflektieren, um auf nicht akzeptable Zustände mit umsetzbaren kreativen Antworten zu reagieren.<sup>8</sup>

7 Simon, Herbert: Die Wissenschaften vom Künstlichen, Berlin 1990, S. 95.

8 Ezio Manzini beschreibt den Designmodus mit der Betonung, dass es um reale Veränderungen geht. Ihm geht es nicht um das Visionäre, auch wenn dieses eine besondere Designkompetenz ist, sondern um das Handfeste, um das, was zu einer Umsetzung gebracht werden kann, »Design mode means the outcome of combining three human gifts: critical sense

(the ability to look at the state of things and recognize what cannot, or should not be, acceptable) creativity (the ability to imagine something that does not yet exist), and practical sense (the ability to recognize feasible ways of getting things to happen).« (Manzini, Ezio: Design. When Everybody Designs. An Introduction to Design for Social Innovation, Cambridge 2015, S. 31.)



Ganz im Sinne von Herbert Simon hat Design Abläufe professionalisiert, um zielgerichtet zu entwerfen. Die reflektierte Praxis des Designs versteht sich vor allem darin, anhand anschaulicher Mittel mögliche Zukünfte zugänglich und bewertbar zu machen. Im Entwerfen werden unscharfe Fragestellungen dadurch präzisiert, dass man beginnt sie zu lösen. Der Status quo wird einer möglichen Alternative gegenübergestellt und dadurch neu bewertet. Allmählich entstehen Zukunftsvarianten, eine Vielfalt möglicher Zukünfte. Um ihre Vorstellungen anderen mitzuteilen, erzeugen Designer »externe Repräsentationen«<sup>9</sup>, Zeichnungen, Modelle oder andere Darstellungsweisen, die simulieren, was sein könnte. So wechseln sie im Entwurf zwischen analytischem Denken und kreativem Erzeugen hin und her. Sie erfassen den Stand der Dinge und konfrontieren ihn mit der Simulation einer Um- oder Neugestaltung. Das Spektrum der externen Repräsentationen möglicher Zukünfte nutzen Designer, um anderen, Projektpartnern, Kunden und nicht zuletzt den von den Entwürfen betroffenen Anspruchsgruppen, das Potenzial eines Entwurfes vorstellbar zu machen. Erst hierdurch gelingt es, Beteiligung so herzustellen, dass eine Bewertung möglicher Neuerungen stattfinden kann. Eine leicht zugängliche Darstellung geplanter Veränderungen ist die Grundlage für eine kritische Beteiligung. Erst wenn gewährleistet ist, dass Entwürfe für die von ihnen Betroffenen lesbar sind, wird es diesen auch möglich, Stellung zu nehmen.

Insbesondere aufgrund der einfachen Methoden, Ideen erfahrbar zu machen, ist daher in den 2000er Jahren *Design Thinking* als Innovationsmethode so populär geworden. In Design Thinking Prozessen werden aufbauend auf einem empathischen Kontextverständnis schnell und anfänglich sehr rudimentär viele alternative Ideen entworfen. Diese werden in Prototypen – also sehr anschaulichen externen Repräsentationen – erfahrbar und damit bewertbar gemacht. So wird unter Einbeziehung von Nicht-Designern, deren Perspektive eingebracht, eine allmähliche Annäherung an eine umsetzbare Lösung erzeugt. Design Thinking ist damit sehr hilfreich, um Innovationsprozesse zu beschleunigen, um Laien in kreative Prozesse besser einzubeziehen und um Lösungen näher an Nutzern auszurichten und Vorhaben auf Umsetzbarkeit zu überprüfen.<sup>10</sup>

Die großen Innovationsagenturen nutzen diese Methoden zur Innovationsbeschleunigung mittlerweile nicht mehr nur im marktwirtschaftlichen Kontext. Sie bringen Ihre Prozesse auch in die Entwicklung gemeinwohlorientierter Projekte und die Lösung sozialer Herausforderungen ein. Aufbauend auf den Erfahrungen in der Wirtschaft, initiierte beispielsweise OPEN IDEO eine öffentliche Innovationsplattform für Lösungsansätze verschiedenster gesellschaftlicher Probleme.<sup>11</sup> »Wie könnten wir pflegende Familienan-

9 Cross, Nigel: *Design Thinking. Understanding how Designers Think and Work*, Oxford 2011.

10 Vgl. Brown, Tim: *Change by Design. How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*, New York 2009.

11 Die von IDEO genutzten Prozesse des Design Thinking werden auf einer Online-Plattform genutzt, um jenseits einer kurzfristigen Verwertung Lösungen für komplexe Herausforderungen zu finden. Dazu werden diese in drei Phasen bearbeitet. Nachdem eine

gehörige von Demenzkranken unterstützen?« – »Wie könnten wir Produkte zu Verbrauchern bringen, ohne Kunststoffmüll zu erzeugen?« – »Wie können Slums widerstandsfähiger gegen Klimaveränderungen werden?« So lauten die Fragen, denen sich eine weltweite Gemeinschaft in einem offenen, von IDEO moderierten Innovationsprozess widmet. Dass hier nicht nur klassische Produkte, sondern ganz neue Tätigkeitsfelder entstehen werden, ist offensichtlich. Wenn unternehmerisch denkende Agenturen sich den großen Problemen der Welt widmen, dann kündigt sich voraussichtlich das nächste Business an. Es könnte gut sein, dass es diesmal ein Social Business sein wird. Und das könnte im öffentlichen Interesse liegen.

Es ist zu hoffen, dass die Errungenschaften der marktwirtschaftlich dominierten Jahre nützlich gemacht werden können, wenn es darum geht, eine Transformation der Gesellschaft zu begleiten. Doch es braucht auch neue Modelle des Denkens und des Umgangs mit der Welt.

Die Entwicklung eines Transformationsdesigns ist eine soziale und kulturelle Aufgabe und besteht in übergeordneter Perspektive zunächst darin, demokratisch auszuhandeln, was gutes Leben ist und was es erfordert. Und darin, aus dieser Definition gestalterische Schlussfolgerungen zu ziehen.<sup>12</sup>

Design wird hierbei voraussichtlich eine der prägendsten Disziplinen werden. Weil es dem designerischen Denken und Handeln immanent ist, Gelegenheiten und Möglichkeiten statt Hindernisse und Risiken zu sehen, ist Design von Grund auf optimistisch.<sup>13</sup> Ohne den festen Glauben an die Möglichkeit einer besseren Zukunft, könnte Gestaltung niemals als problemlösende Disziplin agieren. Für eine gelingende Transformation der Gesellschaft braucht es aber neben dem Optimismus und der Fähigkeit in Zukunftsszenarien zu denken und diese darzustellen, auch eine erweiterte Perspektive der Disziplin Design. Nachdem das Design seine Methoden menschenzentrierten Entwerfens zunehmend verfeinert hat<sup>14</sup>, muss es nun lernen, auch gesellschaftliche Zusam-

---

Herausforderung online bereitgestellt wird, werden Erkenntnisse zum Thema gesammelt, dann vielfältige Lösungsansätze geteilt, kommentiert und verbessert, schließlich werden die vielversprechendsten Ideen zusammenfassend veröffentlicht. IDEO – OPEN IDEO, <https://openideo.com> (29.01.2018).

12 Sommer, Bernd/Welzer, Harald: Transformationsdesign. Wege in eine zukunftsfähige Moderne, München 2014, S. 118.

13 Vgl. Berger, Warren: Glimmer. How Design can Transform your Business,

your Life, and maybe even the World, London 2009.

14 Nach und nach hat der erweiterte Ergonomiebegriff Human Factors Design mit psychologischen und anthropologischen Erkenntnissen und Methoden vertraut gemacht. Ethnographische Nutzeranalysen gehören zum Alltag der Innovationsagenturen. User Experience ist nicht mehr eine Nische, sondern prägt mittlerweile ganze Studiengänge. Vgl. Bruder, Ralph (Hg.): Ergonomie und Design, Stuttgart 2004.

menhänge zu verstehen und mitzugestalten. Design muss dafür politischer werden und Gesellschaftswissenschaften systematisch in die Lehrpläne integrieren. In praktischer Hinsicht muss es Entwurfsprozesse einüben, die Anspruchsgruppen in den kreativen Moment einbeziehen. Das bedeutet, dass nicht nur akzeptiert wird, dass die Alltagsexpertise der Betroffenen zur Problemanalyse unentbehrlich ist, es verlangt auch, dass von den Anspruchsgruppen wesentliche Impulse für konkrete Veränderungen ausgehen können und unbedingt, dass sie in zwischenzeitliche kritische Bewertung von Entwürfen konstruktiv einbezogen werden. Hierbei kommt es darauf an, das richtige Maß der Beteiligung zu finden. Laien könnten dadurch überfordert werden, dass ihnen kreative Verantwortung zugeteilt wird. Wichtiger ist die Fähigkeit zur Empathie auf Seiten der Gestalter. Allerdings wäre es nicht hilfreich, wenn eine neue Demut der Designer deren kreative Kompetenz nicht zum Zuge kommen ließe. Auch Entwerfen im öffentlichen Interesse profitiert von der Routine der Designer, lateral zu Denken und Gedachtes in Bildern zu kommunizieren. Allerdings werden Entwürfe in co-kreativen Prozessen anders gedacht werden als in klassischen Plänen. Co-kreatives Vorgehen ist vor allem dann essentiell, wenn langfristige Veränderungen initiiert werden sollen, die sich dynamisch weiterentwickeln. Dann, wenn eine Gestaltung sich im Alltag beweisen muss, wenn die Qualität einer Lösung sich erst im Gebrauch erweist, dann dürfen Entwürfe nicht abschließend sein. Sie müssen von Anfang an offen und anschlussfähig für Veränderungen gedacht werden. Wenn Ressourcen knapp sind und Lebenssituationen das Verhältnis zu gestalteter Umwelt neu bestimmen, dann muss eine Weiterentwicklung der Gestaltung für Laien möglich sein. Im Gebrauch geschieht die eigentliche Co-Kreation, denn hier bleiben die Designer in der Regel außen vor.

Wie gelungene Praxis Anschlussfähigkeit in Entwürfe integriert, illustriert das folgende Beispiel. In diesem wird auch deutlich, in welchem Maße Design dazu beiträgt, gemeinwohlorientiert zu arbeiten und synthetisierend Ansprüche unterschiedlichster Gruppen und einschränkender Rahmenbedingungen zusammenzuführen.

## Entwerfen ist synthetisieren

### Half a good house

Der chilenische Architekt Alejandro Aravena erhält 2016 den Pritzker Preis für seine kollaborative Architektur, die sich mit Schlüsselthemen des 21. Jahrhunderts befasst. Dazu gehören Gebäude, die ökonomisch Benachteiligten die Möglichkeit geben, würdig und selbstbestimmt zu wohnen, Gebäude, die auf kluge, aber unprätentiöse Weise kostengünstig Energie einsparen oder die Entwicklung öffentlicher Landschaftsräume, die gleichzeitig bedrohliche Auswirkungen von Überflutungen eingrenzen. Aravena zeigt Lösungen für resilientere Lebenswelten. Seine Entwürfe ermöglichen vielen Menschen ein besseres Leben.<sup>15</sup>

15 Vgl. The Pritzker Architecture Prize: Alejandro Aravena of Chile receives the 2016 Pritzker Ar-

chitecture Prize, <https://www.pritzkerprize.com/laureates/2016> (02.02.2018).

Als Alejandro Aravena im Jahr 2016 die Architekturbiennale in Venedig kuratiert, stellt er sie unter die Überschrift *Reporting from the Front*. Diese 15. Architekturbiennale sollte einen neuen Blick auf die Komplexität und Vielfalt der architektonischen Herausforderungen eröffnen. *Reporting from the Front* sollte denjenigen Gehör geben, die bereits einen erweiterten Blick auf die Lage haben und mit ihren Erkenntnissen und Projekten Vorbild für andere sein könnten.<sup>16</sup> »Architektur«, so Aravena »geht es darum, den Räumen, in denen wir leben, Form zu geben. Es ist nicht komplizierter, aber eben auch nicht einfacher als genau das.«<sup>17</sup> Wie schwer dies ist, offenbaren uns täglich all die unattraktiven öffentlichen Räume und Architektur Fotografien, die gänzlich auf die Abbildungen von Spuren alltäglichen menschlichen Lebens verzichten. Dabei müssen für lebendige Räume die Möglichkeiten zur Aneignung vielfältig angelegt sein. Vollständig überplante Räume können sich im Gebrauch nicht mehr entfalten. Sie stellen lediglich Anschlussmöglichkeiten für das bereit, was im Entwurf vorgedacht war. Damit schränken sie die Aneignung durch die Nutzer ein und bleiben im schlimmsten Fall steril und leblos.

*Half a good house* ist eines der Projekte, die Alejandro Aravena im Rahmen eines TED Vortrags 2014 vorstellt.<sup>18</sup> Es illustriert die Notwendigkeit zur Anschlussfähigkeit sehr offensichtlich. *Half of a good house* ist die Antwort auf eine scheinbar unlösbare Aufgabe: Die immer schneller werdende Urbanisierung führt dazu, dass mit viel zu geringen Mitteln, innerhalb kürzester Zeit Wohnraum in nie da gewesenem Umfang für Menschen ohne Geld gebaut werden muss. Im Jahr 2030 werden fünf Milliarden Menschen in Städten leben, davon zwei Milliarden unter der Armutsgrenze. Daraus leitet Aravena die Gleichung ab, dass innerhalb der nächsten 15 Jahre jede Woche eine Stadt für 1.000.000 Menschen gebaut werden müsste. Mit nicht mehr als 10.000 \$ pro Familie. Er fährt fort mit einem Praxisbeispiel aus eigener Erfahrung. In einer vergleichbaren Herausforderung, die Aravenas Architekturbüro *Elemental* als Auftrag bekam, ging es darum, auf der Fläche von 0,5 Hektar 100 Familien für 10.000 \$ den Bau von Häusern von mindestens 40m<sup>2</sup> zu ermöglichen. Ganz offensichtlich sind 40m<sup>2</sup> nicht ausreichend für eine Familie – 80m<sup>2</sup> hingegen wären es. Wenn aber die Mittel nicht ausreichen, um diese Fläche zu bauen, sieht der Markt in der Regel nur reduzierte, kleinere Häuser auf kleineren Parzellen vor, auch wenn dies kein würdiges Leben zulassen würde und es den Bewohnern nicht möglich wäre, aus eigener Kraft am eigenen Heim weiter zu bauen.

---

16 Aravena, Alejandro: *Reporting from the Front*. 15th International Architecture Exhibition, Marsilio 2016.

17 Ebd. S. 21.

18 Vgl. Aravena, Alejandro: *My Architectural Philosophy bring the Community into the Process*.

TED Conference, [https://www.ted.com/talks/alejandro\\_aravena\\_my\\_architectural\\_philosophy\\_bring\\_the\\_community\\_into\\_the\\_process?language=de](https://www.ted.com/talks/alejandro_aravena_my_architectural_philosophy_bring_the_community_into_the_process?language=de) (13.11.2017).

*Elemental* entschied daher, die vorhandenen öffentlichen Mittel nicht für ein komplettes, aber kleines Haus auf kleinem Grundstück zu investieren, sondern für halbe Häuser auf etwas größerem Grundstück, die damit die Option haben, zu einem großen Haus anzuwachsen. Die erste, staatlich subventionierte Hälfte garantierte das Bauland und die nötige Infrastruktur, um auf ca. 40m<sup>2</sup> zu starten. Die zweite Hälfte wächst allmählich, angepasst an den individuellen Bedarf und die gerade zur Verfügung stehenden finanziellen Möglichkeiten.

Aravenas synthetisierender Designansatz entstand aufbauend auf einem tiefen Verständnis der Rahmenbedingungen. Ökonomische Zwänge und soziale Anforderungen schienen auf den ersten Blick nicht zusammenzupassen. Erst aus einer erweiterten Perspektive, die spätere Nutzer als vervollständigende Co-Designer einbezieht, konnte ein Ansatz entstehen, der neue Optionen bietet. Eine wesentliche Qualität der erweiterten Perspektive liegt darin, dass durch den Rahmen, den *Elemental* mit den halben guten Häusern geschaffen hat, eine langfristige Identifikation mit einem Standort ermöglicht wird. Das eigene Haus am bewohnten Ort selbst ausbauen zu können, stärkt nicht nur die individuellen Lebensbedingungen, sondern auch langfristige Nachbarschaftsbeziehungen.

Aravena hat mit *half of a good house* einen Rahmen hergestellt, der sich mit Anpassungen füllen lässt. Sein Design ist bewusst nicht zu Ende geplant, sondern stellt Bedingungen her, die es Nutzern ermöglicht, entsprechend ihrer Möglichkeiten und aufbauend auf ihren Bedürfnissen eigene Lösungen zu entwickeln. Zu diesem Ansatz kam Aravena erst durch die Auseinandersetzung mit der betroffenen Bevölkerung. Allerdings sieht er die Stärke von Beteiligung vor allem darin, die richtigen Fragen zu finden. Aravena führt den Dialog mit den späteren Nutzern seiner Architektur um zu verstehen, wofür es ihnen wirklich geht. Es gilt, die verschiedensten Ansprüche zusammenzuführen und in den Beschränkungen Ansätze für neue Möglichkeiten zu entdecken. Dabei geht es nicht um Raumprogramme, sondern um essentielle lebensweltliche Fragen.

Es ist Konsens, dass Beteiligung eine Schlüsselrolle in der Entwicklung öffentlicher Gestaltungsaufgaben hat. Lange Zeit gab es aber gerade in Stadt- und Raumplanung Partizipationsmodelle, die mehr auf Lösungen aus sind als auf Verständnis für die Anforderungen an die Aufgabe. Wenn man allerdings Planungskompetenz an Laien delegiert, führt das zwangsläufig zu mittelmäßigen und enttäuschenden Ergebnissen. Vielmehr müssen Planer die jeweilige Alltagskompetenz der beteiligten Anspruchsgruppen nutzen und synthetisierend durch ihre eigene Kompetenz als Entwerfer bestmöglicher Zukünfte in Aussicht stellen. Der kreative Gedankensprung von den »kleinen schlechten Häusern« zu *half a good house* wäre sicherlich nicht ohne die Einbindungen eines kreativen synthetisierenden Geistes erfolgt.

## Empathie und Social Business

Vergleichbar wie bei Alejandro Aravena müssen Designer für soziale Innovationen mehr sein, als moderierende Ermöglicher. Sie müssen ihre eigene Entwurfskultur entwickeln und als emphatische Visionäre Dialoge in Gang setzen. Immer mit dem Anspruch, Projekte zu einem Ziel zu führen, das positive Auswirkungen auf das reale Leben hat. Ezio Manzini versteht daher Social Innovation als einen Prozess, der es Designern abverlangt, ihre Kreativität so einzubringen, dass sie synthetisierend die Belange aller Anspruchsgruppen gestaltet.

Um Letzteres zu betonen, unterscheidet Manzini zwischen »big-ego design« und »post-it design«. <sup>19</sup> Als big-ego bezeichnet er dasjenige Design, das eine genieartige Autorschaft als Urheber eines Entwurfs ausmachen kann, wohingegen »post-it Designer« zu administrativen Prozessmoderatoren verkommen, die kreativ wenig mehr hervorbringen als hübsche Visualisierungen. Doch auch wenn es für soziale Aufgaben unbedingt notwendig ist, das Ego gegen Empathie zu tauschen, darf die kreative Kompetenz nie beiseitegelegt werden. Manzini baut gerade auf diese kreative Kompetenz, da sie einerseits diskursorientiert, andererseits aber vor allem praxis- und umsetzungsorientiert agiert: »They make things happen«.

Designkontexte, die im öffentlichen Leben der Gesellschaft verortet sind, verlangen ein Umdenken im Innovationsverständnis von Design. Während von einem marktorientierten Design häufig radikale Innovationen erhofft werden, Neuerungen die einen besonderen Marktvorteil gegenüber einer Konkurrenz in Aussicht stellen, geht es in Fragen der Gestaltung für die Gesellschaft nicht um Wettbewerb, nicht um schnellere Ergebnisse, sondern einzig und allein um die beste Lösung für ein besseres Leben. Veränderungen im Lebensalltag können und dürfen, wenn sie identitätsstiftend sein sollen, nicht endgültig durchgeplant, nicht als unabänderlich gesetzt werden, sie müssen sich behutsam entwickeln können. <sup>20</sup> So ist es eher ein glücklicher Umstand, dass im sozialen Kontext in der Regel die Mittel für Entwürfe im großen Maßstab fehlen. Das erfordert, Projekte mit Anschlussfähigkeit zu planen. Es entsteht die Chance, in allmählichen Schritten in einem Kontext geduldig und behutsam zu agieren, immer wieder zu beobachten, zu bewerten, auszuhandeln und zu optimieren. Denn erst mit der Zeit weiß man, ob die guten Ansätze von heute auch die besten Lösungen für übermorgen sind.

Zuhören, verstehen und – wo es geht – mitnehmend und gemeinsam für die Gemeinschaft gestalten, sind in einem bemerkenswerten Projekt in Krefeld die Grundlagen für Erfolg.

---

<sup>19</sup> Manzini 2015. S. 66 ff.

<sup>20</sup> Vgl. Beucker, Nicolas: Transformation Design. A Piecemeal Situational Change. In: Jonas, Wolfgang/Zerwas,

Sarah/Anshelm, Kristof von (Hg.): Transformation Design. Perspectives on a New Design Attitude, Basel 2015.

## Urbane Nachbarschaft Samtweberei

In Krefeld entwickelt die *Montag Stiftung Urbane Räume* gemeinsam mit der Stadt Krefeld seit 2014 das *Samtweberviertel*. Durch die Entwicklung einer zentral gelegenen Immobilie von ca. 6700m<sup>2</sup> werden Renditen erwirtschaftet, die in Projekte für eine chancengerechte Stadtteilentwicklung fließen. Hier besteht eine besondere Qualität darin, dass das Projekt nie abgeschlossen ist, sondern immer weitere Gelegenheiten zur Anschlussfähigkeit produziert. Es stellt Rahmenbedingungen für sozialen Zusammenhalt her und ermächtigt eine Nachbarschaft zur Selbstentwicklung.

Die Montag Stiftung Urbane Räume versteht sich als Mitgestalter des gesellschaftlichen Wandels. Sie initiiert und begleitet Projekte, die die Lebensbedingungen benachteiligter Bevölkerungsgruppen verbessern. Durch »Handeln und Gestalten in sozialer Verantwortung«<sup>21</sup> wirkt die Stiftung mit ihren Projekten in bestehende Lebensräume hinein und richtet diese auf das Gemeinwohl aus.

Im Zentrum der herausfordernden Krefelder Süd-West-Stadt liegt die alte Samtweberei. Das Quartier ist geprägt von Armut, Erwerbslosigkeit, prekärer Vermietung und Kriminalität auf der einen Seite, aber auch belebt durch zahlreiche Vereine, Institutionen und Initiativen. Außerdem verfügt es teilweise über noch sehr gute Bausubstanz. Hier startete im Jahr 2014 die Montag Stiftung Urbane Räume ihr erstes Modellprojekt *Initialkapital*. Im Verbund mit der Stadt und den etablierten Akteuren vor Ort, initiierte die Stiftung eine vielseitige Quartiersentwicklung. Mit dem Ziel, von einer Immobilie ausgehend Strahlkraft für das Gemeinwesen eines ganzen Quartiers zu erzeugen, entwickelte sie die lange leerstehende Immobilie der ehemaligen Samtweberei mit ca. 4500m<sup>2</sup> Nutzfläche. Es entstanden gewerbliche Mietflächen und Wohnungen unterschiedlichsten Anspruchs sowie Gemeinschaftsräume. Zusätzlich ein überdachter öffentlicher Raum in einer ehemaligen Produktionshalle. Mieter der kostengünstigen Gewerbeflächen verpflichten sich vertraglich, jährlich gemeinwohlorientierte Arbeit für das Viertel einzubringen. Der Umfang dieser Stunden richtet sich nach den gemieteten Quadratmetern. Insgesamt kommen so jährlich rund 2500 Stunden für das Quartier zusammen – Arbeitszeit, sogenannte *Viertelstunden*, die z. B. eine Quartierszeitung, kulturelle Angebote, Nachbarschaftshilfe, Pflege und Verschönerung öffentlicher Räume oder Kinder- und Jugendarbeit ermöglicht. Entscheidend für diese *Viertelstunden* ist, dass sie den Menschen im Stadtteil zugutekommen, ohne kommerziellen Hintergrund sind und Sichtbarkeit im Stadtteil herstellen. Neben diesen Stunden und der damit verbundenen gemeinwohlorientierten Haltung der Mieter, erwirtschaftet die *Urbane Nachbarschaft Samtweberei* durch die Vermietung eine monetäre Rendite von rund 60.000€ jährlich, die in weitere Projekte der Gemeinwesenarbeit im Viertel investiert werden kann. Gelegenheiten für Teilhabe können so langfristig verstärkt und die Identifikation

---

21 Montag Stiftungen, <http://www.montag-stiftungen.de/montag-stiftungen/wir-ueber-uns/vision-mission.html> (28.01.2018).

mit dem Stadtteil verbessert werden. Obwohl die letzten Einheiten erst seit einem Jahr vermietet sind, ist schon heute spürbar, wie die Nutzungen der Alten Samtweberei das Viertel positiv beeinflussen. Der Ruf des Viertels hat sich verbessert, soziale Einrichtungen sind untereinander besser vernetzt und Kontakte zwischen den Institutionen und Anwohnern beleben die Nachbarschaft. So besteht Grund zu der Hoffnung, dass über den allmählichen Aufschwung hinaus eine heterogene Vielfalt im Viertel erhalten bleibt und keine soziale Entmischung stattfindet.

Wesentlich für den bisherigen Erfolg des Projektes ist die Einbindung der Akteure vor Ort. Es wurden und werden kontinuierlich Gelegenheiten echter Teilhabe und Mitverantwortung gegeben. Mittel für die Finanzierung von kleineren Projekten werden in einem vom Viertel gewählten Viertelsrat vergeben und im Vorfeld gründlich diskutiert. Weiterentwicklungen von gemeinsam genutzten Flächen werden mit den möglichen Nutzern ausgehandelt und abgewogen. Je nach Erkenntnislage wurden auf diesem Wege erste Einschätzungen verworfen und an den Bedarf der Nutzer angepasste Entscheidungen getroffen. Nicht selten entstanden neue Perspektiven, weil das Verfahren der Meinungsbildung eigene Initiativen motiviert hat. So wird z. B. das in der Samtweberei entstandene Café von einem neu entstandenen, aus der Nachbarschaft getragenen gemeinnützigen Verein betrieben.

Das Beispiel des Samtweberviertels in Krefeld mag auf den ersten Blick nur bedingt mit Design zu tun haben. Wenn wir uns aber vor Augen führen, dass designerisches Denken mittlerweile zur Grundausrüstung von Unternehmensentwicklung gehört<sup>22</sup> und hochkarätig besetzte Konferenzen sich mit dem Design von Social Business<sup>23</sup> beschäftigen, dann liegt es auf der Hand, auch dieses Projekt unter Designaspekten zu betrachten. Empathie, Kontextverständnis, Entdecken von Möglichkeiten, Ideenreichtum und Modellhaftigkeit sowie kontinuierliche Iteration und Dialog als wesentliche Prozessqualitäten im Design tragen auch das Projekt im Samtweberviertel. Es gab keinerlei Blaupause nach der man sich der Problematik im Viertel hätte annähern können. Jeder Baustein musste ausgelotet und hinterfragt werden. Entscheidend hierfür war es, welche Möglichkeiten sich aus den vorliegenden Bedingungen vor Ort ergaben. Es galt, mit allen Anspruchsgruppen zu klären, was genau dem Quartier zu seiner Weiterentwicklung fehlt, welche Personen und Institutionen als ideelle und anpackende Partner gewonnen werden können, welche baulichen Möglichkeiten zur Verfügung stehen und vor allem, wie sich das Projekt wirtschaftlich trägt. Damit bewegt sich das Projekt genau in dem Dreieck, in dem Designentscheidungen im Design Thinking getroffen werden: *Desirability – Viability – Feasibility*. Im Kontext des Samtweberviertels geht es immer darum, abzuwägen, ob ein Vorhaben wirklich einen Wert für die Bewohner des Quartiers hat,

---

22 Vgl. Brown 2009. S. 1.

23 Vgl. Faust, Jürgen/Auricchio, Valentina (Hg.): Design for Social Business. Setting the Stage, Milan 2011.



ob es deren Bedürfnissen entspricht und ihren Alltag merklich verbessern kann. Außerdem muss ein Vorhaben den Rückenwind aus der Nachbarschaft haben, sonst wird es voraussichtlich nicht angenommen. All dies diskutiert und entscheidet der Viertelsrat im Samtweberviertel. Entscheidungen müssen verhandelt werden. Darüber hinaus ist zu berücksichtigen, in welcher Form eine Umsetzung erfolgen kann. Es müssen nachweislich ausreichend Ressourcen und Kompetenzen vorhanden sein, um ein Vorhaben auf den Weg zu bringen. Abschließend muss gewährleistet sein, dass sich ein Projekt wirtschaftlich trägt und langfristig aufrechterhalten werden kann. Das Social Business muss seine Basiskosten decken und auch langfristig Rendite für das gesellschaftliche Anliegen erwirtschaften, um seinen Anspruch einzulösen. Nichts wäre schlimmer, als Erwartungen zu enttäuschen, weil die Wirtschaftlichkeit vernachlässigt wurde.

## Auf dem Weg zu einem anderen Design

Es ist ganz offensichtlich: Design im 21. Jahrhundert wird sein Potential in die Gestaltung einer lebenswerten Welt von morgen einbringen und darauf aufmerksam machen, welchen Beitrag es leisten kann. Im Oktober 2017 verabschiedeten fünfzehn internationale Designverbände und fachübergreifende Planungsinstitutionen repräsentativ für mehr als 600 nationale Verbände und Universitäten aus 89 Ländern in Montreal die *Montreal Design Declaration*<sup>24</sup>. Zum ersten Mal artikulieren Designdisziplinen über die Grenzen der Professionen hinweg einen gemeinsamen Anspruch.

The Declaration reflects two grand achievements. For the first time, the design community, across many disciplines, is speaking with one voice. This consolidation permits the second achievement – the international agencies are eager to collaborate with a united design world. These achievements impact every designer.<sup>25</sup>

Die Deklaration ist darauf ausgerichtet, das Potential von Design für ökonomische, ökologische, soziale und kulturelle Ziele wachzurufen. Professionelle Gestalter, Ausbildungsinstitutionen und Regierungen werden aufgerufen, Projekte zu initiieren, die Design verständlicher und seinen Einfluss messbarer machen oder Projekte, die als best-practice aufzeigen, wie Design z. B. öffentliche Dienstleistungen oder kulturelle Diversität zum Positiven verändert.<sup>26</sup> Die *Montreal Design Declaration* betont, dass jeder Mensch das Anrecht habe, in einer gut gestalteten Welt zu leben. Und dabei geht es

24 Vgl. International Council of Design ico-D: Montreal Design Declaration. 09.22.2017, <http://www.ico-d.org/2017/11/09/press-release-montreal-design-declaration.php> (30.01.2018).

25 Ebd.

26 Vgl. ebd. »The Declaration is a Call to Action. On one hand, it is a call to governments, educators, civil and private sectors to engage with design, utilize and recognize it through Design Advocacy, Development of Design Metrics, Development of

ganz bestimmt nicht ausschließlich um ›die gute Form‹, sondern um den generellen Anspruch, dass gebaute Umwelt, unsere Artefakte und Kommunikationsformen in einem reflektierten Prozess unter Berücksichtigung von komplexen Rahmenbedingungen und mit einer gemeinwohlorientierten Haltung entworfen werden.

Eine der mitzeichnenden Institutionen der *Montreal Design Declaration* ist *INDEX: design to improve life*. Die Initiatoren des dänischen, seit 2005 existierenden, *INDEX award*<sup>27</sup> waren schon zu Beginn der 2000er nicht davon überzeugt, dass eine traditionelle Designperspektive noch eine internationale Strahlkraft entwickeln könnte. Nach gründlichen Überlegungen und Diskussionen mit unterschiedlichsten designrelevanten Akteuren entschieden sie sich dazu, auf dringende gesellschaftliche Fragen zu fokussieren. Der *INDEX award* macht es sich zum Anliegen, aufzuzeigen, auf welche Art und Weise Design dazu beitragen kann, diese Fragen zu lösen. Mittlerweile inspiriert und verbreitet der Wettbewerb nachhaltige Design-Lösungen für globale Herausforderungen. Wenn Design gesellschaftlich gedacht werden soll, dann sollten diese öffentlichen Bekenntnisse für ein besseres Leben Schule machen.

## Public Interest Design und das Entwerfen der notwendigen Dinge

Vom Kreißsaal bis zum Kolumbarium sind wir umgeben von einer gestalteten Umwelt. Und nicht immer können wir uns deren Gestaltung aussuchen. Sobald wir in die Sphäre des Öffentlichen gelangen, sind wir Situationen und Dingen ausgesetzt, müssen sie hinnehmen, wie sie sind. Wir können nicht entscheiden, sondern müssen akzeptieren, was uns umgibt und uns damit arrangieren. Ob wir wollen oder nicht, die entworfene Welt ermächtigt uns oder unterwirft uns.<sup>28</sup> Wobei es nie auszuschließen und durchaus akzeptabel ist, dass es unterwerfende Entwürfe gibt. Solange wir die Auswahl haben, uns ihnen zu entziehen, ist dies nicht problematisch. Sobald wir allerdings davon abhängig sind, dass z. B. öffentlicher Nahverkehr, Gesundheitsversorgung, Bildungsinstitutionen oder Kinderbetreuung zugänglich sind, müssen wir hoffen, dass sie ästhetisch anspruchsvoll sind, gut funktionieren und wir mit ihnen intuitiv und angemessen um-

---

Design Policies, Development of Design Standards, Enhancement of Design Education. It is also a call to designers themselves to step into a leadership role, reconceiving themselves as ›ambassadors‹ of end-users, calling for more Responsive, Responsible and Vigilant Design, and Recognition of Design in the face of global challenges.« (ebd.)

27 Vgl. *INDEX: Design to Improve Life*, <https://designtoimprovelife.dk> (02.02.2018).

28 Vgl. von Borries, Friedrich: *Welt-entwerfen. Eine politische Designtheorie*, Basel 2016. Friedrich von Borries führt aus, wie Designer eine verantwortungsvolle Haltung annehmen können, die darauf abzielt, Freiheiten statt Einschränkungen zu erzeugen. Aufbauend auf Otl Aichers *Die Welt als Entwurf* entwickelt von Borries eine Theorie des Entwerfens und Unterwerfens durch Design.

gehen können. Wenn es keine Alternativen gibt, sind wir ausgeliefert. Nicht ohne Grund ist Daseinsvorsorge eine staatliche Aufgabe. Für ein würdiges Leben ist es notwendig, dass alle freien Zugang zu den Infrastrukturen der Daseinsvorsorge haben, sie also nutzen dürfen und auch können.

Privatisierung wird wieder kritischer betrachtet, spätestens seit Elinor Ostrom 2009 den Nobelpreis in Wirtschaftswissenschaften für Ihre Theorien zur Allmende bekommen hat.<sup>29</sup> Allmählich kommen die Gemeingüter in die Kommunen zurück. Gleichzeitig wachsen die Forderungen an Politik und öffentliche Verwaltung, das öffentliche Leben professioneller und ansprechend zu gestalten. Gemeinwesen und Wirtschaftlichkeit müssen zusammen gedacht werden. Wieder geht es darum, Bedürfnisse, deren Umsetzbarkeit und Tragfähigkeit, in einem Ansatz zu verbinden.

Zum Wohle der Gesellschaft braucht es daher Designstrategien, die den Zustand der Welt emphatisch erfassen und Lösungen für chancengerechte Lebenswelten aufgrund von Erfahrungsaustausch, Aushandlungsprozessen und vorbildlichen Modellen entwickeln.

*Public Interest Design* als noch zu etablierender Begriff wäre für diese Art von Austausch und Transformation durchaus eine passende Bezeichnung. Public Interest Design würde in diesem Sinne nicht eine neue Disziplin oder ganz eigene Designpraxis beschreiben, aber Zuständigkeitsbereiche der Daseinsvorsorge fokussieren und ein intensives und konstruktives Verhältnis zwischen öffentlichem Auftraggeber und Gestaltern fordern und hinterfragen. Im Namen der Öffentlichkeit, könnte Public Interest Design gesellschaftsbezogene Gestaltungsaufgaben formulieren und zur allgemeinen Diskussion bringen. Es könnten die Weichen so gestellt werden, dass sich eine Designkultur entwickelt, die sich wieder mehr dem ›besseren Leben‹ verpflichtet als allein dem Shareholder Value. Dafür wird es aber auch nötig werden, Designkompetenz in öffentlichen Institutionen zu verankern und in Angelegenheiten des tertiären Sektors weiter zu erproben.

Public Interest Design im akademischen Kontext von Forschung und Vermittlung muss neben der praktischen lebensweltlichen Ausrichtung, die Design immer hat, auch einen Rahmen schaffen, in dem die Gestaltbarkeit von alltäglichen Lebenswelten grundlegend diskutiert wird. Dazu gehört es, ein Bewusstsein für gesellschaftliche Veränderung zu wecken und Ansprüche zu formulieren. Wer im öffentlichen Interesse und für das Gemeinwohl gestalten möchte, muss es verstehen, unterschiedlichste Positionen nachvollziehen und diskutieren zu können. Politik und Soziologie werden die Diskurse für die Entwicklung von Public Interest Design prägen. Es wird nicht mehr nur über Produkte (im weitesten Sinne) gesprochen, sondern über Gesellschaft und Politik im Allgemeinen und über Verfahrensweisen, Strategien, Ambitionen, Mittel und Zwecke im Besonderen.

---

29 Vgl. Ostrom, Elinor: Was mehr wird, wenn wir teilen. Vom gesellschaftlichen Wert der Gemeingüter, München 2011.

Public Interest Design braucht praxisbasierte Erkenntnisse und konkrete Handlungskontexte. Vor allem aber eine besondere Haltung, die das Leben anderer ernst nimmt. Es geht nicht nur um das Was, es geht vor allem um das Wie und das Warum.

## Literatur

Antonelli, Paola

60 Jahre Designkultur. 2. Deutsche Designdebatte. Rat für Formgebung, <http://vimeo.com/68477648> [04.10.2014].

Aravena, Alejandro

My architectural philosophy bring the community into the process. TED conference, [https://www.ted.com/talks/alejandro\\_aravena\\_my\\_architectural\\_philosophy\\_bring\\_the\\_community\\_into\\_the\\_process?language=de](https://www.ted.com/talks/alejandro_aravena_my_architectural_philosophy_bring_the_community_into_the_process?language=de) [13.11.2017].

Aravena, Alejandro

Reporting from the Front. 15th International Architecture Exhibition, Marsilio 2016.

Berger, Warren

Glimmer. How Design can Transform your Business, your Life, and maybe even the World, London 2009.

Beucker, Nicolas

Transformation Design. A Piecemeal Situational Change. In: Jonas, Wolfgang/ Zerwas, Sarah/Anshelm, Kristof von (Hg.): Transformation Design. Perspectives on a New Design Attitude, Basel 2015.

Borries, Friedrich von

Weltentwerfen. Eine politische Designtheorie, Berlin 2016.

Brown, Tim

Change by Design. How Design Thinking

Transforms Organizations and Inspires Innovation, New York 2009.

Bruder, Ralph (Hg.)

Ergonomie und Design, Stuttgart 2004.

Burckhardt, Lucius

Design ist unsichtbar. In: Österreichisches Institut für visuelle Gestaltung (Hg.): Design ist unsichtbar, Wien 1981.

Cross, Nigel

Design thinking. Understanding how Designers Think and Work, Oxford 2011.

Design Council

<https://www.designcouncil.org.uk> [02.02.2018].

Faust, Jürgen/ Auricchio, Valentina (Hgs.)

Design for Social Business. Setting the Stage, Milan 2011.

Hahlweg, Barbara

Rat für Formgebung. Ein Rückblick auf 60 Jahre Designkultur, [https://www.german-design-council.de/fileadmin/gdc/upload/PDF/Markenbuch\\_60Jahre\\_Historie.pdf](https://www.german-design-council.de/fileadmin/gdc/upload/PDF/Markenbuch_60Jahre_Historie.pdf) [01.02.2018].

IDEO – OPEN IDEO

<https://openideo.com> [29.01.2018].

INDEX

Design to Improve Life, <https://designtoimprovelife.dk> [02.02.2018].

International Council of Design ico-D Montreal Design Declaration. 09

November 2017, <http://www.ico-d.org/2017/11/09/press-release-montreal-design-declaration.php> [30.01.2018].

Manzini, Ezio  
Design, When Everybody Designs. An Introduction to Design for Social Innovation, Cambridge 2015.

Mau, Bruce/Leonard, Jennifer/Institute without Boundaries  
Massive Change, London/New York 2004.

Montag Stiftungen  
<http://www.montag-stiftungen.de/montag-stiftungen/wir-ueber-uns/vision-mission.html> [28.01.2018].

Ostrom, Elinor  
Was mehr wird, wenn wir teilen. Vom gesellschaftlichen Wert der Gemeingüter, München 2011.

Rat für Formgebung  
<https://www.german-design-council.de/awards/> [02.02.2018].

Simon, Herbert  
Die Wissenschaften vom Künstlichen, Berlin 1990.

Sommer, Bernd/Welzer, Harald  
Transformationsdesign. Wege in eine zukunftsfähige Moderne, München 2014.

Thackara, John  
In the Bubble. Designing in a Complex World, Cambridge 2005.

The Pritzker Architecture Prize  
Alejandro Aravena of Chile receives the 2016 Pritzker Architecture Prize, <https://www.pritzkerprize.com/laureates/2016> [02.02.2018].



SVEN QUADFLIEG

# **Gestaltete Gesellschaft? Gestaltende Gesellschaft?**

**Fragestellungen zur Problematik des  
transformativen Designs**

## Gestaltete Gesellschaft? Gestaltende Gesellschaft? Fragestellungen zur Problematik des transformativen Designs

Das Gefühl und der Wille, Gesellschaft durch und begleitend mit Gestaltung zu formen und zu entwickeln, ist spätestens seit dem Bauhaus und seinen ideologischen Nachfolgern fest in der Gestaltung verankert: In der architektonischen Moderne lassen sich diverse (teils widersprüchliche) Ideen eines von der Gestaltung geformten gesellschaftlichen Wandels extrahieren<sup>1</sup> – die gebaute Welt der Moderne ist oft auch eine gesellschaftspolitische Vision, die von den Gestalterinnen und Gestaltern bis in die heutige Zeit postuliert wird<sup>2</sup>.

Eine neue Präsenz entwickelte die soziale und politische Dimension der Gestaltung im Diskurs von Designtheorie und -praxis in den 1960er-Jahren: Zum einen wurde (und wird) die Rolle von Design (und Marketing) im Kontext der in den aktuellen globalen Wirtschaftsbeziehungen inhärenten sozialen Ungerechtigkeit und ökologischen Problematik kritisch hinterfragt und zum anderen wurden Strategien der Partizipation entwickelt, um die Nutzerinnen und Nutzer am gestalterischen Prozess teilhaben zu lassen. Die Methoden und Tools, die seit dieser Zeit entwickelt wurden, haben sich fest in der Gestaltung etabliert<sup>3</sup> – und werden, die letzten Jahre der Designforschung und -praxis betrachtet, so wird deutlich, dass die soziale Verantwortung von Gestaltung eine enorme Präsenz im aktuellen Diskurs hat: Zahlreiche Konferenzen, Tagungsbände und weitere Publikationen zeigen die Bedeutung des Themas<sup>4</sup>. Auch die universitäre Ausbildung von Designerinnen und Designern spiegelt dies wieder – beispielsweise mit dem seit 2010 existierenden Masterstudiengang *Social Design* an der Design Academy in Eindhoven oder dem gerade initiierten Masterstudiengang *Public Interest Design* an der Bergischen Universität Wuppertal. Gerade aber die Ausbildung von Designerinnen und Designern erfordert eine genaue Definition der Termini und der damit verbundenen Aufgabe: Was sind die Herausforderungen und Problematiken von *Social* und *Public Interest Design*? Der Prozess, sich durch Gestaltung »an der Entwicklung der Gesellschaft zu beteiligen«<sup>5</sup> produziert Fragen über die Dimension gestalterischer Verantwor-

1 Vgl. Oswalt, Philipp: Kann Gestaltung Gesellschaft verändern? In: Archplus 222 (2016), S. 5-7, hier: S. 5.

2 Siehe beispielsweise Niemeyer, Oscar: Wir müssen die Welt verändern, München 2013.

3 Vgl. Mareis, Claudia: Wer gestaltet die Gestaltung? Zur ambivalenten Verfassung von partizipatorischem Design. In: Mareis, Claudia/Held, Matthias/Joost, Gesche (Hg.): Wer gestaltet die Gestaltung? Praxis Theorie und Geschichte des partizipatorischen Designs, Bielefeld 2003. S. 9-20, hier: S. 20.

4 Im deutschsprachigen Raum hat sich beispielsweise die Deutsche Gesellschaft für Designtheorie und -forschung dem Thema gewidmet: 2011 mit der Jahrestagung »Wer gestaltet die Gestaltung?« zur Praxis, Theorie und Geschichte des partizipativen Designs oder 2013 zur »Politik der Maker«. Auch die Gesellschaft für Designgeschichte hat sich 2014 mit ihrer Jahrestagung »Social Design: Geschichte, Praxis, Perspektiven« dem Thema gestellt.

5 Vgl. <http://pid.uni-wuppertal.de> (14.09.2017).



tung und Macht, die dieser Beitrag zwar nicht beantworten, in ihrer Grundproblematik aber zumindest grundlegend stellen und diskutieren kann.

## Die Ebene der Verantwortung

Jede Form von Gestaltung produziert Verantwortung, denn Gestaltung ist kein »neutraler, objektiver Vorgang«<sup>6</sup>. Sie formt im individuellen Maßstab das soziale und kommunikative, das räumliche, das politische und das geschlechterspezifische Verhalten und dringt dabei in die Privatsphäre der Nutzerinnen und Nutzer ein – teilweise imitiert oder gar substituiert sie menschliche Interaktion<sup>7</sup> und hat den Beweis erbracht, dass sie Gesellschaft nicht nur beeinflussen, sondern sogar fundamental verändern kann, es sei nur an die Erfindungen der IT-Branche des letzten Jahrzehnts erinnert<sup>8</sup>. Auf der gesellschaftlichen Ebene formt Gestaltung politische Systeme und Prozesse sowie gesellschaftliche und wirtschaftliche Strukturen und die damit einhergehenden Ungleichheiten<sup>9</sup>.

Es gilt somit zunächst einmal, sich – ähnlich zu den Fragestellungen der Technikethik – über diese Dimension des Entwurfs bewusst zu sein<sup>10</sup>, um die Folgen und Auswirkungen von Gestaltung bedenken oder gar beurteilen zu können.

Das ethische Problem der Verantwortung rückt noch stärker in den Fokus, wenn die Verhaltensänderung, die Gestaltung auslösen kann, nicht beiläufig entsteht, sondern aktiv geplant wird, was vor allem in der Forschung und Praxis des User-Experience-Design und der Human-Computer-Interaction aktuell der Fall ist. Hier werden diverse Methoden – die oft der Verhaltenspsychologie entstammen – genutzt, um das individuelle Verhalten von Nutzerinnen und Nutzern zu beeinflussen. Als Beispiel sei zunächst das »Nudging« genannt – der Versuch, Nutzerinnen und Nutzer durch kleine *Schubser* (so die Übersetzung) zu einer Entscheidung zu bewegen. Richard H. Thaler und Cass R.

6 Oswalt 2016. S. 5-7, hier: S. 6.

7 Produkte wie *Echo* der Firma Amazon oder Googles *Home* lassen die Nutzerinnen und Nutzer per Sprache zunächst mit einem Gerät und dadurch mit einem Unternehmen kommunizieren. Dabei wird menschliche Sprache bestmöglich imitiert: Sätze wie »Alexa, bitte kaufe neues Klopapier« (*Alexa* ist die Ansprache für das Gerät) lösen einen Bestellvorgang bei Amazon aus. Die Nutzerinnen und Nutzer können so mit einem Produkt (und dem Unternehmen) interagieren, wie sie sonst mit einem Partner oder Familienmitglied kommunizieren würden.

8 An dieser Stelle möchte ich nur kurz darauf verweisen, wie die Neuerung eines Produktes, des Smartphones – welches in erste Linie eine

Designleistung ist –, das soziale, kommunikative, das private und das berufliche Leben verändert hat.

9 Gestaltung fungiert als wichtiger Faktor des Kapitalismus und ist damit selbstverständlich mitverantwortlich für die damit einhergehenden Probleme der Ausbeutung von Mensch, Tier und Umwelt. Eine Analyse der Konsumkultur und der Rolle der Gestaltung findet sich hier: Ullrich, Wolfgang: *Haben wollen. Wie funktioniert die Konsumkultur?* Frankfurt am Main 2006.

10 Designethik ist im deutschsprachigen Raum in der Lehre kaum vertreten – Studierende werden also oftmals gar nicht mit ihrer Verantwortung konfrontiert.

Sunstein<sup>11</sup> legen dazu beispielsweise dar, dass es möglich sei, dass durch Gestaltung – beispielsweise der Platzierung von unterschiedlichen Nahrungsmitteln an einem Buffet – Nutzerinnen und Nutzer Entscheidungen treffen, die sie sonst nicht trafen (und die einen – so formulieren sie es – positiven Effekt auf die gesamte Gesellschaft hätten).<sup>12</sup> Auch ist es möglich, dass die Beschaffenheit und Funktion eines Produktes oder einer Anwendung manipulativ auf die Nutzerinnen und Nutzer einwirken – beispielsweise indem ein Vorgang spielerisch<sup>13</sup> oder gegenteilig durch das Erzeugen von Reibung<sup>14</sup> gestaltet wird. Forschungsprojekte untersuchen hierbei, wie sich durch solche Methoden »nachhaltig das Wohlbefinden von Menschen« fördern lässt<sup>15</sup>. Ein Ansatz, der, selbst wenn der kapitalistische – schließlich geht es oft um »Wohlbefinden als wirtschaftlichen Vorteil«<sup>16</sup> – Kontext nicht weiter betrachtet wird, die grundsätzliche Frage stellt: Wer ist denn wie und warum befugt, das Wohlbefinden fremder Personen durch Gestaltung zu beeinflussen?

Um sich der Verantwortung von Gestaltung kritisch zu nähern, gibt es in der Historie der gestalterischen Theorie und Praxis unterschiedliche Formen und Ansätze. Prominente Beispiele der Designgeschichte zeigen zunächst die Idee, sich durch Verweigerung einer Entwurfshandlung der Verantwortung zu stellen. Das *First Things Manifesto* aus dem Jahr 1964, welches von Ken Garland im britischen Guardian publiziert wurde, postuliert beispielsweise, Designerinnen und Designer sollten sich gewissen Aufgaben (genannt wird beispielsweise die Gestaltung bzw. Bewerbung von Katzenfutter oder Deodorant) verweigern<sup>17</sup>. Diese Erkenntnis der im Gestaltungsprozess inhä-

11 Vgl. Thaler, Richard/Sunstein, Cass R.: *Nudge. Improving Decisions About Health, Wealth and Happiness*. London 2009.

12 Thaler und Sunstein beschreiben *Nudging* als »libertären Paternalismus«. Karen Horn schreibt dazu: »Auf den ersten Blick entfaltet dieses Modell enormen Charme. Niemand wird gezwungen, jeder steht am Ende besser da, der Gemeinschaft hilft der Eingriff auch. In Deutschland tragen nur etwa zwölf Prozent der Bürger einen Organspendeausweis mit sich. In Österreich haben sich nur 0,2 Prozent der Bürger gegen eine Organspende entschieden: für jeden Einzelnen sind die Chancen, dass sein Leben im Notfall gerettet werden kann, wesentlich größer. Ist der Paternalismus also, sofern er libertär bleibt, eine feine Sache? Mitnichten. Die Manipulation der Bürger und der Verstoß gegen die Freiheit sind massiv; dass dieser Tatbestand vernebelt wird, macht das Vergehen perfide. Manipulation ist nur eine subtile Form von Zwang.« [http://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/libertaerer-paternalismus-sklavenhalter-der-zukunft-12097791.html?printPagedArticle=true#pageIndex\\_0](http://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/libertaerer-paternalismus-sklavenhalter-der-zukunft-12097791.html?printPagedArticle=true#pageIndex_0) (19.08.2017).

13 Eine Zusammenfassung diverser Methoden – auch der hier gemeinten »Gamification« findet sich bei Laschke, Matthias: *Der Einwand der Dinge. Pleasurable Troublemakers*, Essen 2015, S. 9.

14 Vgl. Ebd. S. 63.

15 »Design for Wellbeing« ist ein – von der EU gefördertes – Forschungsprojekt der Universität Siegen. Erforscht werden soll, wie sich das Wohlbefinden von Menschen durch Gestaltung fördern lässt, <http://www.design-for-wellbeing.org> (03.07.2017).

16 So wird es auf der Website des Forschungsprojektes formuliert, <http://www.design-for-wellbeing.org> (03.07.2017).

17 Der Text findet sich beispielsweise hier: <http://www.designhistory.com/1960/first-things-first/> (16.09.2017).

renten Verantwortung soll keine transformative Gestaltung nach sich ziehen, sondern die Transformation durch Verweigerung erzielen, was seitdem immer wieder diskutiert und formuliert wird – so beispielsweise von Margit Mayer, die im Kontext einer (post) neoliberalen Stadt schreibt:

It would seem to me that there are myriad ways in which the efforts of movements challenging the neoliberalisation of cities could be supported and aided – leaving aside the obvious that designers should not be working for any of those projects that build the neoliberal city – the malls, plazas and train stations that constrain or destroy public space; nor should they participate in designing physical urban space that restrict civil protests or excludes marginal groups.<sup>18</sup>

Vorreiter dieser Denkweise war der anthropologische Designbegriff Victor Papanek, der seit den 1960er-Jahren die soziale Verantwortung von Designerinnen und Designern betont und mit seiner Kritik am *verantwortungslosen* Design die theoretische Grundlage für den heutigen Diskurs geschaffen hat<sup>19</sup>. Auch Lucius Burckhardts Aufsatz *Design ist unsichtbar* formuliert die Zusammenhänge zwischen Design und Gesellschaft<sup>20</sup>. Folgt man diesem Gedanken, formuliert sich eine Anforderung an den – unscharfen – Begriff Design: Design wird nicht mehr als formal formgebende, sondern als politische und gesellschaftliche Handlung verstanden. Die Entwurfsabsicht ist losgelöst von einer Ästhetik und den Funktionsweisen eines Wirtschaftssystems – fokussiert werden der gesellschaftliche und politische Nutzen. Es ist ein Gedankenkonstrukt, das in den letzten Jahrzehnten allerdings konträr zur Praxis des Designs steht – ist doch die politische und gesellschaftliche Dimension zwar in jeder Gestaltung vorhanden<sup>21</sup>, allerdings nicht Sinn oder Absicht der Gestaltung<sup>22</sup>.

Ein ähnlicher Ansatz im Umgang mit der in Gestaltung inhärenten Verantwortung findet sich auch im *Critical Design*<sup>23</sup> – hier soll sich der Entwurf dem Willen der Nut-

---

18 Mayer, Margit: *Civic City Cahier*. 1. *Social Movements in the (Post-) Neoliberal City*, London 2010, S. 42.

19 Vgl. Papanek, Victor: *Design for the Real World. Human Ecology and Social Change*, Chicago 2005.

20 Vgl. Burckhardt, Lucius: *Design ist unsichtbar*. In: Blumenthal, Silvan/Schmitz, Martin (Hg.): *Design ist unsichtbar: Entwurf, Gesellschaft und Pädagogik*, Berlin 2012.

21 Annette Geiger schreibt hierzu: »Alles Design ist strenggenommen ›sozial‹, denn die Gestaltung unserer Dinge bewirkt nicht weniger als das Design der Gesellschaft selbst.«

Siehe: Geiger, Annette: *Social Design – ein Paradox?* In: Banz 2003. S. 61-68, hier: S. 61.

22 Vgl. Beuker, Nicolas: *Design und die Sichtbarkeit möglicher Zukünfte*. In: Banz 2003. S. 35-41, hier: S. 35.

23 Der Begriff *Critical Design* stammt von Tony Dunne und Fiona Raby und meint eine Gestaltung, die sich dem Willen der Nutzerinnen und Nutzern widersetzt und damit Zustände kritisiert und hinterfragt. Siehe beispielsweise: Boehner, Kirsten/ David, Shay, David/Kaye, Joseph/Sengers, Phoebe: *Reflective Design*. In: CC '05 (2005). S. 49-58, hier: S. 51.

zerinnen und Nutzer verweigern und eine Enttäuschung der selbigen nicht ausschließen. Die Gestaltung soll, so Annette Geiger, auch »schmerzhaft Einsichten vermitteln, sie darf nicht immer nur gefallen bzw. dem leichtfertigen Problemlösungsoptimismus folgen.«<sup>24</sup> Ähnlich formulieren es Bernd Sommer und Harald Welzer, die dafür plädieren, Gestaltung solle *überflüssige* Dinge abschaffen<sup>25</sup>. Die Gestaltung ist in dem Fall dann keine formgebende Tätigkeit, sondern ein moral-didaktisches Element – ein Mittel der Kritik, Enttäuschung und Erziehung. Die Gestaltung nimmt dabei die Rolle einer ethisch-moralischen Kontrolle ein: Sie transformiert eine Handlung und ein Bedürfnis. Gestaltung kann so helfen die – folgt man Sommer und Welzer – notwendige Transformation unserer Gesellschaft einzuleiten. *Public Interest Design* nimmt die Rolle eines »heroischen Retters« ein.

Im aktuellen Diskurs fokussieren dann Termini wie *Public Interest Design*, *Social Design* oder *Transformationsdesign* die ethisch-moralische Ebene des Entwurfs und formulieren so einen Gestaltungsauftrag: Gestaltung wird politisch verstanden – es soll nicht formal (und gegenständlich), sondern bewusst sozial beeinflussend und formend gestaltet werden. Der Möglichkeitsraum von Gestaltung wird begrenzt bzw. auf die soziale und politische Dimension des Entwurfs reduziert. Es wird formuliert, Design müsse mit den »realen und gefühlten politischen, ökonomischen sowie ökologischen Umbrüchen der Gesellschaft im Anthropozän«<sup>26</sup> korrespondieren – für die Gestaltung ergibt sich so die Verantwortung, im Nutzen eines noch zu definierenden Interesses zu handeln.

## Design und Macht

Unabhängig von der Intention des Entwurfs sollte aber auch im *Social* oder im *Public Interest Design* die kritische Frage nach den Befugnissen oder einer Legitimation gestellt werden. Auch wer im vermeintlichen Interesse einer Öffentlichkeit – also im *Public Interest* handelt – muss die Frage von Macht und Abhängigkeit diskutieren, denn auch *Social* oder *Public Interest Design* kann eine von den Gestalterinnen und Gestaltern ausgehende Machtstruktur manifestieren und muss die grundlegende moralische Frage stellen: Wer ist denn wie und warum befugt, eine Gesellschaft durch Gestaltung zu transformieren?

Soll eine Gestaltung bewusst und geplant einen transformativen Prozess auslösen, so sind unterschiedliche Ansätze möglich – eine Gestaltung, die sich partizipativ bzw. demokratisch legitimiert oder eine Gestaltung, die aus einer erkannten oder gefühlten Notwendigkeit ohne direkte Legitimation handelt. In zweiten Fall ist das – in der Beschreibung des Nudging schon erwähnte – komplexe Problem des Paternalismus zu

24 Geiger 2003. S. 61-68, hier: S. 66.

25 Vgl. Sommer; Welzer 2017. S. 116.

26 Banz, Claudia: Einleitung. In: Dies.

(Hg.): *Social Design. Gestalten für*

*die Transformation der Gesellschaft,*

Bielefeld 2003. S. 7-8. Hier: S. 7.

diskutieren: die Frage, ob es moralphilosophisch akzeptabel ist, eine Gesellschaft oder ein Individuum in hilfreicher Absicht zu beeinflussen oder zu zwingen, weil eine Gestalterin oder ein Gestalter erkennt, dass sich diese Gesellschaft oder dieses Individuum durch ihre Handlungen selbst schadet.<sup>27</sup> Am konkreten Beispiel des Klimawandels lässt sich das erklären: Folgt man dem aktuellen Stand der Wissenschaft, sollte es im langfristigen Interesse einer Öffentlichkeit sein, sich ökologisch nachhaltig zu verhalten. Ist es somit *Public Interest Design*, Parkplätze des Individualverkehrs durch gestalterische Interventionen nicht nutzbar zu machen, auch wenn das im ersten Eindruck der Öffentlichkeit eine Enttäuschung bedeutet?<sup>28</sup>

Public Interest lässt sich auch im mehrheitsdemokratischen und nicht im expertokratischen Sinn verstehen: Gestalterinnen und Gestalter handeln im Sinne einer Öffentlichkeit, wenn sie mehrheitsdemokratisch legitimiert handeln – dementsprechend könnte allerdings selbst die Errichtung eines Grenzzauns ein Akt des *Public Interest Design* sein, was den Terminus in einen sehr neuen Kontext rückt. Zudem kann eine demokratisch legitimierte Gestaltungshandlung das öffentliche Interesse einer abgeschlossenen Mehrheit abbilden, aber in einem globaleren Zusammenhang nicht mehr das Kriterium *Public Interest* erfüllen, was in einer polemischen Frage deutlich wird: Ist ein Grenzzaun an einer EU-Außengrenze *Public Interest Design*? Es gilt also zu klären, wie sich die Öffentlichkeit, *für die* gestaltet wird, konstituiert – lokal oder global? Auch existiert eine Zeitachse, die in der Wertung der sozialen oder politischen Geste berücksichtigt werden kann: Die Wahrnehmung einer Gestaltung unterliegt einem stetigen Wandel.<sup>29</sup>

27 Vgl. Düchs, Martin: Beautiful parasites. On the uses and disadvantage of the moral principle of autonomy with respect to architecture. In: Quadflieg, Sven/Theune, Gregor (Hg.): Nadogradnje. Urban Self-Regulation in Post-Yugoslav Cities, Weimar 2015, S. 16-27, hier: S. 24.

28 Die Problematik des Klimawandels eignet sich gut, um die Komplexität divergierender Interessen und somit die Problematik von *Public Interest Design* zu diskutieren, denn das Beispiel zeigt die komplexen Abhängigkeiten und Machtstrukturen. Eine restriktive Gestaltung in einem Teil der Welt kann im öffentlichen Interesse einer Gesellschaft eines anderen, weit entfernten Landes sein. Selbst innerhalb einer Stadt sind Bevölkerungsgruppen, abhängig von ihrem sozial-ökonomischen Status, unterschiedlich von der Problematik

des Klimawandels betroffen. Eine Zusammenfassung mehrerer Studien zu dem Thema findet sich beispielsweise hier: Sommer, Bernd/Welzer, Harald: Transformationsdesign. Wege in eine zukunftsfähige Moderne, München 2017, S. 212.

29 Als Beispiel sei die Pariser Boulevardisierung unter George-Eugene Hausmann genannt, die jetzt kulturell anders rezipiert wird als in der Phase des Entwurfs und der Umsetzung. Diente die Boulevardisierung damals als Mittel der politischen Einflussnahme durch Gestaltung – denn politische Aufstände mithilfe von Barrikaden sollten unterdrückt werden – und wurde entsprechend kritisch (beispielsweise auch noch von Walter Benjamin) kommentiert, so wird der Pariser Städtebau heute frei von jeglicher politischer Konnotation wahrgenommen.

## Transformative Gestaltung in der retrospektiven Betrachtung

Abseits der moralischen Dimension offenbart dieser retrospektive Blick, wie sich die Bewertung gestalterischer Ideen im zeitlichen Verlauf ändern und – am Beispiel der architektonischen Moderne bzw. der Nachfolgeideen – was eine Vision für langfristige Konsequenzen haben kann.

Ab den 1920er-Jahren formte sich – ausgehend von Arbeiten wie Le Corbusiers *Ville Contemporaine* und *Ville Radieuse* oder Frank Lloyd Wrights *Broadacre City* – ein Diskurs über die moderne Stadtplanung, was sich auch in der Gründung eines Forums für den internationalen Gedankenaustausch, dem *Congrès International d'Architecture Moderne* (CIAM) durch wichtige Akteure des Neuen Bauens – als Beispiel seien Le Corbusier, Walter Gropius, Karl Moser, Hannes Meyer, Gerrit Rietveld und Mart Stam genannt – im Jahr 1928 abbildete. In der Arbeit des CIAM folgten wichtige Kongresse zu Problemen und Fragen der Architektur und des Städtebaus, beispielsweise 1929 in Frankfurt am Main zum Thema ›Die Wohnung für das Existenzminimum‹. Für den vierten Kongress ›Die funktionelle Stadt‹ begaben sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer aus 16 verschiedenen Ländern – unter ihnen beispielsweise Le Corbusier, Werner Moser, Otto Neurath und Sigfried Giedion – Ende Juli 1933 an Bord des Schiffes SS Patris II in Marseille und diskutierten und analysierten auf der folgenden Fahrt nach Athen diverse Städte aus industriell entwickelten Regionen der Welt, gefolgt von einer Ausstellung und einem öffentlichen Kongress auf dem Gelände der Technischen Hochschule von Athen.<sup>30</sup> Die inhaltlichen Schlussfolgerungen des Kongresses dienen zehn Jahre später als Grundlage der *Charta von Athen*, die Le Corbusier anonym in Paris veröffentlicht und die in der Nachkriegszeit – im Jahr 1962 folgt die deutsche Übersetzung – zu einer Grundlage diverser städtebaulicher Neuplanungen werden. Die in der *Charta von Athen* formulierten 95 Paragraphen (von denen die Paragraphen 71-95 als Lehrsätze formuliert sind<sup>31</sup>) sind eine Reaktion auf die urbanen Verhältnisse, als sich in Folge von Industrialisierung und rapidem Wachstum die Lebensbedingungen der städtischen Bevölkerung deutlich verschlechterten – die Charta ist der Versuch, im Interesse der Bevölkerung zu gestalten<sup>32</sup>. Die konkreten Kernziele umfassen die strikte Trennung städtebaulicher Funktionen Wohnen, Arbeiten und Erholung und ein Verkehrssystem, welches die Funktionszonen effizient verbindet<sup>33</sup>.

Die langfristigen Folgen der *Charta von Athen* zeigen sich exemplarisch in diversen westeuropäischen Städten in unterschiedlichen Maßstäben. Im Wohnungsbau folgte

30 Vgl. Mumford, Eric: *The Ciam Discourse on Urbanism, 1928-1960*, Cambridge 2000, S. 76-90.

31 Vgl. beispielsweise: Schäfers, Bernhard: *Stadtsoziologie. Stadtentwicklung und Theorien - Grundlagen und Praxisfelder*, Wiesbaden 2010, S. 213.

32 Vgl. Löw, Martina/Steets, Silke/Stoetzer, Sergej: *Einführung in die Stadt- und Raumsoziologie*, Opladen & Farmington Hills 2008, S. 98.

33 Siehe Le Corbusier: *The Athens Charter*, New York 1973.

beispielsweise die Errichtung von Großwohnsiedlungen<sup>34</sup> – wie den Grand Ensembles und Villes Nouvelles in Frankreich, die gestalterisch davon geprägt sind, dass lang gezogene Wohnscheiben und Wohntürme frei im Grünraum stehen<sup>35</sup>. Im deutschen Kontext kann als prominentes Beispiel einer solchen Großwohnsiedlung Köln-Chorweiler dienen, eine Siedlung, die in den 1970er Jahren im Kölner Norden errichtet wurde – mit Wohnkomplexen renommierter Architekten wie Pritzkerpreis-Träger Gottfried Böhm – und heute als sozial segregierte Lebenswelt beschrieben wird, die von Armut geprägt ist, ein schlechtes Image hat und als politisch aufgegeben betrachtet wird.<sup>36</sup> Die sozialen Folgen dieses Wohnungsbaus sind nicht nur in Chorweiler bis heute sichtbar: Die soziale Segregation in den Siedlungen, die bereits wenige Jahre nach Fertigstellung entstand, hat sich verfestigt, was in Kombination mit einer hohen Bevölkerungsdichte zu erhöhter Kriminalität führen kann – zudem kann die städtebauliche Gestaltung zu Angst und einem Vertrauensverlust innerhalb einer Nachbarschaft führen.<sup>37</sup>

Ebenso entwickelte sich aus dem modernen Städtebau die Idee der autogerechten Stadt, wurde doch – wie in der *Charta von Athen* schon angedacht – die Verkehrsplanung als wichtiger Faktor in der städtischen Entwicklung angesehen und hier der Fokus auf den motorisierten Individualverkehr gelegt, der mit einer Entmischung der Verkehrsträger – also getrennten, konfliktarmen Verkehrsflächen für Fußgängerinnen und Fußgänger, Autoverkehr und Straßenbahn – durch die Stadt fließen soll<sup>38</sup>. Der Städtebau der Nachkriegszeit brachte hier radikale Planungs- und Gestaltungslösungen hervor – Stadtautobahnen, mehrspurige Verkehrsschneisen und Hochstraßen prägen als gebaute Folgen dieser Idee das Bild westeuropäischer Städte. Die hohe Dichte an Automobilen führt auf städtebaulicher Ebene nicht nur zu einer großen Flächenbelegung durch ruhenden motorisierten Individualverkehr am Straßenrand, sondern auch zu einer hohen Trennwirkung durch breite sowie stark befahrene Verkehrswege. Zudem sind natürlich die ökologischen und gesundheitlichen Folgen immens, steigt doch die Be-

34 Eine einheitliche Definition des Begriffes gibt es nicht. Olaf Gibbins formuliert es wie folgt: »Mit dem Begriff ›Großsiedlung‹ bezeichnen wir solche Wohngebiete, die in den 60er und 70er Jahren als separate oder zumindest funktional eigenständige Siedlungseinheiten geplant und realisiert wurden. Nicht nur sämtliche Wohnungen, sondern auch die Infrastruktur, Grün- und Freizeitmflächen sowie Verkehrserschließung waren Gegenstand der Planung und Realisierung. Das Erscheinungsbild ist durch eine dichte und hochgeschossige Bebauung geprägt. Der überwiegende Anteil des Wohnungsangebotes besteht aus Mietwohnungen, von denen ein hoher Anteil öffentlich gefördert ist. Die Siedlung sollte mindestens einen

Bestand von 500 Wohneinheiten umfassen.« Gibbins, Olaf: *Großsiedlungen. Bestandspflege und Weiterentwicklung*, München 1988, S. 9.

35 Vgl. Beckmann, Karen: *Urbanität durch Dichte? Geschichte und Gegenwart der Großwohnkomplexe der 1970er Jahre*, Bielefeld 2015, S. 150.

36 Kurtenbach, Sebastian: *Leben in herausfordernden Wohngebieten. Das Beispiel Köln-Chorweiler*, Wiesbaden 2017, S. 111-114.

37 Eine Zusammenfassung des Forschungsstandes zu Großsiedlungen findet sich Ebd. S. 54.

38 Vgl. Schmucki, Barbara: *Der Traum vom Verkehrsfluss. Städtische Verkehrsplanung seit 1945 im deutsch-deutschen Vergleich*, Frankfurt am Main 2001, S. 96 f.

lastung mit Feinstaub und anderen Luftschadstoffen durch die starke Fokussierung auf das Automobil. Die Korrektur dieser Visionen wird somit den Städtebau Westeuropas weiterhin beschäftigen und prägen<sup>39</sup>.

Es sei darauf verwiesen, dass einige der berühmten Vertreter dieser Epoche sich wohl darüber bewusst waren, dass die Radikalität ihrer Ideen starke staatliche Befürworter braucht<sup>40</sup>. Le Corbusier dient hier als prominentes Beispiel, ahnte er doch, dass die benötigte Autorität zur Umsetzung seiner Pläne eher in einem autoritären Staat vorhanden wäre und suchte diese unter anderem im faschistischen Italien.<sup>41</sup>

Die obige Darstellung ignoriert die positiven Aspekte, die sich aus den Ideen des CIAM-Kongresses und der Arbeit Le Corbusiers entwickelt haben, dient aber dennoch als Beispiel dafür, was eine gesellschaftliche und gestalterische Idee in der langfristigen Umsetzung für negative Folgen haben kann, die sich in diesem Fall in gescheiterten Stadtteilen und Verkehrskonzepten abgebildet haben und Jahrzehnte nach Planung und Realisation noch immer korrigiert werden müssen. Exemplarisch zeigen somit sowohl Theorie als auch Praxis der architektonischen Moderne, dass es eine gewisse Gefahr mit sich bringt, sich auf die transformativen Ideen von Gestalterinnen und Gestaltern zu verlassen.

## Strategien und Kriterien für Gestaltungsprozesse

Um den vermeintlichen Willen eines Rezipierenden oder Nutzenden abzubilden, wurden in der Historie der Gestaltung partizipative Prozesse als mögliche Lösung thematisiert, wobei noch unterschieden werden muss, ob die partizipative Handlung im Entwurfsprozess vollzogen wird oder die möglichen Eingriffe im Entwurfsprozess berücksichtigt, aber erst nach Fertigstellung vollzogen werden. Partizipation gilt als mögliche Lösung, um eine nachhaltige Gestaltungslösung zu implementieren, welche im Spannungsfeld des *Public Interest* liegt.

---

39 Ein bekanntes Beispiel für die verkehrspolitischen Visionen dieser Zeit ist der sogenannte Tausendfüßler in Düsseldorf: eine Autohochstraße mitten in der Düsseldorfer Innenstadt, die von 1962 bis 2013 existierte und aus städtebaulichen Gründen inzwischen abgerissen wurde.

40 Ralf Fücks formuliert dazu »Tatsächlich korrespondiert der funktionalistisch-monumentale Städtebau eher mit faschistischen und kommunistischen Ideen, in denen Menschen als zu formende und kontrollierende Masse gelten, als mit einer demokratischen Vorstellung der Stadt als Res publica.«

<https://www.boell.de/de/navigation/oekologie-gesellschaft-moloch-erfindet-sich-neu-nachhaltige-stadt-11428.html> (18.12.2017).

41 Auch in Genderfragen zeigt beispielsweise Le Corbusier, dass sein theoretischer Ansatz keineswegs zu einer Geschlechtergerechtigkeit führt. Sein Rollenverständnis scheint selbst im Kontext der Zeit sehr tradiert. Vgl. Frank, Susanne: Stadtplanung im Geschlechterkampf. Stadt und Geschlecht in der Großstadtentwicklung des 19. und 20. Jahrhunderts, Wiesbaden 2003, S. 185-274.



In der Gestaltungshistorie, besonders in architektonischen Prozessen, finden sich unterschiedliche Ansätze der Partizipation. In einem frühen Projekt von 1931, dem *Wachsenden Haus* von Martin Wagner, findet der Eingriff der Nutzerin oder des Nutzers erst nach dem Entwurfsprozess statt: Ein Kernhaus kann sich nachträglich den ökonomischen Verhältnissen der Bewohnerinnen und Bewohner anpassen.<sup>42</sup> Noch radikaler scheinen die Arbeiten Yona Friedmans: In *La Ville Spatiale* beispielsweise, einer Idee aus dem Jahr 1959, erschaffen Architektinnen und Architekten eine physische Basis aus flexiblen Raumstrukturen, die in Abhängigkeit der sozioökonomischen Situation von den Bewohnerinnen und Bewohnern gefüllt werden – eine Vision, in der die Architektin oder der Architekt lediglich den Beginn des Prozesses gestaltet.<sup>43</sup> Eine erste Umsetzung eines solchen Konzepts findet sich in Göteborg: Erik Fridberger plante dort ein Mehrfamilienhaus (1960), welches die Bewohnerinnen und Bewohner ihren Bedürfnissen und Möglichkeiten anpassen konnten<sup>44</sup> – ein Prinzip, das sich auch in aktuellen architektonischen Arbeiten, beispielsweise in Projekten des chilenischen Architekturkollektivs Elemental<sup>45</sup>, wiederfindet.

Partizipation ist zweifelsohne in der Designpraxis und -forschung etabliert – gerade in der Forschung bilden die Methoden partizipativen Designs einen festen Bestandteil. Gleichmaßen wächst die Kritik an Partizipation – so wird argumentiert, sie beruhe auf einem naiven Demokratieverständnis und sei eine Ablenkung von wirklichen demokratischen Prozessen.<sup>46</sup> Zudem ließe sich am Beispiel partizipativer Gestaltung beweisen, so Sandra Buchmüller, dass diese beispielsweise keineswegs geschlechterfaire oder sozialgerechte Gestaltungslösungen produziert. Demokratisches *Public Interest Design* läuft somit – wie auch jede Form von partizipativer Gestaltung – Gefahr, einen Status quo zu reproduzieren.<sup>47</sup> Partizipation kann im kleinen Maßstab sicherlich Ergebnisse im Sinne einer Öffentlichkeit bilden, es ist aber nicht zu vermuten, dass sie sich den Problemen unserer globalen Gesellschaft annehmen oder selbige gar lösen wird – wobei

---

42 Vgl. Kuhn, Gerd: Aufbruch und Ernüchterung. Architektur und Städtebau um 1929. In: Möller, Werner (Hg.): Die Welt spielt Roulette. Zur Kultur der Moderne in der Krise 1927 bis 1932, Frankfurt am Main 2002, S. 111-121, hier S. 117.

43 Siehe beispielsweise Krammer, André/Kühn, Christian: Der erratische Zustand der Realität. André Krammer und Christian Kühn im Gespräch mit Yona Friedman, [http://www.derive.at/index.php?p\\_case=2&id\\_cont=561&issue\\_No=25](http://www.derive.at/index.php?p_case=2&id_cont=561&issue_No=25) (12.08.2017).

44 Eine Erklärung des Konzepts findet sich beispielsweise hier: Fezer, Jesko/Heyden, Mathias: Hier entsteht. Strategien partizipativer und räumlicher Aneignung, Berlin 2007, S. 226.

45 Siehe beispielsweise <http://www.arch-daily.com/10775/quinta-monroy-elemental> (08.08.2017).

46 Eine sehr eindringliche Warnung vor der Verklärung von Partizipation findet sich hier: Miessen, Markus: Alptraum Partizipation, Berlin 2012.

47 Vgl. Buchmüller, Sandra: Partizipation = Gleichberechtigung? Eine Betrachtung partizipativen Gestaltens im Kontext feministischer Designforschung und -praxis. In: Mareis, Claudia/Held, Matthias/Joost, Gesche (Hg.) 2003. S. 119-139, hier S. 138.

die größte Herausforderung sicherlich im Maßstab liegt, da soziale oder geografische Grenzen doch häufig divergierende Interessen produzieren können.

## Probleme und Potenziale einer Gestaltung im Interesse einer Öffentlichkeit

Es lässt sich konstatieren, dass der sozialen und politischen Dimension der Gestaltung ein großes Potenzial innewohnt: Wie beschrieben existieren in der Designtheorie und -praxis eine Vielzahl von Methoden und Praktiken, die das individuelle und gesellschaftliche Verhalten der Nutzenden und Rezipierenden beeinflussen können – somit kann Gestaltung auch ein hilfreiches Tool sein, wenn im Sinne einer Öffentlichkeit gehandelt werden soll.

Auf Konferenzen<sup>48</sup> und in Publikationen wird dieses Potenzial von Gestaltung diskutiert, selbiges mit ökologischen, sozialen oder politischen Herausforderungen, Chancen oder Problemen verknüpft und daraus ein Handlungsauftrag für Designerinnen und Designer formuliert<sup>49</sup>. Design prinzipiell als politische oder soziale Handlung zu begreifen, ist – wie anfangs beschrieben – nachvollziehbar, es stellt sich allerdings die Frage nach einer Legitimation für den möglichen Handlungsauftrag. Es ist eine Grundkompetenz des Designs, Lösungen für Probleme zu entwickeln, aber es fehlen die Kriterien für den Einsatz dieser vermeintlichen Lösungen. Ist eine Gestaltung ohne legitimiertem Auftrag tatsächlich *Public Interest Design*? Ergibt sich der Handlungsauftrag für die Gestaltung schon aus der Existenz eines Problems oder muss das vermeintliche öffentliche Interesse formuliert werden? Wer formuliert dieses *Public Interest*? Wie legitimiert sich *Public Interest Design*? Wird *mit* oder *für* oder *im Auftrag* einer Öffentlichkeit gestaltet?

Gestaltung als machtförderndes Element läuft immer Gefahr, totalitär zu sein oder – um es weniger dramatisch zu formulieren – zweifelhafte Strukturen zu unterstützen oder zu formen. Gestaltung als transformatives Element muss eine Entscheidung treffen: Gilt es demokratisch (und wenn ja: In welchem Maßstab?) oder didaktisch zu handeln? Muss *Public Interest Design* einen Mehrheitswillen abbilden oder muss oder darf die Gestaltung sich kurzfristig gegen einen Mehrheitswillen wehren, um langfristig – und hier gilt zu klären, wer eine Entscheidung trifft – zu funktionieren? Im bisherigen Diskurs fehlt die Antwort auf die Frage, wie sich der vermeintliche Wille einer Gesellschaft verifizieren lässt. Zudem fehlt eine Lösung für das komplexe Verhältnis von Macht und Freiheit: Wann und wie darf Gestaltung bewusst in eine Gesellschaft eingreifen? Wie geht Gestaltung mit divergierenden Interessen um? Was sind die ethisch-moralischen Kriterien?

---

48 So beispielsweise auf der letzten Jahrestagung der Deutschen Gesellschaft für Designtheorie und -forschung, die unter dem Tagungsthema >Civic Design. Zur Theorie und Praxis des Sozialen und Politischen im Design< im Dezember 2017 in Halle an der Saale stattfand.

49 Siehe beispielsweise Sommer/Welzer 2017.

Für die Forschung und Lehre ergibt sich daraus der Auftrag oder die Chance, zunächst die vor allem in der Designlehre existierende Lücke in der Designethik zu füllen und Strategien und Kriterien für den Umgang mit dem transformativen Potenzial von Gestaltung zu entwickeln. *Public Interest Design* liegt in einem komplexen Spannungsfeld zwischen Manipulation und Ermächtigung – es gilt, eine Haltung zu entwickeln und zu diskutieren: Was darf Design und was darf *Public Interest Design*? Gestaltung ist eine Form der Problemlösung und bietet als solche die Möglichkeit, einen öffentlichen Diskurs zu prägen, wenn sie diese Fähigkeit im Interesse einer Öffentlichkeit anbietet und den Prozess der Problemerkennung und -lösung lenkt. Für die Forschung und Lehre bedeutet dies, dass *Public Interest Design* Methoden entwickeln muss, dieses vermeintliche Interesse zu erkennen und zu analysieren und die Lösungen oder Ideen im Sinne eines *Public Interest* in einem sensiblen Designprozess – denn es ist fraglich, ob iterative Prozesse, in denen oftmals durch [prototypisches] Testen Erkenntnisse gewonnen werden, in diesem Kontext angemessen und funktional sind – zu entwickeln und ihren potenziellen Erfolg zu verifizieren.

## Literatur

archdaily  
<http://www.archdaily.com/10775/quinta-monroy-elemental> [06.07.2018].

Banz, Claudia  
 Einleitung. In: Dies. (Hg.): *Social Design. Gestalten für die Transformation der Gesellschaft*, Bielefeld 2003, S. 7-8.

Beckmann, Karen  
 Urbanität durch Dichte? Geschichte und Gegenwart der Großwohnkomplexe der 1970er Jahre. Bielefeld: Transcript Verlag, 2015.

Beuker, Nicolas  
 Design und die Sichtbarkeit möglicher Zukünfte. In: Banz 2003. S. 35-41.

Bohner, Kirsten/David, Shay/Kaye, Joseph/Sengers, Phoebe  
 Reflective Design. In: *CC '05* [2005], S. 49-58.

Borries, Friedrich von  
 Weltentwerfen. Eine politische Designtheorie, Berlin 2016.

Buchmüller, Sandra  
 Partizipation = Gleichberechtigung? Eine Betrachtung partizipativen Gestaltens im Kontext feministischer Designforschung und -praxis. In: Mareis, Claudia/Held, Matthias/Joost, Gesche (Hg.): *Praxis Theorie und Geschichte den partizipatorischen Designs*, Bielefeld 2003, S. 119-139.

Burckhardt, Lucius  
 Design ist unsichtbar. In: Blumenthal, Silva/Schmitz, Martin (Hg.): *Design ist unsichtbar: Entwurf, Gesellschaft und Pädagogik*, Berlin 2012.

Derive. Zeitschrift für Stadtforschung  
<http://www.derive.at/index.php?> [06.07.2018].

Design for Wellbeing  
<http://www.design-for-wellbeing.org>  
 [06.07.2018].

Design is History  
<http://www.designishistory.com/1960/first-things-first/> [06.07.2018].

Düchs, Martin  
 Beautiful parasites. On the uses and disadvantage of the moral principle of autonomy with respect to architecture. In: Quadflieg, Sven/Theune, Gregor, Nado-gradnje. Urban Self-Regulation in Post-Yugoslav Cities, Weimar 2015, S. 16-27.

Fezer, Jesko/Heyden, Mathias  
 Hier entsteht. Strategien partizipativer und räumlicher Aneignung, Berlin 2007.

Frank, Susanne  
 Stadtplanung im Geschlechterkampf. Stadt und Geschlecht in der Großstadtentwicklung des 19. und 20. Jahrhunderts, Wiesbaden 2003, S. 185-274.

Geiger, Annette  
 Social Design – ein Paradox? In: Banz 2003. S. 61-68.

Gibbins, Olaf  
 Großsiedlungen. Bestandspflege und Weiterentwicklung, München 1988.

Heinrich Böll Stiftung  
<https://www.boell.de/de/navigation/oekologie-gesellschaft-moloch-erfindet-sich-neu-nachhaltige-stadt-11428.html> [06.07.2018].

Hösler, Joachim  
 Vom Traum zum Bewußtsein einer Sache gelangen. Analyse und Kritik von Macht und Herrschaft durch Karl Marx und Friedrich Engels. In: Imbusch, Peter (Hg.): Macht und Herrschaft. Sozialwissen-

schaftliche Konzeptionen und Theorien, Wiesbaden 2012, S. 45-60.

Horn, Karen: Sklavenhalter der Zukunft. In: FAZ [Aktualisiert am 11.03.2013], [http://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/libertaerer-paternalismus-sklavenhalter-der-zukunft-12097791.html?printPagedArticle=true#pageIndex\\_0](http://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/libertaerer-paternalismus-sklavenhalter-der-zukunft-12097791.html?printPagedArticle=true#pageIndex_0) [19.08.2017].

Kuhn, Gerd  
 Aufbruch und Ernüchterung. Architektur und Städtebau um 1929. In: Möller, Werner (Hg.): Die Welt spielt Roulette: zur Kultur der Moderne in der Krise 1927 bis 1932, Frankfurt am Main 2002, S. 111-121.

Kurtenbach, Sebastian  
 Leben in herausfordernden Wohngebieten. Das Beispiel Köln-Chroweiler, Wiesbaden 2017.

Laschke, Matthias  
 Der Einwand der Dinge. Pleasurable Troublemakers, Essen, 2015.

Le Corbusier  
 The Athens Charter, New York 1973.

Löw, Martina/Steets, Silke/Stoetzer, Sergej  
 Einführung in die Stadt- und Raumsoziologie, Opladen & Farmington Hills 2008.

Mareis, Claudia  
 Wer gestaltet die Gestaltung? Zur ambivalenten Verfassung von partizipatorischem Design. In: Held/Joost/Mareis 2003. S. 9-20.

Mayer, Margit  
 Civic City Cahier 1. Social Movements in the [Post-]Neoliberal City, London 2010.

Miessen, Markus  
 Albtraum Partizipation, Berlin 2012.

Niemeyer, Oscar

Wir müssen die Welt verändern,  
München 2013.

Ullrich, Wolfgang

Haben wollen. Wie funktioniert die Konsumkultur? Frankfurt am Main 2006.

Oswalt, Philipp

Kann Gestaltung Gesellschaft verändern?  
In: Archplus 222 [2016], S. 5-7.

Papanek, Victor

Design for the Real World: Human Ecology and Social Change, Chicago 2005.

Public Interest Design

(Masterstudiengang an der bergischen  
Universität Wuppertal)  
<http://pid.uni-wuppertal.de> (06.07.2018).

Schäfers, Bernhard

Stadtsoziologie: Stadtentwicklung und  
Theorien – Grundlagen und Praxisfelder,  
Wiesbaden 2010.

Schmucki, Barbara

Der Traum vom Verkehrsfluss. Städtische Verkehrsplanung seit 1945 im deutsch-deutschen Vergleich, Frankfurt am Main 2001.

Sommer, Bernd/Welzer, Harald

Transformationsdesign. Wege in eine zukunftsfähige Moderne. München 2017.

Thaler, Richard/Sunstein, Cass R.

Nudge. Improving Decisions About Health, Wealth and Happiness, London 2009.



AXEL BUETHER

# Gestaltung der Digitalisierung

Gestaltung öffentlicher Interessen  
im digitalen Wandel vernetzter  
Gesellschaften

## Gestaltung der Digitalisierung

### Gestaltung öffentlicher Interessen im digitalen Wandel vernetzter Gesellschaften

#### Designkompetenz für den digitalen Wandel

Wir leben in einer Zeit tiefgreifender gesellschaftlicher Transformationen, die von globaler Vernetzung und technologischer Neuerung aller Lebensbereiche geprägt ist. Die Notwendigkeit der Wahrnehmung, Darstellung, Moderation und Gestaltung öffentlicher Interessen im digitalen Wandel vernetzter Gesellschaften eröffnet Designerinnen und Designern neue Handlungsfelder. Als Experimentierfeld neuer Technologien und ästhetischer Praktiken ist Design eine starke Triebkraft des soziokulturellen, wirtschaftlichen, technologischen, wissenschaftlichen und kommunikativen Fortschritts. Das Tätigkeitsprofil des *Public Interest Designs* erfordert verstärkt soziale, kommunikative, medien- didaktische und transdisziplinäre Kompetenzen, durch die sich tradierte Stärken des Designs wie Problemlösen, Formgebung und Informationsvisualisierung strategisch erweitern lassen.

Designkompetenz für den digitalen Wandel erfordert, dass Designer/-innen:

1. Probleme digitalen Wandels verstehen können: Öffentliche Interessen am ›Digitalen Wandel‹ unter Nutzung von Forschungsmethoden und Fachwissen aufspüren, Ursachen aufzeigen und Folgen analysieren können.
2. Einflussfaktoren digitalen Wandels allgemeinverständlich darstellen können: Mit dem digitalen Wandel verknüpfte Problemstellungen aufzeigen, verständlich darstellen und mit allen wesentlichen Einflussfaktoren verknüpfen können.
3. In vernetzten Gesellschaften wirkungsvoll kommunizieren können: Thematisch relevante Diskurse anstoßen, Beteiligungs- und Meinungsbildungsprozesse moderieren, Ideen und Konzepte entwickeln und sinnvolle Lösungswege aufzeigen können.
4. Problemlösungen für den digitalen Wandel gestalten können: Lösungen für Probleme im Feld der digitalen Transformation suchen, erkennen, darstellen, kommunizieren und gestalten können.
5. Konsequenzen digitaler Transformationen evaluieren können: Ergebnisse unter Nutzung geeigneter Methoden auf ihre Wirksamkeit testen und Verbesserungsvorschläge erarbeiten können.
6. Aktuelles Fachwissen zur Digitalisierung kennen: Den Stand der Forschung im Wissensfeld der Digitalisierung vernetzter Gesellschaften kennen und in konkreter Projektsituationen anwenden können.



7. Digitale Forschungsmethoden anwenden können: Gesellschaftlich relevante Forschungsfragen formulieren, relevante Wissens- und Erfahrungsquellen nutzen, wissenschaftliche Methoden kennen und anwenden sowie Ergebnisse darstellen und evaluieren können

## Zukunft vernetzter Gesellschaften gestalten

Die digitale Transformation vernetzter Gesellschaften hat gerade erst begonnen. Die Konsequenzen dieses tiefgreifenden Wandels der Lebens- und Arbeitswelt sind mit hoher Wahrscheinlichkeit heute ebenso wenig vorhersehbar, wie es die transformativen Kräfte der Mechanisierung und Elektrifizierung in ihrer Frühzeit waren. Wer öffentliche Interessen im digitalen Wandlungsprozess moderner Gesellschaften erfolgreich und nachhaltig gestalten möchte, muss Design daher zuerst aus einer Metaperspektive betreiben. Trends, die heute im Fokus der Öffentlichkeit liegen, können in kurzer Zeit wieder unerwünscht sein. Nach bisherigen Designvorstellungen können gestalterische Interventionen nur erfolgreich sein, wenn sie in der Gegenwart gebraucht werden und auch in der Zukunft noch von Nutzen bleiben. Die digitale Transformation ist ein Prozess, in dem verlässliche Voraussagen schwierig und häufig auch unmöglich sind. Nachhaltigkeit ist kaum zu erreichen, wenn sich Technologien und Anwendungspraktiken in rasanter Geschwindigkeit entwickeln. Um diese dennoch nicht aus dem Blick zu verlieren, müssen komplexe Entwicklungsszenarien entworfen werden, was Fachwissen und Methodenkompetenz erfordert. Probleme können immer häufiger nur indirekt gelöst werden, da sie Folgen des digitalen Wandels kennzeichnen, der andere soziale, wirtschaftliche und kulturelle Voraussetzungen schafft.

Globale Vernetzung, Künstliche Intelligenz und selbststeuernde Maschinen verändern die Rahmenbedingungen für die Schöpfung unserer materiellen und geistigen Kultur. Designerinnen und Designer müssen daher zuerst wahrnehmen und analysieren, ob ein Problem im bestehenden Kontext überhaupt noch gelöst werden kann oder es sinnvoller sein kann, die Rahmenbedingungen neu zu gestalten. Wo ›wicked problems‹ oder scheinbar unlösbare Probleme auftauchen, sind kreative Fähigkeiten wie Querdenken gefragt.<sup>1</sup> Durch strategische Zusammensetzung und Moderation von Kreativworkshops lassen sich ungeahnte Humanpotenziale mobilisieren. Designerinnen und Designer müssen lernen, mit analogen und digitalen Mitteln Beteiligungsprozesse zu initiieren, um Wissens- und Erfahrungspotenziale zu erschließen, schöpferische Kräfte zu mobilisieren und gemeinschaftliches Handeln zu bewirken. Durch partizipative Projekte und transdisziplinäres Arbeiten entsteht eine neue Form von Urheberschaft, deren Wert mit Auftraggebern wie Auftragnehmern auszuhandeln ist. Der Preis für die Produktion von Auftragswerken lässt sich einfacher kalkulieren, als der Wert von Prozessen, bei denen Verlauf, Ziel und Nutzen unvorhersehbar sind.

1 Vgl. Protzen, Jean-Pierre/David J. Harris: *The Universe of Design*.

Horst Rittel's *Theories of Design and Planning*, London 2010.

## Werte und Gemeinnutzen der Digitalisierung gestalten

Die gesellschaftliche Debatte zum Thema Digitalisierung wird heute von ähnlichen Ängsten und Eporien begleitet, wie die Auseinandersetzung über die Risiken der Elektrifizierung am Ende des 19. Jahrhunderts.<sup>2</sup> Die großen technologischen Revolutionen der Moderne wie die Mechanisierung, Elektrifizierung und Digitalisierung sind dennoch unumkehrbar, da sie die Basis unserer Arbeits- und Lebenswelt transformieren. Der technologische Fortschritt erleichtert die Realisierung vieler grundlegender Bedürfnisse moderner Gesellschaften wie Arbeit, Wohlstand, Freizügigkeit, Kultur, Wissen, Gesundheit und Sicherheit. Der technologische Wandel hat und hatte stets auch viele ungewollte Nebenwirkungen. Der Preis des technologischen Fortschritts schließt sozialen Folgen wie die Entfremdung, Entwurzelung und Verunsicherung von Menschen und ökologischen Folgen wie Umweltzerstörung, Luftverschmutzung, Strahlungsbelastung und Ressourcenverbrauch ein.

Wie jede Technologie ist auch die Digitalisierung kein Selbstzweck, sondern muss dem Wohl des Menschen dienen. Bei der Gestaltung des Transformationsprozesses muss daher der langfristige Nutzen digitaler Technologien für Umwelt und Gesellschaft im Mittelpunkt stehen. Der theoretische Diskurs zur Digitalisierung wird heute in weiten Teilen von extremen Positionen geprägt, die von vollständiger Ablehnung bis zu euphorischen Glaubensbekenntnissen reichen. Viele Menschen glauben an die Selbstverwirklichungskräfte technologischer Utopien und halten diese Prozesse für unabwendbar.<sup>3</sup> Die neuen digitalen Technologien sind für sich betrachtet weder gut noch schlecht. Ihr Nutzen hängt davon ab, zu welchem Zweck wir sie einsetzen und wie wir den Einsatz gestalten. Entscheidend für den Prozess der Digitalisierung ist daher, wer über den Einsatz digitaler Technologien bestimmt, welche Interessen damit verfolgt werden und welcher gesellschaftlicher Nutzen damit verbunden ist.

Der Nutzen der Digitalisierung für den Menschen wird heute zu einem großen Teil von den Interessen weniger global tätiger IT-Unternehmen geleitet. Die nahezu ungeschützte umfassende Erhebung, Verknüpfung und Nutzung privater Daten gibt diesen IT-Unternehmen ein Machtinstrument an die Hand, das die Selbstbestimmung von Bürgern und Souveränität von Gesellschaften untergräbt.<sup>4</sup> Die Ängste der Bevölkerung sind heute messbar und objektivierbar.<sup>5</sup> In einer 2017 in Deutschland erfolgten Umfrage

2 Vgl. Renz, Marcel: Die Elektrotechnische Ausstellung in Frankfurt 1891 und die Folgen, Saarbrücken 2011 und Kuhn, Johannes: Digitaler Wandel: Kampf der Skeptiker gegen Visionäre. Essay Süddeutsche Zeitung online 27.05.2016, <http://www.sueddeutsche.de/digital/samstags-essay-vorsicht-zukunft-1.3008159> (01.07.2018).

3 Vgl. Morozov, Evgeny: Smarte neue Welt. Digitale Technik und die Freiheit des Menschen, München 2013.

4 Vgl. Han, Byung-Chul: Im Schwarm. Ansichten des Digitalen, Berlin 2013.

5 Vgl. dpa Meldung. Verhaftungswelle in Türkei. Tausende Verfahren gegen Nutzer sozialer Medien. FAZ online 26.12.2016, <http://www.faz.net/aktuell/politik/ausland/verhaftungswelle>

schätzten 78 % der Befragten den Umgang mit ihren persönlichen Daten im Internet als eher bzw. völlig unsicher ein.<sup>6</sup> Die Bundesbeauftragte für den Datenschutz und die Informationsfreiheit kommt daher zu folgender Empfehlung: »Aus datenschutzrechtlicher Sicht sollte man sich immer mit der Preisgabe von persönlichen Informationen über sich selbst oder auch über andere Personen zurückhalten.«<sup>7</sup> Wenn man diesen Satz ernst nimmt, müssen Erwachsene vor jeder Nutzung des Internets gewarnt, Kinder und Jugendliche hingegen von der Nutzung ausgeschlossen werden.

Der digitale Wandel moderner Gesellschaften darf nicht nach den Regeln globaler IT-Konzerne ausgehandelt werden. Das ist nur dann zu schaffen, wenn in jedem Anwendungsfall die öffentlichen Interessen formuliert, ausgehandelt und partizipativ gestaltet werden. Das Wohl der Bürgerinnen und Bürger muss im Vordergrund demokratischer Entscheidungsfindungsprozesse stehen. Gesellschaften, Institutionen und Individuen müssen nicht alles tun oder zulassen, was technologisch möglich ist. Die Nutzung digitaler Technologien muss mit dem Allgemeinwohl vereinbar sein. Welche gesellschaftlichen Strukturen bewahrt oder erneuert werden sollen, muss auf Basis öffentlicher Diskurse, demokratischer Entscheidungsfindungen und partizipativer Gestaltungsmethoden ausgehandelt werden.

Wir können unsere Chancen zur Partizipation, Moderation und Gestaltung dieser Transformationsprozesse jedoch erst dann ergreifen, wenn wir die Triebkräfte und Strukturen dieser Entwicklung erkennen und verstehen. Die öffentlichen Interessen geraten vor allem deshalb in den Hintergrund, weil sie in weiten Teilen noch gar nicht erforscht sind oder zu Beginn der gestalterischen Intervention nicht thematisiert werden. Folgende drei Punkte sind für die Gestaltung der Digitalisierung von zentraler Bedeutung:

1. Ethik: Die Konsequenzen der Digitalisierung für Mensch und Umwelt müssen vor dem Hintergrund der Anwendungssituation recherchiert, erforscht und mit den Betroffenen diskutiert werden! Die Aufgabenstellung muss vor dem Hintergrund umfangreicher Beteiligungsprozesse erarbeitet werden!
2. Mehrwert: Nutzen und Risiken technologischer Neuerungen müssen recherchiert, erforscht und gegeneinander abgewogen werden! Die Gestaltung der Digitalisierung darf kein Selbstzweck werden, sondern muss ihren konkreten Nutzen für Mensch und Umwelt nachweisen!

---

le-in-tuerkei-tausende-verfahren-gegen-nutzer-sozialer-medien-14592235.html (19.12.2017).

6 Vgl. statista. Umfrage unter Internetnutzern. Was glauben Sie: Wie sicher sind Ihre persönlichen Daten im Internet im Allgemeinen?, <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/217842/umfrage/sicherheit-von-persoennlichen-daten-im-internet/> (19.12.2017).

7 Facebook, Twitter und Co.: Datenschutz in Sozialen Netzwerken. Internetangebot: Die Bundesbeauftragte für den Datenschutz und die Informationsfreiheit, [https://www.bfdi.bund.de/DE/Datenschutz/Themen/Telefon\\_Internet/InternetArtikel/DatenschutzInSozialenNetzwerken.html](https://www.bfdi.bund.de/DE/Datenschutz/Themen/Telefon_Internet/InternetArtikel/DatenschutzInSozialenNetzwerken.html) (19.12.2017).

3. Sicherheit und Recht: Die Möglichkeiten des Datenschutzes müssen recherchiert, erforscht und in die Definition der Aufgabenstellung einbezogen werden! Die Digitalisierung darf nur insoweit marktwirtschaftlichen Prinzipien folgen, wie sie demokratische und rechtsstaatliche Prinzipien einhält!

Einem der bedeutendsten Physiker des 20. Jhd., Werner Heisenberg, wird der Satz zugeordnet: »Die Ideen sind nicht verantwortlich für das, was die Menschen aus ihnen machen.«<sup>8</sup> Der Mensch ist Schöpfer aller Technologien. Wir formen das Leistungsspektrum von Computern, Programmen, Maschinen und Vernetzungsstrukturen nach unserem Willen und zu unserem Nutzen. Die Produktion, Gestaltung und Anwendung digitaler Technologien muss sich daher stets auf unsere persönliche Verantwortung gründen. Designerinnen und Designer müssen eine ethische Haltung zu Entwicklung und Einsatz digitaler Technologien entwickeln und die hieraus resultierende Verantwortung in der Gestaltungspraxis anwenden. Wir müssen die neuen digitalen Technologien zur Fortentwicklung und Stärkung der Demokratie nutzen und hiermit eine Welt gestalten, in der wir frei und selbstbestimmt leben können.

### Zukunft der Arbeit in vernetzten Gesellschaften gestalten

Triebkraft des digitalen Wandels sind Nutzen und Mehrwert, den die neuen Technologien für das Wohl des Menschen in modernen Gesellschaften entfalten. Das digitale Zeitalter begann 1941, als Konrad Zuse mit seinem Z3 den ersten funktionsfähigen Computer der Welt erfunden hat. Diese Leistung gründet sich auf Vorarbeiten wie der mechanischen Rechenmaschine von Charles Babbage, die bereits ein Jahrhundert früher zum Einsatz gekommen ist. Während sich die Weiterentwicklung digitaler Technologien durch den zweiten Weltkrieg in Europa verzögerte, wurde diese in den USA trotz einiger Skepsis stark vorangetrieben. Auf Grund von Größe und Herstellungskosten digitaler Technologien im Jahr 1943 wird der damalige Chef von IBM, Thomas J. Watson, wie folgt zitiert: »Ich glaube, es gibt einen Weltmarkt für vielleicht 5 Computer.«<sup>9</sup>

Der Durchbruch des Computers kam 1981 mit dem IBM-Modell 5150, das von Unternehmen weltweit wegen seiner geringen Größe, seiner für Bürotätigkeiten ausreichenden Leistung, seines wirtschaftlichen Preises und des zur Verfügung stehenden IT-Services für die Einrichtung persönlicher Arbeitsplätze genutzt wurde. Durch die Marktmacht von IBM im Bereich der Industriecomputer wurde das Betriebssystem Microsoft-DOS schnell zum weltweiten Industriestandard für Personal Computer. Technologisch überlegene Modelle wie der Apple-PC oder der Commodore-PC wurden hierdurch an den Rand gedrängt. 2007 holte sich Apple den Status des Technologieführers mit dem ersten iPhone-Modell zurück, mit dem es zum wertvollsten Unternehmen der

<sup>8</sup> Zitat wird seit 1969 Werner Heisenberg zugeschrieben, die Quelle dafür fehlt.

<sup>9</sup> Elektronenroboter in Deutschland. In: Der Spiegel vom 26.05.1965.

Welt aufstieg. Heute werden weltweit jährlich mehr als 250 Mill. PC-Modelle verkauft. Der Höhepunkt dieser Entwicklung wurde bereits 2011 mit mehr als 360 Mill. PC-Modellen erreicht.<sup>10</sup>

Der Siegeszug der Smartphones hält bis heute ungebremst an und hat im Jahr 2017 die Marke von nahezu 1,5 Mrd. verkauften Geräten erreicht.<sup>11</sup> Die Anzahl der Mobilfunkanschlüsse mit 7,3 Mrd. entspricht bereits heute der Weltbevölkerung, wobei die Zahl verzerrt ist, da Menschen, Institutionen und Unternehmen in Industrieländern häufig mehrere Anschlüsse besitzen. Dennoch beträgt die Zahl der Mobilfunkanschlüsse in Afrika bereits 709 Mill., was das Potenzial der Menschen verdeutlicht, die wir mit digitalen Angeboten erreichen können.<sup>12</sup> Die Existenz weltweiter digitaler Vernetzungsstrukturen eröffnet neue Denk- und Handlungsfelder, die sich zur Verbesserung der Bildung-, Lebens- und Arbeitsbedingungen vieler Menschen aus allen sozialen Schichten und Herkunftsländern der Welt nutzen lassen. Öffentliche Interessen lassen sich durch den digitalen Wandel fördern, wo der Einsatz digitaler Technologien hilft, bestehende Ungleichheiten und Entwicklungsdefizite abzubauen.

Der digitale Wandel vernetzter Industrie- und Dienstleistungsgesellschaften prägt unsere Gegenwart und schafft grundlegende Strukturen für die Zukunft. Die Digitalisierung ist ein globaler technologischer Transformationsprozess, vergleichbar mit dem der Industrialisierung, in dem mit großen ökonomischen, kulturellen und sozialen Folgen zu rechnen ist. Die genauen Konsequenzen dieser technologischen Umwälzungen lassen sich nicht zuverlässig abschätzen, da der begonnene technologische Modernisierungsprozess noch viele Jahre weiterlaufen wird. Aktuelle Schätzungen zu den Arbeitsplatzverlusten durch die Digitalisierung der Wirtschaft, bzw. der Arbeitswelt 4.0 schwanken zwischen 47 % und 9 %<sup>13</sup>. Alle Schätzungen zu lokalen und regionalen Auswirkungen der Digitalisierung schwanken sehr stark, weil Effekte der Arbeitsplatzrationalisierung durch den Zuwachs neuer Arbeitsplätze vermindert oder kompensiert werden können.

---

10 Vgl. statista. Prognose zum weltweiten Absatz von PCs von 2009 bis 2021, <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/160878/umfrage/prognose-zum-weltweiten-absatz-von-pcs/> (21.12.2017).

11 Vgl. statista. Prognose zum Absatz von Smartphones weltweit von 2010 bis 2021, <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/12865/umfrage/prognose-zum-absatz-von-smartphones-weltweit/> (21.12.2017).

12 Vgl. statista. Anzahl der Mobilfunkanschlüsse weltweit nach Regionen von 2005 bis 2017, <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/253072/umfrage/anzahl-der-mobilfunkanschluesse-nach-regionen-weltweit/> (21.12.2017).

13 Studien für den Arbeitsmarkt der USA: 47 % (Vgl. Frey und Osborne 2013) oder 6-15 % (Vgl. Bonin et al. 2015; Dengler und Matthes 2015; Arntz et al. 2016), für Europa Siehe: Arbeitswelt 4.0: Wohlstandszuwachs oder Ungleichheit und Arbeitsplatzverlust – was bringt die Digitalisierung? Oliver Stettes, Melanie Arntz, Terry Gregory und Ulrich Zierahn, Katharina Dengler, Daniel Veit, Werner Eichhorst und Ulf Rinne, <https://www.zew.de/publikationen/arbeitswelt-40-wohlstandszuwachs-oder-ungleichheit-und-arbeitsplatzverlust-was-bringt-die-digitalisierung/> (06.07.2018).

Die Zukunft der Arbeit in vernetzten Gesellschaften muss verantwortungsvoll gestaltet werden, da stets alle Ebenen der Wertschöpfungskette sowie deren Folgen auf Mensch und Umwelt in den Blick genommen werden müssen.

## Formen des Zusammenlebens vernetzter Gesellschaften gestalten

Die Hoffnungen, welche sich mit der Digitalisierung aller Lebensbereiche verbinden, zeigen sich besonders deutlich am Modell der ›Smart Cities‹, das bei vielen gesellschaftlichen Handlungsträgern große Euphorie erzeugt, obgleich sich damit auch erhebliche Risiken verbinden. Smart Cities und das ›Internet der Dinge‹ sind nicht länger Utopien, sondern nehmen gegenwärtig bereits Gestalt an.<sup>14</sup> Mittels digitaler Technologien soll eine neue Urbanität entstehen, in der die Bedürfnisse des Menschen wie Gesundheit, Soziales, Arbeit und Freizeit im Mittelpunkt stehen. Smart People sind Menschen, die in Symbiose mit neuen digitalen Technologien leben und davon optimal profitieren. Smart Governance erleichtert Bürgern und Staat die Regelung notwendiger Verwaltungsvorgänge. Smart Mobility basiert auf intelligenten Ideen wie selbstfahrenden Autos, die auf Basis von Carsharing-Modellen öffentlich genutzt werden können. Das Prinzip der Smart Economy beinhaltet die effizientere Nutzung materieller und energetischer Ressourcen. Infrastrukturen wie Transport und Energieversorgung sollen zukünftig ökologischer und effizienter gestaltet werden. Bürger können ihre Einkäufe von zu Hause tätigen und erhalten ihre Produkte frei Haus geliefert. Ein großer Teil der Arbeit kann zu Hause erledigt werden.

Wo Arbeitszeiten flexibel sind und Wege entfallen, können viele Tätigkeiten familienfreundlicher und ökologischer gestaltet werden. Die Kommunikation soll weitgehend über Instant-Messaging-Dienste wie E-Mail, IP-Telefonie, Videokonferenzen, Screen-Sharing, Dateiübertragung und soziale Netzwerke erfolgen. Intelligente Haustechniksysteme erkennen die Bedürfnisse der Nutzer und passen die Lebens- und Arbeitsbedingungen im Gebäude den Anforderungen an. Die Nutzung wird ökologischer, da wichtige Energieverbrauchsquellen wie Heizung und Licht optimal an die Vorgänge im Haus angepasst werden. Die Nutzung von Überwachungstechnologien vermindert die Kriminalität und ermöglicht schnelle Hilfe, wenn Menschen in Not geraten. Alte Menschen könnten davon besonders profitieren, da sie die meisten täglichen Vorgänge von zu Hause aus regeln und regelmäßige Kontakte mit Familie, Freunden und Betreuern aufrechterhalten können. Smart Cities und Bürger sind nach innen und außen hochgradig vernetzt.

Die Kritik an Smart Cities trifft vor allem die damit einhergehenden Möglichkeiten des Missbrauchs digitaler Technologien für die Realisierung kommerzieller Interessen

---

<sup>14</sup> Vgl. Jaekel, Michael: Smart City wird Realität. Wegweiser für neue Urbanitäten in der Digitalmoderne, Wiesbaden 2015.

und die totale Überwachung der Bürger. Smart Cities könnten sich zu einem Machtinstrument entwickeln, das staatlichen oder auch privaten Institutionen ein Instrument zur totalen Überwachung und Verhaltenssteuerung aller Bürgerinnen und Bürger an die Hand gibt. Bei der Gestaltung von Smart Cities müssen öffentliche Interessen demokratischer Gesellschaften berücksichtigt werden, was gestalterischen Disziplinen zwischen Architektur, Städtebau und Design neue Handlungsfelder eröffnet. Gesellschaftliche Handlungsträger brauchen gute Argumente und wirksame Strategien für die Durchsetzung öffentlicher Interessen gegen die Macht globaler IT- und Internet-Unternehmen, deren Marktkapitalisierung schon heute das Bruttosozialprodukt vieler Volkswirtschaften überschreitet.<sup>15</sup>

Die Digitalisierung unserer Lebens-, Lern- und Arbeitswelt revolutioniert systemrelevante Grundlagen demokratischer Gesellschaften wie Sicherheit, Bildung, Presse, Recht und Freiheit. Gesetzestexte und gesellschaftliche Praktiken lassen sich vielfach nicht direkt vom analogen in den digitalen Raum übertragen. Die Grenzen zwischen Privatheit und Öffentlichkeit geraten ins Fließen und müssen in öffentlichen Diskursen definiert und von demokratisch legitimierten Instanzen neu bewertet werden. Seit Aristoteles wissen wir, dass ethische Prinzipien und moralische Haltungen auf Gewohnheiten, Sitten und Gebräuchen basieren.<sup>16</sup> Wenn lebensweltliche Praktiken starken gesellschaftlichen Transformationsprozessen ausgesetzt sind, geraten ethische und moralische Fundamente unter Druck. Der durch Digitalisierung und Vernetzung erzeugte Veränderungsdruck fördert Verunsicherung und Ängste, schafft jedoch auch Freiräume für die Neugestaltung der Formen unseres Zusammenlebens. Die Digitalisierung birgt nicht nur unkalkulierbare Risiken, sondern ebenso auch Chancen zur Erneuerung von Gesellschaft. Die Veränderungsdynamiken der Digitalisierung sind heute bereits in zentralen gesellschaftlichen Denk- und Handlungsfeldern wie Umwelt, Bildung, Forschung, Wissenschaft, Wirtschaft, Energie, Justiz, Gesundheit, Verteidigung, Verkehr, Politik, Arbeit, Familie, Soziales und Kultur spürbar. Fragen nach Strategien zur Gestaltung der Digitalisierungsprozesse rücken hierdurch in das Zentrum des öffentlichen Diskurses. Wenn wir die Zukunft der Urbanität mitgestalten wollen, müssen wir öffentliche Interessen der Bürgerinnen und Bürger wahrnehmen, Chancen und Risiken bewerten sowie die Möglichkeiten für erfolgreiche Interventionen entdecken und nutzen.

## Nutzerrechte und Nutzerverhalten in digitalen Welten gestalten

Die Begriffe und das Verhältnis von Öffentlichkeit und Privatheit müssen in vernetzten Gesellschaften neu ausgehandelt und rechtlich gesichert werden. Die ethische Grundlage für unser Handeln kann nicht problemlos vom analogen in den digitalen Raum

---

15 Vgl. PricewaterhouseCoopers LLP, <https://www.pwc.com/gx/en/services/audit-assurance/publications/global-top-100-companies-2017.html> (16.11.2017).

16 Vgl. Aristoteles: Nikomachische Ethik, Leipzig 2010.

übertragen werden, da viele wertbildende Faktoren wie Einfluss, Vertrauen, Freundschaft, Zustimmung, Macht und Gewalt ihre Bedeutung ändern. Wer im virtuellen Raum des Internets als Freund gelikt wird, kann in der physischen Begegnung ein Fremder sein. Wer im Internet Hasskommentare verfasst, kann im analogen Leben ganz andere Ansichten vertreten. Die gegenwärtigen Regelungen zu den Persönlichkeitsrechten von Individuen, wie auch zum Verhältnis von Öffentlichkeit und Privatheit spiegeln die lebensweltlichen Praktiken und demokratisch ausgehandelten Rechtsauffassungen analoger Gesellschaften wider. Wenn wir uns im analogen Raum aufhalten, uns physisch zwischen Orten bewegen, körperlich mit Menschen in Kontakt treten und ihre Dienstleistungen in Anspruch nehmen, können wir darauf vertrauen, dass unsere Persönlichkeitsrechte gewahrt bleiben. Wir wissen zumeist, wo unsere Handlungen privat bleiben oder wo sie öffentlich werden und können unser Verhalten darauf ausrichten. Das gilt in gleicher Weise für die Wahrnehmung und Respektierung der Privatsphäre anderer Menschen. Eine totale Überwachung, die mit der Nutzung digitaler Medien einhergeht, wäre unvereinbar mit unseren Grundrechten.

Wenn wir uns im Internet bewegen oder mit dem mobilen Endgerät unseren Aufenthaltsort wechseln, werden all unsere Aktionen von verschiedenen digitalen Akteuren aufgezeichnet. Durch diese Vorratsdatenspeicherung werden Bürger zu Verdächtigen und private Handlungen zur Ware.<sup>17</sup> Globale IT-Unternehmen verwerten unsere Daten in einem dynamisch wachsenden Geschäftsfeld, in dem unser Recht auf Privatheit eine neue Bedeutung erlangt. Unsere Datenschutzgesetzgebung zeigt, dass staatliche Institutionen noch keinen Weg gefunden haben, Rechtsicherheit herzustellen. Statt Regeln werden Warnungen herausgegeben, die weiter zur Verunsicherung der Bürger beitragen.<sup>18</sup>

Computerprogramme und Apps erleichtern uns das Leben, sie sparen Arbeit, dienen als Wissensarchiv, überwachen unsere Gesundheit, fördern unsere soziale Kommunikation und erleichtern uns die Alltagsorganisation. Algorithmen helfen uns bei der Informationssuche, geben Orientierung, steuern soziale Kommunikation und werben für unsere Anliegen. Kaum jemand möchte daher heute im Privatleben auf die Nutzung von Computern und Smartphones verzichten. Die digitale Öffentlichkeit des Internets wird zum Schauplatz unseres Lebens und wirkt in alle Bereiche unserer physischen Realität hinein. Wir stellen unsere Daten daher auch zumeist sorglos und freiwillig ins Netz, da die gebotenen Vorteile konkret und oft kostenfrei zu haben sind, während Nachteile wie mangelnde Datensicherheit und zunehmende Abhängigkeit abstrakt bleiben.<sup>19</sup> Wir stimmen Lizenz- und Geschäftsbedingungen häufig mit einem Klick zu, ohne diese zuvor genau gelesen und in ihrer Tragweite zu überprüfen zu haben. Die meisten Programme

---

17 Ab dem 01.07.2017 sind wir alle verdächtig. Unabhängiges Landeszentrum für Datenschutz Schleswig-Holstein, <https://www.datenschutz.de/ab-dem-1-juli-2017-sind-wir-alle-verdaechtig/> (06.02.2018).

18 Vgl. Bundesdatenschutz Grundordnung (BDSG) 2017 §1 BDSG Art. 4 sowie Datenschutz-Grundverordnung (EU) 2016/679 Art. 116.

19 Vgl. Morozov 2013.



sind für uns alternativlos, weil wir uns hierüber bereits stark vernetzt haben, mit anderen Menschen und Institutionen, mit dem eigenen Datenbestand, anderen Programmen und der Hardware. Zudem können wir davon ausgehen, dass Konkurrenten auf vergleichbare Weise mit unseren Persönlichkeitsrechten umgehen. Der Abschluss von Lizenz- und Geschäftsverträgen mit Softwareanbietern ist daher häufig von Gefühlen wie Sorglosigkeit und Zweckoptimismus oder Abhängigkeit und Machtlosigkeit geprägt. Das führt dazu, dass wir immer häufiger nicht wissen und uns immer weniger dafür interessieren, wer unsere Daten speichert, auswertet, nutzt und weitergibt. Der Übergang von der analogen in die digitale Gesellschaft stürzt uns in Krisen, die gewaltige Risiken bergen und hierdurch zugleich Chancen für tiefgreifende Erneuerungen eröffnen.<sup>20</sup> Die Diskussion, Neudefinition und Gestaltung der Persönlichkeitsrechte aller Bürger gehört zu den wichtigsten Herausforderungen vernetzter Gesellschaften.

Der »Gläserne Bürger«, der seine Privatsphäre im digitalen Raum des Internets nahezu vollständig preisgibt, gehört zu den Kennzeichen vernetzter Gesellschaften. Kaum jemand ist sich bewusst, dass leistungsfähige Algorithmen aus wenigen Kennzeichen wie Angaben von Freunden, Standorten, Einkäufen oder Gewohnheiten die Identität einer Person ermitteln können.<sup>21</sup> Sobald wir das Internet nutzen, werden unsere Handlungen von Programmen im Hintergrund aufgezeichnet, ausgewertet und mit vorhandenen Daten verknüpft. Durch die Summe unserer Handlungen erzeugen wir selbst ein Persönlichkeitsprofil im Internet, in dem sich unsere private Lebenssituation repräsentiert. Die Verknüpfung unserer Daten mit denen unserer Familie, Freunde und Kollegen erzeugt ein soziales Profil, das niemals zuvor in dieser Weise sichtbar war. Mit der Dokumentation unserer gesamten digitalen Kommunikation, der Registrierung der Art und Häufigkeit unserer Kontakte wie auch der Verknüpfungen von Gesprächen, Texten, Bildern und Filmen wächst, vertieft und verfeinert sich diese Struktur.

Datenschutz wird heute weitgehend von den Unternehmen betrieben, die gleichzeitig Geld mit der Nutzung unserer Daten verdienen. Wir digitalisieren unsere Daten selbst und sorgen mit dem Anschluss ans Internet und der Nutzung von Programmen selbst für ihre Verbreitung. Die Datenerfassung macht weder an der Schwelle zum eigenen Wohnraum, noch an der Körpergrenze halt. Wenn wir Angebote des Internets nutzen, digitalisieren wir bewusst oder unbewusst viele Informationen über unseren Lebensweg und unsere Bildung, unsere sozialen Kontakte und unser Sozialverhalten, unser Bewegungsprofil und unsere Handlungen, unsere Einstellungen, Probleme, Präferenzen und Wünsche. Die Summe der Veröffentlichungen privater Informationen bildet das Datenkapital gigantischer IT-Unternehmen, deren wirtschaftliche Macht staatliche Regulierungsversuche immer wieder erfolgreich unterbindet.<sup>22</sup> Das Internet legt ein autobiographisches Gedächtnis seiner Nutzer an, über das wir keine vollständige Verfü-

---

20 Vgl. Han 2013.

21 Vgl. Kucklick, Christoph: Die granulare Gesellschaft. Wie das Digitale unsere Wirklichkeit auflöst, Berlin 2016.

22 Vgl. S&P Index data, <http://fortune.com/global500> (08.12.2017).

gung haben. Löschungsversuche erweisen sich häufig als erfolglos, da unsere Daten unzählige Male vervielfältigt und so gespeichert werden, dass sie dem direkten Zugriff von Staat und Bürgern entzogen bleiben. Nationale Datenschutzgesetze finden am Speicherort der Daten keine Anwendung, wenn dieser außerhalb der Landesgrenzen liegt. Ganz anders als US-Amerikaner sind EU-Bürger bei der Nutzung sozialer Medien wie WhatsApp, facebook, Instagram, Snapchat, Twitter und Xing, von Videoportalen wie YouTube und vimeo, von Suchmaschinen wie google und Bing sowie online-Händlern wie amazon und eBay, weitgehend rechtlos.<sup>23</sup> Die Souveränität von Staaten wird durch den globalen Datentransfer erheblich eingeschränkt.<sup>24</sup>

Unsere Daten sind nirgendwo sicher, da die Cyberkriminalität auf Grund steigender Werte, weltweiter Vernetzung, rechtsfreier Räume und fehlender Strafverfolgung stetig wächst. Bei einem 2011 erfolgten Cyberangriff auf das digitale Serviceportal Playstation Network wurden Kreditkarteninformationen und persönliche Daten von 77 Millionen Abonnenten gestohlen, die erst 6 Tage danach darüber informiert wurden. 2013 erhielten Hacker durch einen Cyberangriff Zugriff auf die Konten von ca. 1 Mrd. Yahoo-Usern, die Namen, E-Mail-Adressen, Telefonnummern, Geburtsdaten und verschlüsselte Passwörter enthielten. Ebenfalls 2013 erbeuteten Hacker die Daten von 38 Millionen Adobe-Kunden. 2014 wurden 145 Millionen registrierten Kunden des Online-Marktplatzes ebay zum Opfer von Cyberkriminellen. 2015 wurden Anschriften, Kreditkartennummern und sexuelle Vorlieben von circa 40 Millionen Usern des Onlineportals Ashley Madison von einer Hackergruppe veröffentlicht, das zur Kontaktaufnahme von Sexualpartnern für Seitensprünge dient. Darunter waren darunter 15.000 Regierungs- und Militäradressen. Durch die Veröffentlichung hat sich zudem herausgestellt, dass Löschungen von Daten nach Kündigung oder Kundenwunsch nicht erfolgt sind.<sup>25</sup> Hieraus wird deutlich, dass die Sicherheit von Bürgern in vernetzten Gesellschaften auf Grund der geänderten Rahmenbedingungen nicht mehr gegeben ist. Das offenbart ein gewaltiges Gestaltungspotenzial, da vorhandene Problemlösungsstrategien wie nationale Gesetze und Verordnungen in einem globalen Kontext nur geringe Wirkung erreichen. Selbst internationale Regelungen werden sich kaum durchsetzen lassen, da Rechtsbrüche zu jeder Zeit aus jedem Teil der Welt unter Nutzung mobiler kostengünstiger Technologien erfolgen können.

---

23 Vgl. Spehr, Michael: Abgefischt von Facebook. In: FAZ-online vom 29.12.2016, <http://www.faz.net/aktuell/technik-motor/digital/datenkrake-abgefischt-von-facebook-14590869-p2.html> (08.12.2017). Brühl, Jannis/Kirchner, Thomas: Mehr Sicherheit für EU-Bürger in den USA. In: Süddeutsche Zeitung vom 12.07.2016, <http://www.sueddeutsche.de/politik/datenschutz-mehr-sicherheit-fuer-eu-buerger-in-den-usa-1.3074903> (08.12.2017).

24 Vgl. The Spy Files. wikileaks, <https://wikileaks.org/the-spyfiles.html> (08.12.2017). On Thursday, December 1st, 2011 WikiLeaks began publishing *The Spy Files*, thousands of pages and other materials exposing the global mass surveillance industry.

25 Vgl. Die größten Cyberangriffe auf Unternehmen. Computerwoche, <https://www.computerwoche.de/a/die-groessen-cyberangriffe-auf-unternehmen,3214326> (21.12.2017).

Ein weitreichender Verzicht auf die Nutzung digitaler Technologien bietet im Moment den einzig wirksamen Schutz gegen das Eindringen staatlicher und privater Akteure in unsere Privatsphäre. Doch ist das überhaupt möglich oder reicht es vielleicht aus, wenn wir unser Kommunikationsverhalten verändern und wirksame Sicherungsprogramme nutzen? Vielleicht brauchen wir auch keine neuen Gesetze, sondern Programme, denen wir vertrauen können oder die den Datenhunger anderer Programme einhegen? Vielleicht müssen wir uns im virtuellen Raum des Internets auch nur anders verhalten? Die Gestaltung unserer Lebensumwelt hat einen großen Einfluss auf das Nutzerverhalten, weshalb diese Aufgabe ein gesellschaftlich hochrelevantes Tätigkeitsfeld für Designerinnen und Designern bietet. Die Gestaltung von Nutzerverhalten im Internet gehört zu den großen Herausforderungen der Gegenwart und wird uns in Zukunft noch lange beschäftigen.

### **Bildung, Wissenschaft und Forschung in vernetzten Gesellschaften gestalten**

Die digitale Transformation moderner Gesellschaften wirkt sich besonders stark auf Bildung, Wissenschaft und Forschung aus. Dabei hat die Transformation der Art und Weise, wie wir lernen und forschen, wie wir Wissen generieren, verbreiten und nutzen, gerade erst begonnen. Da wir nicht in die Zukunft sehen können, können wir Vergleiche mit historischen Ereignissen nutzen, um uns die Auswirkungen der Digitalisierung vorzustellen. Häufig werden an dieser Stelle Vergleiche zwischen den transformativen Kräften des Buchdrucks und des Internets gezogen. Die Erfindung des Buchdrucks im 15. Jahrhundert wurde zur Triebkraft einer umfassenden Modernisierung mittelalterlicher Gesellschaften.<sup>26</sup> Das Gelingen einer weitgehenden Alphabetisierung und Aufklärung der Bevölkerung lässt sich jedoch nicht allein auf direkte Vorteile der Drucktechnik wie niedrige Herstellungskosten, hohe Auflagen, schnelle Verbreitung und einfache Verfügbarkeit zurückführen. Genauso wichtig waren indirekte Vorteile wie Mehrsprachigkeit, Allgemeinverständlichkeit und Nutzerfreundlichkeit der Inhalte. Die Druckwirtschaft orientierte sich mit ihren Produkten nicht mehr nur an den Wünschen einer winzigen Bildungselite, sondern sie entdeckte das ökonomische Potenzial der Masse, die zuvor jedoch noch gebildet werden musste. Die Verbreitung von Druckerzeugnissen in allen Sprachen und Ländern dieser Erde sorgt seitdem für eine exponentielle Ausdehnung und Vernetzung des Wissensbestandes unserer Spezies.

Die wirtschaftliche, soziale und kulturelle Transformation mittelalterlicher Gesellschaften schuf das Zeitalter der Moderne, das mit der Digitalisierung nicht endet, sondern eine weitere Entwicklungsstufe erreicht. Der nach meiner Auffassung rein programmatisch zu verstehende Begriff der Postmoderne wendet sich gegen das Innovationsstreben freier global orientierter Marktwirtschaften. Die Moderne ist keineswegs am Ende, sondern tritt mit der Digitalisierung gerade in eine neue Stufe ein,

---

26 Vgl. Morozov 2013.

die von einer immer höheren Vernetzung in allen gesellschaftlichen Handlungsfeldern geprägt wird. Mit dem gegenwärtigen Datenaufkommen im Internet erreicht unser Informationsbestand erneut einen Quantensprung. Das monatliche weltweite Datenaufkommen wird auf mehr als 15,3 Zetabyte [1021 Byte] geschätzt, was die Datenmenge aller existierenden Druckerzeugnisse um ein Vielfaches übertrifft.<sup>27</sup> Die Qualität der digitalen Informationen ist jedoch weitaus heterogener als die von Druckmedien, da die Verbreitung von Daten im Internet nahezu kostenlos von jedem privaten Netzanschluss möglich ist. Nur ein winziger Teil der Datenmenge wird durch professionelle Autorschaft und in redaktioneller Verantwortung produziert. Der größte Teil aller Veröffentlichungen erfolgt durch Privatpersonen, deren Authentizität und Qualifikation oftmals im Verborgenen bleibt. Täglich entstehen neue Informationskanäle auf redaktionell betreuten Webseiten, persönlichen Blogs, Videoformaten wie YouTube, sozialen Netzwerken wie Facebook oder Kurznachrichtenkanälen wie Twitter.

Die meisten Menschen nutzen heute bereits das Internet als primäre Quelle für Lernaktivitäten wie Recherche, Erfahrungserwerb, und Wissensbildung. Das gilt nicht nur für den Freizeitbereich, sondern inzwischen auch für schulisches Lernen und Hochschulstudium.<sup>28</sup> Der Zugang zu Informationen aller Art erfolgt über Internet-Suchmaschinen wie Google, die allein pro Tag über 3 Mrd. Suchanfragen von mehr als 1,17 Mrd. Nutzern bearbeitet. Die nächstfolgenden Suchmaschinen wie Baidu, Yahoo und Microsoft werden von jeweils knapp 300 Mill. Nutzer angefragt.<sup>29</sup> In Deutschland nutzen heute bereits mehr als 17 Mill. Personen über 14 Jahre das Internet als Nachschlagewerk.<sup>30</sup> In der Altersgruppe der 14- bis 29- jährigen Internetnutzer verwenden hierzulande bereits 92 % die weltgrößte Internet-Enzyklopädie Wikipedia.<sup>31</sup> Diese enthält heute einen Wissensbestand von ca. 45 Mill. Artikeln, die in annähernd 300 Sprachen von weit über hunderttausend freien Autoren erstellt, redaktionell betreut und permanent aktualisiert werden. Dieses kostenfreie Wissensangebot steht jedem Internet-Nutzer der Welt zur Verfügung, was Probleme verursachen kann, wenn Wikipedia dauerhaft eigene Rechercheleistungen und umfassende Information ersetzt. Betrachtet man dieses häufig be-

---

27 Vgl. IDC Studie. Neue Ansätze für ein neues Datenzeitalter, <https://www.seagate.com/de/de/our-story/data-age-2025/#> (30.04.2018).

28 Vgl. Klöck, Gerd: Studenten sind ohne Google aufgeschmissen. In: Zeit online, <http://www.zeit.de/studium/hochschule/2011-05/lehre-google> (11.12.2017).

29 Vgl. Statista. 1.17 Billion People Use Google Search, <https://www.statista.com/chart/899/unique-users-of-search-engines-in-december-2012/> (11.12.2017).

30 Vgl. Statista: Anzahl der Internetnutzer in Deutschland, die das Internet für die Nutzung von Nachschlagewerken verwenden, nach Häufigkeit der Nutzung von 2013 bis 2016 (in Millionen), <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/168882/umfrage/internet-fuer-die-nutzung-von-nachschlagewerken/> (11.12.2017).

31 Vgl. Statista: Nutzen Sie das Online-Lexikon Wikipedia?, <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/500757/umfrage/anteil-der-nutzer-von-wikipedia-nach-altersgruppen-in-deutschland/> (11.12.2017).

nannte Problem jedoch aus einer anderen Perspektive, wird der Nutzen öffentlicher digitaler Wissensarchive für die Bildung der Weltbevölkerung erkennbar. Die meisten Menschen der Welt haben heute Zugang zum Internet, doch noch immer keinen Zugang zu Bibliotheken und kein Geld für Bücher.

Durch die Verbreitung und Nutzung des Internets als Informationsquelle und Kommunikationsplattform werden digitale Medien zunehmend auch für Bildung, Wissenschaft und Forschung verwendet. Nahezu alle privaten und öffentlichen Einrichtungen dieser Art nutzen das Internet als digitale Repräsentanz ihrer Institution für interne und externe Kommunikationszwecke. Zielsetzung, Struktur und Tätigkeitsfelder lassen sich hieraus ebenso ableiten, wie Angebote und Kontaktmöglichkeiten. Darüber hinaus bieten viele Bildungsinstitutionen zahlreiche E-Learning Angebote an, wie Webinare, Podcasts, Chatrooms und Moocs oder kombinierte Formen wie Blended Learning.<sup>32</sup> Andere Bildungsinstitutionen verzichten ganz auf den direkten Kontakt mit Lernenden und setzen komplett auf E-Learning. Durch Initiativen wie die Free Online Courses – edX, unterstützt von Universitäten wie MIT, Harvard, Berkeley, Sorbonne, TU Delft, RWTH Aachen, wird es möglich, dass lernwillige Menschen aus aller Welt ungeachtet ihrer Herkunft, ihres Vermögens oder ihres Wohnorts an den besten Bildungseinrichtungen der Welt studieren können.<sup>33</sup> Das digitale Studium ist noch lange kein gleichwertiger Ersatz für den Besuch von Schulen und Hochschulen und wird es vielleicht auch niemals sein. Durch digitales Lernen werden Menschen vielleicht schlauer, doch niemals Teil eines Netzwerkes, das auf persönlichen Kontakten, Verstehen und Vertrauen basiert. Physische Begegnungen mit Lehrenden und anderen Lernenden während und nach den Lernzeiten ermöglichen Diskurse und neue Einsichten, bilden Vertrauensverhältnisse und fördern die Persönlichkeitsbildung. Die Bildung von Wissen basiert auf der Bildung multisensuell erworbener Erfahrungen, in der Realität begründeter Vorstellungswelten und dem Vertrauen auf Persönlichkeiten, die sich nicht in Projektionen zeigen, sondern in zwischenmenschlichen Begegnungen offenbaren. Digitale Lehr- und Lernmethoden bieten eine große Chance zur Erneuerung und Erweiterung analoger Bildungsangebote, doch keinen Ersatz. Die Wissensvermittlung durch Printmedien hat nicht die Abschaffung des gesprochenen Worts bewirkt, sondern dessen Wert und Nachhaltigkeit erhöht.

Die Entwicklung und Gestaltung von digitalen Angeboten für Bildung, Wissenschaft und Forschung eröffnet Designerinnen und Designern ein wachsendes und gesellschaftlich hochrelevantes Tätigkeitsfeld. Digitale Techniken können in jedem Alter und allen Bildungsstufen zum Einsatz kommen, angefangen bei der Vorschulbildung über die Allgemeinbildung bis hin zur fachlichen Bildung und lebenslangen Weiterbildung. Die Konzeption und Produktion von Bildungsangeboten fordert fachliche Kompetenzen und Verantwortung in Feldern wie Mediengestaltung, Mediennutzung und media-

---

32 Vgl. Kerres, Michael: Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung mediengestützter Lernangebote, München 2013.

33 Vgl. Harvard Online Learning portal, <http://online-learning.harvard.edu/> (03.11.2017).

ler Kommunikation. Partizipative Methoden der Designforschung sind dabei besonders wirksam, wenn neue Bildungsangebote auf den folgenden Punkten gründen:<sup>34</sup>

- › Verstehen: Beobachtung von Lehr- und Lernprozessen im Kontext realer Anwendungssituationen und Definition des Mehrwertes neuer Bildungsangebote.
- › Informieren: Gründlichen Recherche der Zielgruppe, Nutzungssituation und vorhandenen Angebote unter Einbeziehung der Entwicklungsgeschichte, Gegenwartszustände und Zukunftsperspektive.
- › Erarbeitung und Formulierung der Zielstellung: Partizipative Begegnungen unter Beteiligung von Lehrenden und Lernenden, von Verantwortungsträger/-innen und Fachexpert/-innen vor dem Kontext der Anwendungssituation.
- › Konzeption: Ideensuche, Entwurf und schöpferische Gestaltung der Formen und Methoden zur Problemlösung unter Nutzung von Usability Strategien wie User Experience Design und Visionärem Denken.
- › Prototyping: exemplarische Umsetzung eines Funktionsmodells, an dem sich die favorisierte Lösung erproben, analysieren, erklären, kritisieren und weiterentwickeln lässt.
- › Test: Evaluation der Nutzungseigenschaften, Beobachtung des Nutzerverhaltens und Analyse offener Nutzungspotenziale durch Anwendung quantitativer und qualitativer Forschungsmethoden sowie direkter User Feedback Strategien.

## Kommunikationsformen vernetzter Gesellschaften gestalten

Das Internet bringt seinen Nutzern einen erheblichen Zuwachs an Informations- und Meinungsfreiheit. Wir können uns zumeist frei entscheiden, wo und wie wir uns informieren und welche Inhalte wir publizieren wollen. Selbst dort, wo autoritäre Regierungen bürgerliche Freiheiten wie das Recht auf freie Meinungsäußerung unterdrücken, lassen sich die mannigfaltigen Informationskanäle des Internets niemals vollständig ausschalten. Proteste und revolutionäre Bewegungen wie der ›Arabische Frühling‹ wurden trotz Internet-Zensur maßgeblich von sozialen Medien gefördert.<sup>35</sup> Die neue digitale Informations- und Kommunikationsfreiheit bleibt jedoch nicht ohne Risiken für einzelne Individuen, Institutionen und Gesellschaften. ›Fake News‹ und kriminelle Aktionen, wie

---

34 Vgl. Buether, Axel: Design. In: Bering, Kunibert / Niehoff, Rolf / Pauls, Karina, Lexikon der Kunstpädagogik, Oberhausen 2017.

35 Vgl. Netzpublikation Bundeszentrale für politische Bildung. Die Rolle der neuen Medien im Arabischen Frühling, <http://www.bpb.de/internationales/afrika/arabischer-fruehling/52420/die-rolle-der-neuen-medien?p=all> (11.12.2017).

digitale Hetze, Cybermobbing, -Bullying und -Stalking, bilden die Schattenseite der neuen Freiheiten des Internets.<sup>36</sup>

Ein Problem besteht auch mit der Validität von Informationen aus dem Internet, die häufig ebenso ungesichert bleiben wie die ethische Haltung und Intention ihrer oft anonymen oder unbekanntem Verfasser. Die Nutzer sozialer Netzwerke sind davon besonders stark betroffen, da sie nur selten erkennen können, welche Quellen den Informationen zu Grunde liegen oder welche Glaubwürdigkeit deren Verbreiter besitzen. Die unkritische und unreflektierte Haltung von Nutzern trägt maßgeblich zum Missbrauch der neuen Freiheiten des Internets bei. Kriterien für professionelle Suchanfragen sowie die Auswahl valider Informationen sollten daher zur Allgemeinbildung jedes Menschen gehören. Im Rahmen einer notwendigen digitalen Aufklärung sollten alle Menschen in die Lage versetzt werden:

1. Recherchefähigkeit: Nach validen Informationen im Internet suchen zu können.
2. Kritikfähigkeit: Kriterien für die Glaubwürdigkeit digitaler Informationen bilden zu können.
3. Evaluationsfähigkeit: Im Zweifel den Wahrheitsgehalt digitaler Informationen überprüfen zu können.
4. Urteilsfähigkeit: Ein eigenes Urteil auf Grundlage sorgfältiger Recherchen bilden zu können.
5. Verantwortungsfähigkeit: Mit personenbezogenen Daten und eigenen Meinungen verantwortlich umgehen zu können.
6. Empathiefähigkeit: Das eigene Handeln an berechtigten Interessen anderer Personen und der Gesellschaft ausrichten zu können.

Netzpolitische Themen wie die Bewahrung digitaler Freiheitsrechte, medienpolitisches und netzkulturelles Engagement werden heute bereits von vielen privaten und öffentlichen Initiativen aufgegriffen und gefördert. Zu nennen sind hier Internet-Plattformen wie netzpolitik.org, die gesellschaftlich relevante Themen wie Datenschutz, Überwachung, Big Data, Scoring, Datenlecks, Cybermilitär, Netzneutralität, Breitbandausbau, freie Netze, Meinungs- und Pressefreiheit, Zensur, Menschenrechte, Whistleblowing, Transparenz, Öffentlichkeitswandel, Datenjournalismus, Open Data, Urheberrecht, Creative Commons, freies Wissen, Bildung, Informationsfreiheit, Verbraucherschutz, AGB, Algorithmen, Künstliche Intelligenz, Drohnen, Cyborgs, Roboter, IT-Sicherheit, Kunst, Musik, Computerspiele, Digitale Demokratie, e-Government, Lobbyismus, Campaigning und soziale Bewegungen verfolgt.<sup>37</sup>

---

36 Vgl. Ingrid Brodnig: Lügen im Netz. Wie Fake News, Populisten und unkontrollierte Technik uns manipulieren, Wien 2017.

37 Vgl. Website netzpolitik.org. Plattform für digitale Freiheitsrechte, <https://netzpolitik.org/team/> (11.12.2017).

Eine besondere politische Bedeutung entfalten neue digitale Enthüllungsplattformen wie WikiLeaks. Die anonyme Veröffentlichung von Daten, an denen nach Ansicht der Betreiber ein öffentliches Interesse besteht, sollen uneingeschränkte Meinungs- und Informationsfreiheit im Internet fördern.<sup>38</sup> Die teils drastischen Nebenwirkungen werden dafür von den Aktionisten in Kauf genommen. Cyberaktivistische Formen von politischem Engagement zeigen auch weltweit aktive Hackerbewegungen wie Anonymous, die ihren Protesten durch massive Öffentlichkeitsarbeit und Angriffe auf digitale Repräsentanzen ihrer Gegner Ausdruck geben.<sup>39</sup> Das Recht auf Informationsfreiheit und freie Meinungsäußerung im Internet kann nur dann Bestand haben, wenn die Gesellschaft sich gegen jede Form von Missbrauch wehrt. Dafür müssen immer wieder Lösungen gefunden werden, was ein neues gesellschaftlich relevantes Tätigkeitsfeld für Designerinnen und Designer schafft.

## Digitale Wissensnetzwerke und Forschungsmethoden gestalten

Der sprachlich beschriebene Wissensbestand unserer Spezies wurde anfangs im Gedächtnis einzelner Individuen bewahrt und über mündliche Erzählformen weitergegeben. Mit der Erfindung der Schrift haben wir diesem Wissen eine materielle Form gegeben, die unabhängig von unserem Gedächtnis Bestand hat. Der Buchdruck wiederum hat die Erzeugung, Vervielfältigung und Verbreitung unseres Wissensbestandes beschleunigt, dessen materielle Form stets abhängig von Zeit und Raum war. Durch die fortschreitende Digitalisierung verlagern sich unsere Wissensbestände kontinuierlich in das Internet, wo sie an jeder Stelle für jeden Nutzer gegen Entgelt oder vielfach auch frei verfügbar sind. Die Digitalisierung unserer Wissensbestände befreit uns von Zwängen wie Zeit, Raum und Material. Jede digitale Quelle könnte theoretisch gleichzeitig von der gesamten Menschheit gelesen werden, da alle Daten an jedem Standort zu jeder Zeit verfügbar sind. Utopien von der uneingeschränkten Verfügbarkeit menschlichen Wissens enden bisher an lösbaren Problemen wie der Datenbereitstellung und Datennutzung, an Datensicherheit und Datenrechten. Für die Gegenwart sind hier pragmatische Lösungen gefragt, die unter Wahrung öffentlicher Interessen gestaltet werden müssen. Für die Gestaltung der Zukunft des Internets sind hingegen Visionen gefragt, die uns dem Traum vom freien Wissen näherbringen.

Die Digitalisierung unserer materiellen Schriftkultur fördert die Produktion von neuem Wissen auf ganz unterschiedliche Weise. Immer mehr Publikationen werden heute von einer wachsenden Zahl von Autorinnen und Autoren direkt für das Internet produziert, da die Digitalisierung eine erhebliche Kostensenkung bewirkt und die Vertriebs-

---

38 Vgl. Website der Enthüllungsplattform WikiLeaks, <https://wikileaks.org/> (11.12.2017).

39 Vgl. Herb, Ulrich (Hg.): Open Initiatives. Offenheit in der digitalen

Welt und Wissenschaft, Saarbrücken 2012. Open Access, <http://univ-saar.uni-saarland.de/monographien/volltexte/2012/87/> (11.12.2017).



wege vereinfacht. Immer mehr wissenschaftliche Publikationen erscheinen englischsprachig und adressieren hierdurch ein weltweites Fachpublikum. Englisch erreichte im Jahr 2017 bereits einen Anteil von über 50 % aller Webseiten und wird durch den weiteren Anstieg immer mehr zur globalen Sprache der Wissensproduktion im Internet.<sup>40</sup> Im Internet finden sich zunehmend auch digitalisierte Printmedien, die in der analogen Welt nur unter großen zeitlichen und finanziellen Anstrengungen erreichbar sind, wie Handschriften, Bilder und vergriffene Publikationen aller Art. Von dem IT-Unternehmen Google stammt die Schätzung, dass auf der Erde bisher 129 Mill. unterschiedliche Bücher gedruckt wurden. 20 % davon sollen frei von privaten Nutzungsrechten sein. Von den 80 % der verbleibenden Bücher sind die meisten, nach Angabe von Google, nicht mehr im Handel erhältlich.<sup>41</sup> Die Unternehmenssparte Google Books gab für sich selbst das Ziel aus, bis zum Jahr 2015 etwa 15 Mill. Bücher mittels Retrodigitalisierung für Nutzer einsehbar in seine Datenbank zu stellen.<sup>42</sup> Da das Unternehmen wegen vieler ungeklärter Urheberrechtsstreite selbst keine Zahlen dazu veröffentlicht, kann über die bis heute erreichte Größenordnung nur spekuliert werden. Das Unternehmen schafft damit Tatsachen und versucht zugleich, eine umfassende Einigung mit Autoren und Autorenvertretungen aus aller Welt zu erreichen. Das Google Books Settlement sieht vor, dass ein Monopol des gesamten Weltwissens entsteht, an dessen Vermarktung Autoren und Verlage mit einem zu vereinbarenden Prozentsatz beteiligt werden sollen.<sup>43</sup> Die Monopolstellung weniger weltweiter Konzerne verursacht Ängste in der Gesellschaft, weshalb vielfach die Forderung laut wird, dass Staat und Öffentlichkeit Verantwortung für die Bereitstellung digitaler Wissens- und Kulturangebote übernehmen müssen.<sup>44</sup>

Unser Weltwissen lässt sich nicht allein auf Daten reduzieren, die in Form professionell gestalteter, redaktionell betreuter und systematisch vertriebener Medienprodukte für eine breite Öffentlichkeit produziert wurden und werden. In den unzähligen Texten, Sprachaufnahmen, Bildern, Musikstücken und Filmen privater Internet-Nutzer repräsentiert sich die Alltagskultur von Individuen, Gruppen und Gesellschaften. Diese auch als Big-Data bezeichneten Lebensäußerungen weiter Bevölkerungsschichten stellen eine

---

40 Vgl. statista. [Top 10 Sprachen im Internet nach Anteil der Websites im Januar 2018], <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/2961/umfrage/anteil-der-verbreitetsten-sprachen-im-internet-seit-2006> (02.11.2017).

41 Vgl. Jackson, Joab. Google: 129 Million Different Books Have Been Published. PCWorld, [https://www.pcworld.com/article/202803/google\\_129\\_million\\_different\\_books\\_have\\_been\\_published.html](https://www.pcworld.com/article/202803/google_129_million_different_books_have_been_published.html) (22.12.2017).

42 Vgl. Reitz, Tobias: Richter setzt Streitparteien unter Druck. In: Zeit online, <http://www.zeit.de/digital/2009-10/google-book-settlement-vergleich> (07.03.2018).

43 Vgl. Google Book Settlement. Aktuelle Verlautbarungen des Unternehmens Google zu diesem Thema, <https://web.archive.org/web/20130210211417/http://www.googlebooksettlement.com/> (07.03.2017).

44 Informationsplattformen wie iRights informieren zum Thema Urheberrecht und zu anderen Rechtsgebieten in der digitalen Welt, <https://irights.info> (06.07.2018).

einzigartige Ressource für Bildung, Wissenschaft und Forschung dar. Wir können uns über Texte, Bilder und Videos ein tagesaktuelles Bild davon machen, wie andere Menschen leben, was sie bewegt und was sich in ihrer Umgebung gerade ereignet. Wenn es uns gelingt, hinter die inszenierten Formen der Selbstauskunft in sozialen Medien zu schauen, lässt sich ein Bild von Menschen und Milieus zeichnen, mit dem sich quantitative und qualitative Methoden der Sozialforschung wirkungsvoll erweitern lassen. Das Datenmaterial sozialer Netzwerke wird heute weitgehend für kommerzielle Zwecke wie interessenbezogene Werbung oder die Herstellung von Kundenbindung verwendet. Die Authentizität der Daten ist darüber hinaus auch für wissenschaftliche Zwecke besonders wertvoll, da sie alltägliche Lebensäußerungen von Menschen darstellen, die keine oder nur sehr grobe redaktionelle Filter durchlaufen haben. Wenn dieser Wissensschatz in anonymisierter Form zum Wohl der Allgemeinheit verwendet wird, ist ein öffentliches Interesse an der Nutzung dieser Informationen gegeben.

Eine Form künstlicher Intelligenz stellen selbstlernende Programme dar. Mit enormen Rechenleistungen, Speicherkapazitäten und selbstlernenden Algorithmen durchsuchen diese Programme unvorstellbar große Datenströme nach bedeutsamen Mustern und finden immer neue sinnvolle Verknüpfungsmöglichkeiten. Intelligente Suchprogramme berücksichtigen heute bereits etwa 200 Kriterien wie Bekanntheit, Glaubwürdigkeit, Vernetzung und Nutzerfreundlichkeit, nach denen sie das gefundene Wissen hierarchisieren. Text- und Bildinformationen werden dabei ebenso ausgewertet und verknüpft wie Nutzerdaten, Verlinkungen, Verweise, Orts- und Zeitangaben. Der Stand der Forschung gründet sich auf die Entwicklung leistungsfähiger Algorithmen, die gleich neuronalen Netzwerken nicht nur selbstlernend sind, sondern diese Informationen eigenständig zur Neuentwicklung von Programmen gebrauchen.<sup>45</sup> Durch die Digitalisierung unsere Wissens und die Entwicklung von Formen künstlicher Intelligenz eröffnen sich weite Tätigkeitsfelder für Designerinnen und Designer, da digitale Wissensnetzwerke und Forschungsmethoden in Zusammenarbeit mit Expertinnen und Experten aller Wissens- und Forschungsfelder entwickelt und gestaltet werden müssen.

## Die Erforschung und Nutzung von Big Data gestalten

Zu den wichtigsten Innovationen des Internets gehören die großen Datenmengen oder ›Big Data‹, deren Speicherung, Auswertung und Nutzung so komplex ist, dass dafür spezifische Programme wie Suchmaschinen benötigt werden. Erkenntnispotenzial und Nutzen der Big Data sind so hoch, dass ein Transformationsdruck entsteht, dessen Auswirkungen bereits in vielen Lebensbereichen wie Bildung, Wissenschaft und For-

---

45 Vgl. Zoph, Barret: Quoc V. Le. Neural Architecture Search with Reinforcement Learning. Cornell University Library arXiv.org > cs > arXiv:1611.01578, <https://arxiv.org/abs/1611.01578> (13.12.2017).

schung, Gesundheit und Ernährung oder Arbeit und Freizeit zu spüren sind.<sup>46</sup> Durch die Nutzung von Big Data müssen wir uns nicht mehr an Mehrheiten, Durchschnittswerten und Standards orientieren. Akteure aus Wissenschaft, Kultur und Wirtschaft können den Willen und die Bedürfnisse von Individuen an ihren jeweiligen Aufenthaltsorten und in ihren spezifischen Lebenssituationen deutlicher wahrnehmen, genauer verstehen und gezielter fördern. Die Erfassung, Sammlung und Verknüpfung großer Datenmengen zeigt das Erleben, Denken, Verhalten und Handeln einzelner Personen, wodurch wir vielen Utopien und Dystopien vom ›gläsernen‹ oder ›transparenten‹ Bürger näherkommen. Das Phänomen des gläsernen Bürgers hat sowohl positive als auch negative Effekte für Individuen und Gesellschaft. Big Data können zum Wohl der Allgemeinheit und damit im Interesse der Öffentlichkeit verwendet werden oder für private Interessen instrumentalisiert werden. Schwierig wird es, wenn öffentliche Belange wie Forschung, Gesundheit oder Sicherheit berührt werden. Hier zeigt sich, dass wir schnellstmöglich eine ethische Haltung für den Umgang mit Daten entwickeln müssen, die im gesellschaftlichen Diskurs ausgehandelt und über rechtliche Rahmenbedingungen abgesichert werden muss.

Die Nutzung von Big Data kann die Persönlichkeitsrechte betroffener Menschen verletzen, wenn diese darüber nicht ausreichend informiert sind und explizit zustimmen. Doch was bedeutet der Akt unserer Zustimmung im Kontext der Digitalisierung? Das Eigentum und Nutzungsrecht personenspezifischer Daten geht heute durch den Gebrauch von Programmen fast automatisch an die dahinterstehenden Unternehmen über. Nach einer Befragung akzeptieren 72 % der Nutzer in Deutschland die AGB, Lizenz-, Nutzungsbedingungen von Programmen bei Installation oder Update, ohne sich die Geschäftsbedingungen vorher gründlich durchzulesen. Dieses Verhalten geht nicht allein auf Vertrauen oder Sorglosigkeit zurück, denn die Befragten gaben gleichermaßen an, dass sie für die Sicherheit ihrer Daten bezahlen würden.<sup>47</sup> Hier sind die Interessen der Öffentlichkeit nicht ausreichend gewahrt, weshalb dringend nachhaltige Lösungen zur Erhöhung der Sicherheit, Kontrolle und Verantwortung im Umgang mit personenbezogenen Daten gesucht und gestaltet werden müssen.

Die Nutzung von Big Data verspricht jedoch auch große Chancen, wo sie im öffentlichen Interesse zum Nutzen der Gesellschaft erfolgt. Ein großes Potenzial liegt in der Synthese von analogen und digitalen Forschungsmethoden. Quantitative Forschungsmethoden gelten der repräsentativen Erfassung von Einzeldaten, die statistisch zu Durchschnittswerten hochgerechnet und im Ergebnis verallgemeinert werden. Quantitative Forschung gründet sich zudem meist auf Thesen und Fragestellungen, die im Vorfeld der Untersuchung festgelegt und anhand der erhobenen Aussagen bestätigt oder falsifiziert werden. Phänomene hingegen werden in experimentellen Versuchsan-

46 Vgl. Stalder, Felix: Kultur der Digitalität, Berlin 2016.

47 Vgl. Datenschutz. Die Sicht der Verbraucherinnen und Verbraucher in Deutschland. TNS Emnid Ergebnisbericht Umfrage im Auftrag des

Bundesverbands der Verbraucherzentralen und Verbraucherverbände Oktober 2015, <https://www.vzbv.de/pressemitteilung/verbraucher-wuerden-fuer-mehr-datenschutz-zahlen> (14.12.2017).

ordnungen häufig so weit reduziert und von ihrem Kontext isoliert, dass sie sich in kontrollierten Umgebungen beobachten lassen. Das gewährleistet die Wiederholbarkeit der Experimente und die Überprüfung der Thesen. Die mittels quantitativer Forschungsmethoden erlangten Ergebnisse werden zwar als repräsentativ betrachtet, werden jedoch häufig keinem Einzelfall gerecht, da die Komplexität der Wirkungen in der Realität wesentlich komplexer ist.<sup>48</sup> Durch die Menge und Vernetzung personenbezogener Daten bildet sich im Internet ein gesellschaftlicher Raum ab, der sich unter anderem mit Methoden der Netnographie<sup>49</sup>, Cyberanthropologie<sup>50</sup> oder Internetsoziologie<sup>51</sup> erforschen lässt. Es muss erst noch untersucht und geklärt werden, inwieweit sich analoge und digitale Repräsentationen unseres Seins gleichen oder unterscheiden.

Die Erhebung und Auswertung von Big Data gibt uns ein neues wissenschaftliches Verfahren an die Hand, mit dessen Hilfe wir zielgenaue Informationen über Personen, Orte und Ereignisse erhalten können. Professionelle Big-Data-Analysen sowie die Algorithmen von Suchmaschinen werden kaum noch von Hindernissen wie Zeit, Datenmenge, Verarbeitungskapazität, Aufenthaltsort oder Sprachkenntnissen beschränkt.<sup>52</sup> Analoge Verfahren sind zudem auf die Begrifflichkeiten unserer Sprache reduziert. So werden Krankheiten in der Regel von Begriffen charakterisiert, durch Symptome beschrieben und nach standardisierten Verfahren behandelt, während individuelle Charakteristika und Therapiemöglichkeiten vernachlässigt werden.<sup>53</sup> Über Big-Data erhalten wir Informationen über Mikro-Aktionen von Personen wie Augenbewegungen, Gesten und Handlungsdetails, über die wir ihre Lebenswirklichkeit in hoher räumlicher und zeitlicher Auflösung wahrnehmen, beobachten und beeinflussen können. Big-Data ermöglichen uns ein tieferes Verständnis komplexer Prozesse in Natur und Gesellschaft, über das wir im positiven Fall zu wahrhaftigeren Erklärungsmodellen und wirksameren Problemlösungen gelangen können. Die Erforschung und Nutzung von Big Data erreicht zunehmend Bedeutung in den Geistes- und Kulturwissenschaften, die bei der Gestaltung dieser Prozesse von der Zusammenarbeit mit Designerinnen und Designern profitieren können.

---

48 Vgl. Kucklick 2016.

49 Vgl. Kozinets, Robert V.: *Netnography*, Thousand Oaks (Kalifornien, USA) 2015.

50 Vgl. Knorr, Alexander: *Cyberanthropology*, Wuppertal 2011.

51 Vgl. Bartsch, Simone: ...würden Sie mir dazu Ihre E-Mail-Adresse verraten? In: *Nomos Universitätsschriften* 2012.

52 Vgl. Reichert, Ramón (Hg.): *Big Data. Analysen zum digitalen Wandel von Wissen, Macht und Ökonomie*, Bielefeld 2014.

53 Vgl. Ming, Vivienne: *Tracking my Son's Diabetes*. Lecture Global Conference Quantified Self 2013, <https://vimeo.com/81272562> (02.11.2017).

## Demokratie und Freiheit in vernetzten Gesellschaften gestalten

Die Erfolgsgeschichte des Internets begann mit der weltweiten Öffnung ersten World-Wide-Web-Servers ›http‹, der Entwicklung des ersten Client-Programms (Browser und Editor) sowie der ›Hyper Text Markup Language‹ (HTML) durch Tim Berners-Lee im Jahr 1990.<sup>54</sup> Die Voraussetzung für den Erfolg des Internets schuf Berners-Lee durch die Standardisierung der digitalen Strukturen und die Gründung des World Wide Web Consortiums (W3C), dessen 431 Mitgliederorganisationen den freien Datenfluss gewährleisten.<sup>55</sup> Alle von der W3C entwickelten Standards werden als Open-Source-Software veröffentlicht und zur Verbesserung und Weiterentwicklung durch die Gemeinschaft aller Nutzer freigegeben. Der Verzicht auf Patentgebühren und die freie Zugänglichkeit zu allen Quellcodes bildet bis heute die Grundlage für die Offenheit, Zugänglichkeit, Kostenfreiheit und Neutralität des globalen Netzwerks.

Dieser Freiheitsgedanke liegt dem Internet zu Grunde, weshalb es bis heute jedem Nutzer der Welt trotz vielfach vorhandenen Einschränkungen noch immer möglich ist:

- a) sich im Rahmen der Möglichkeiten auch unabhängig von der gewaltigen Macht kommerzieller und institutioneller Anwendungen zu informieren,
- b) sich vor dem Hintergrund der Bemühungen und Fähigkeiten seine eigene Meinung zu bilden,
- c) nahezu jedwede Botschaft zu veröffentlichen.

Unabhängig von der in vielen Fällen durchaus berechtigten Kritik, gilt es zu beachten, dass die nach innen hin demokratische und nach außen hin demokratiefördernde Kraft des Internets bewahrt werden muss. Gleichmaßen gilt es zu beachten, dass undemokratisches und asoziales Verhalten im Internet die freiheitlichen Strukturen der gesamten Gesellschaft in Frage stellt. Was Demokratie bedeutet, muss daher im analogen wie digitalen Raum vernetzter Gesellschaften ausgehandelt und verteidigt werden, da beide Welten längst zu einer neuen Einheit verschmolzen sind. Das Internet ist schon heute das wichtigste Kommunikationsmedium moderner Gesellschaften. Jeden Tag sind mehr als 3 Mrd. Menschen weltweit online untereinander verbunden, eine gewaltige Zahl von Nutzern, die stetig weiterwächst und erheblichen Einfluss auf unser Leben gewinnt.<sup>56</sup>

Die transformativen Potenziale der Digitalisierung eröffnen kommenden Generationen völlig neue Möglichkeiten zur Mitgestaltung vernetzter Gesellschaften. Schon jetzt existieren weltweit Millionen digitaler Räume, in denen junge Menschen ihre Lebenswelt

---

54 Vgl. Berners-Lee, Tim: Der Web-Report. Der Schöpfer des World Wide Web über das grenzenlose Potenzial des Internets, Berlin 1999.

55 Vgl. Homepage World Wide Web Consortium W3C, <https://www.w3.org/Consortium/facts> (15.12.2017).

56 Vgl. S&P Index data, <http://fortune.com/global500> (01.11.2017).

unabhängig von den Regeln und Konventionen der Mehrheitsgesellschaft gestalten. Diese digitalen Freiheiten bleiben nicht auf das Netz begrenzt, sondern nehmen mittelbar Einfluss auf Meinungsbildungsprozesse und Aktionsdynamiken in der Gesellschaft, was an vielen Reformbewegungen rund um die Welt ablesbar wird. Der digitale Wandel erschüttert gesellschaftliche Machzentren und etablierte Institutionen, was starke Ängste und Unsicherheit verbreitet, andererseits auch Chancen und Potenziale für fortschrittliche Kräfte bietet. Etablierte Netzwerke aus Politik<sup>57</sup>, Wirtschaft<sup>58</sup>, Wissenschaft<sup>59</sup>, Medien<sup>60</sup> und Kultur<sup>61</sup> verlieren an Einfluss, verschwinden oder werden durch neue leistungsfähige Konkurrenten zu Modernisierungen und Erneuerungen gezwungen. Digitale Informationen können in Bruchteilen von Sekunden globale Wirkungsdimensionen erreichen und gesellschaftliche Veränderungsdynamiken bewirken, die sich weder steuern noch eindämmen lassen. Die positiven wie negativen Auswirkungen digitaler Transformationsprozesse deuten sich gegenwärtig bereits an. Die Konsequenzen des technischen und gesellschaftlichen Wandels sind heute jedoch noch nicht abzusehen. Daher brauchen wir ein neues Aufklärungsprojekt für vernetzte Gesellschaften, damit sich alle Bürgerinnen und Bürger ihre eigene Meinung bilden können. Wir brauchen ein globales digitales Alphabetisierungsprojekt, das in unseren Bildungseinrichtungen unter staatlicher Verantwortung betrieben wird, damit alle Menschen ihr Wissen, ihre Vernunft und Verantwortung zur Gestaltung vernetzter Gesellschaften nutzen können. Das Aufklärungsprojekt kann nur dann erfolgreich sein, wenn es in der Praxis Gestalt annimmt. Dazu können Designerinnen und Designer einen wichtigen Beitrag leisten. Digitale Aufklärung und Alphabetisierung erfordern:

1. Handlungsverantwortung: Jeder Mensch ist sich der sozialen, kulturellen und gesellschaftlichen Verantwortung bewusst, die mit den Möglichkeiten zur freien Publikation und uneingeschränkten Kommunikation von Informationen im öffentlichen Raum des Internets verbunden ist.
2. Demokratieförderung: Jeder Mensch fördert die demokratische Grundstruktur des Internets durch sein Verhalten und achtet Menschenwürde, Bürger- und Menschenrechte, freie Entfaltung der Persönlichkeit, Informations- und Meinungsfreiheit, Wahrheit, Gleichberechtigung, Glaubensfreiheit und Datenschutz.
3. Wissenserwerb: Jeder Mensch kann relevante Informationen im Internet recherchieren, auf Bedeutung und Wahrheitsgehalt überprüfen, in den Kontext einordnen und bewerten.

---

57 Vgl. Pick, Yussi: Das Echo-Prinzip. Wie Onlinekommunikation offline Wirkung zeigt, Wien 2013.

58 Vgl. Schwab, Klaus: Die vierte industrielle Revolution, München 2016.

59 Vgl. Kucklick 2016.

60 Vgl. Berger, Hannes. Der öffentlich-rechtliche Rundfunk und die Digitalisierung, Stuttgart 2016.

61 Vgl. Becker, Jörg: Die Digitalisierung von Medien und Kultur, Wiesbaden 2013.

4. Kritikfähigkeit: Jeder Mensch entwickelt eine kritische Grundhaltung gegenüber Informationen aus dem Internet und ist in der Lage, die Vertrauenswürdigkeit von Quellen zu beurteilen.
5. Gestaltungskompetenz: Jeder Mensch ist in der Lage, unter Nutzung rhetorischer Mittel eigene Botschaften in textlicher, bildlicher, grafischer, filmischer Form medial zu gestalten und unter Nutzung geeigneter Technologien und medienpezifischer Methoden im Internet zu veröffentlichen.

Aus der vorliegenden Themensammlung zur Gestaltung des digitalen Wandels vernetzter Gesellschaften ergibt sich ein weites Feld zukunftsfähiger und gesellschaftlich relevanter Tätigkeiten für Designerinnen und Designer. Die Punkte dienen weder der wissenschaftlichen Darstellung des Sachgebietes in Umfang und Tiefe, noch erheben sie einen Anspruch auf Vollständigkeit. Sie sind in einer populärwissenschaftlichen Sprache beschrieben, die Designerinnen und Designer motivieren soll, sich mit diesen oder anderen Forschungs- und Handlungsfeldern im Rahmen eines Public Interest Design Studiums auseinanderzusetzen und eigene Interessen an der Thematik zu bilden.

## Literatur

### Archive

today webpage capture. Google Book Settlement. Aktuelle Verlautbarungen des Unternehmens Google zu diesem Thema. In: <https://web.archive.org/web/20130210211417/http://www.googlebooksettlement.com/> [07.03.2017].

Aristoteles: Nikomachische Ethik, Leipzig 2017.

### Bartsch, Simone

...würden Sie mir dazu Ihre E-Mail-Adresse verraten? Baden-Baden 2012.

### Becker, Jörg

Die Digitalisierung von Medien und Kultur, Wiesbaden 2013.

### Berger, Hannes

Der öffentlich-rechtliche Rundfunk und die Digitalisierung, Stuttgart 2016.

### Berners-Lee, Tim

Der Web-Report. Der Schöpfer des World Wide Web über das grenzenlose Potenzial des Internets, Berlin 1999.

### Brodnig, Ingrid

Lügen im Netz. Wie Fake News, Populisten und unkontrollierte Technik uns manipulieren, Wien 2017.

### Brühl, Jannis/Kirchner, Thomas

Mehr Sicherheit für EU-Bürger in den USA. In: Süddeutsche Zeitung vom 12.07.2016, <http://www.sueddeutsche.de/politik/datenschutz-mehr-sicherheit-fuer-eu-buerger-in-den-usa-1.3074903> [08.12.2017].

### Buether, Axel

Design. In: Design. In: Bering, Kunibert/Niehoff, Rolf/Pauls, Karina (Hg.), Lexikon der Kunstpädagogik, Oberhausen 2017.

## Computerwoche

Die größten Cyberangriffe auf Unternehmen. In: <https://www.computerwoche.de/a/die-groessten-cyberangriffe-auf-unternehmen,3214326> [21.12.2017].

## Der Spiegel, Ausgabe 22.

Elektronenroboter in Deutschland, <http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-21112087.html>. Ausgabe 26.05.1965.

Die Bundesbeauftragte für den Datenschutz und die Informationsfreiheit. Facebook, Twitter und Co.: Datenschutz in Sozialen Netzwerken. In: [https://www.bfdi.bund.de/DE/Datenschutz/Themen/Telefon\\_Internet/InternetArtikel/DatenschutzInSozialenNetzwerken.html](https://www.bfdi.bund.de/DE/Datenschutz/Themen/Telefon_Internet/InternetArtikel/DatenschutzInSozialenNetzwerken.html) [19.12.2017].

## El Difraoui, Asiem

Die Rolle der neuen Medien im Arabischen Frühling. In: Bundeszentrale für politische Bildung, <http://www.bpb.de/internationales/afrika/arabischer-fruehling/52420/die-rolle-der-neuen-medien?p=all> [11.12.2017].

## Han, Byung-Chul

Im Schwarm. Ansichten des Digitalen, Berlin 2013.

## Harvard University

Harvard Online Learning. Portal: <http://online-learning.harvard.edu/> [03.11.2017].

## Herb, Ulrich [Hg.]

Open Initiatives. Offenheit in der digitalen Welt und Wissenschaft. 03.05.2012. In: universaar Universität des Saarlandes, <http://universaar.uni-saarland.de/monographien/volltexte/2012/87/> [11.12.2017].

## IRights info.

Urheberrecht und Kreatives Schaffen in der digitalen Welt. In: <https://irights.info/> [01.05.2018].

## Jackson, Joab

Google: 129 Million Different Books Have Been Published. In: PCWorld, [https://www.pcworld.com/article/202803/google\\_129\\_million\\_different\\_books\\_have\\_been\\_published.html](https://www.pcworld.com/article/202803/google_129_million_different_books_have_been_published.html) [22.12.2017].

## Jaekel, Michael

Smart City wird Realität. Wegweiser für neue Urbanitäten in der Digitalmoderne, Wiesbaden 2015.

## Kerres, Michael

Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung mediengestützter Lernangebote, Berlin 2013.

## Klöck, Gerd

Studenten sind ohne Google aufgeschmissen, <http://www.zeit.de/studium/hochschule/2011-05/lehre-google> [11.12.2017].

## Knorr, Alexander

Cyberanthropology, Leipzig 2011.

## Kozinets, Robert V.

Netnography, Thousand Oaks 2015.

## Kucklick, Christoph

Die granulare Gesellschaft. Wie das Digitale unsere Wirklichkeit auflöst, Berlin 2016.

## Kuhn, Johannes

Schon früher wurde über technische Neuheiten gestritten. In: Süddeutsche Zeitung online vom 27.05.2016, <http://www.sueddeutsche.de/digital/samstagsessay-vorsicht-zukunft-1.3008159> [15.12.2017].



- Ming, Vivienne  
Tracking my Son's Diabetes. Lecture  
Global Conference Quantified Self 2013.  
Weblink: <https://vimeo.com/81272562>  
[02.11.2017].
- Morozov, Evgeny  
Smarte neue Welt. Digitale Technik und  
die Freiheit des Menschen, München  
2013.
- netzpolitik.org  
Plattform für digitale Freiheits-  
rechte: <https://netzpolitik.org/team/>  
[11.12.2017].
- Pick, Yussi  
Das Echo-Prinzip. Wie Onlinekommunika-  
tion offline Wirkung zeigt, Wien 2013.
- PricewaterhouseCoopers.  
Increase in market cap. In: [https://  
www.pwc.com/gx/en/services/  
audit-assurance/publications/glo-  
bal-top-100-companies-2017.html](https://www.pwc.com/gx/en/services/audit-assurance/publications/global-top-100-companies-2017.html)  
[16.11.2017].
- Protzen, Jean-Pierre/Harris, David J.  
The Universe of Design. Horst Rittel's  
Theories of Design and Planning, London  
2010.
- Reichert, Ramón [Hg.]  
Big Data: Analysen zum digitalen Wandel  
von Wissen, Macht und Ökonomie, Biele-  
feld 2014.
- Reitz, Tobias  
Richter setzt Streitparteien unter Druck.  
In: Zeit online, [http://www.zeit.de/  
digital/2009-10/google-book-settle-  
ment-vergleich](http://www.zeit.de/digital/2009-10/google-book-settlement-vergleich) [07.03.2018].
- Renz, Marcel  
Die Elektrotechnische Ausstellung in  
Frankfurt 1891 und die Folgen, Saarbrü-  
cken 2011.
- Schwab, Klaus  
Die vierte industrielle Revolution, Mün-  
chen 2016.
- Seagate Technology LLC. IDC Studie  
Neue Ansätze für ein neues Datenzeit-  
alter. In: [https://www.seagate.com/  
de/de/our-story/data-age-2025/#](https://www.seagate.com/de/de/our-story/data-age-2025/#)  
[30.04.2018].
- Spehr, Michael  
Abgefischt von Facebook. In: FAZ-online  
29.12.2016, [http://www.faz.net/aktuell/  
technik-motor/digital/datenkrake-abge-  
fischt-von-facebook-14590869-p2.html](http://www.faz.net/aktuell/technik-motor/digital/datenkrake-abgefischt-von-facebook-14590869-p2.html)  
[08.12.2017].
- Stalder, Felix  
Kultur der Digitalität, Berlin 2016.
- Statista, Das Statistik-Portal  
Anzahl der Mobilfunkanschlüsse weltweit  
nach Regionen von 2005 bis 2017. In:  
[https://de.statista.com/statistik/daten/  
studie/253072/umfrage/anzahl-der-mo-  
bilfunkanschluesse-nach-regionen-welt-  
weit/](https://de.statista.com/statistik/daten/studie/253072/umfrage/anzahl-der-mobilfunkanschluesse-nach-regionen-weltweit/) [21.12.2017].
- Statista, Das Statistik-Portal  
Anteil der verbreitetsten Sprachen im  
Internet seit 2006. In: [https://de.statis-  
ta.com/statistik/daten/studie/2961/  
umfrage/anteil-der-verbreitetsten-spra-  
chen-im-internet-seit-2006/](https://de.statista.com/statistik/daten/studie/2961/umfrage/anteil-der-verbreitetsten-sprachen-im-internet-seit-2006/) [02.11.2017].
- Statista, Das Statistik-Portal  
Anzahl der Internetnutzer in Deutschland,  
die das Internet für die Nutzung von  
Nachschlagewerken verwenden, nach  
Häufigkeit der Nutzung von 2013 bis  
2016 (in Millionen). In: [https://de.statista.](https://de.statista.com/statistik/daten/studie/2961/umfrage/anteil-der-verbreitetsten-sprachen-im-internet-seit-2006/)

com/statistik/daten/studie/168882/umfrage/internet-fuer-die-nutzung-von-nachschlagewerken/ [11.12.2017].

Statista, Das Statistik-Portal  
Nutzen Sie das Online-Lexikon Wikipedia? In: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/500757/umfrage/anteil-der-nutzer-von-wikipedia-nach-altersgruppen-in-deutschland/> [11.12.2017].

Statista, Das Statistik-Portal  
Prognose zum Absatz von Smartphones weltweit von 2010 bis 2021. In: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/12865/umfrage/prognose-zum-absatz-von-smartphones-weltweit/> [21.12.2017].

Statista, Das Statistik-Portal  
Prognose zum weltweiten Absatz von PCs von 2009 bis 2021. In: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/160878/umfrage/prognose-zum-weltweiten-absatz-von-pcs/> [21.12.2017].

Statista, The Statistics Portal  
1.17 Billion People Use Google Search. In: <https://www.statista.com/chart/899/unique-users-of-search-engines-in-december-2012/> [11.12.2017].

Stettes, Oliver/Arntz, Melanie/Gregory, Terry/Zierahn, Ulrich/Dengler, Katharina/Veit, Daniel/Eichhorst, Werner/Rinne, Ulf  
Arbeitswelt 4.0: Wohlstandszuwachs oder Ungleichheit und Arbeitsplatzverlust – was bringt die Digitalisierung?, ifo Schnelldienst 7, 3-18. [2017], <http://www.zew.de/publikationen/arbeitswelt-40-wohlstandszuwachs-oder-un->

gleichheit-und-arbeitsplatzverlust-was-bringt-die-digitalisierung/ [06.07.2018].

S&P Index data  
Veröffentlicht auf der Website, <http://fortune.com/global500> [08.12.2017].

Unabhängiges Landeszentrum für Datenschutz Schleswig-Holstein. Ab dem 1. Juli 2017 sind wir alle verdächtig, <https://www.datenschutz.de/ab-dem-1-juli-2017-sind-wir-alle-verdaechtig> [06.02.2018].

Verhaftungswelle in Türkei, dpa in: FAZ online 26.12.2016. In: <http://www.faz.net/aktuell/politik/ausland/verhaftungswelle-in-tuerkei-tausende-verfahren-gegen-nutzer-sozialer-medien-14592235.html> [19.12.2017].

Wikileaks  
*The Spy Files*. On Thursday, December 1st, 2011 WikiLeaks began publishing The Spy Files, thousands of pages and other materials exposing the global mass surveillance industry. In: <https://wikileaks.org/the-spyfiles.html> [08.12.2017].

W3C. World Wide Web Consortium.  
Homepage: <https://www.w3.org/Consortium/facts> [15.12.2017].

WikiLeaks  
Website der Enthüllungsplattform, <https://wikileaks.org/> [11.12.2017].

KRISTIAN WOLF

# Zur Öffentlichkeit im Datenraum

## Zur Öffentlichkeit im Datenraum

Eine einleuchtende Definition für das Public Interest Design ist, dass sich seine Ergebnisse in einer Öffentlichkeit befinden müssen. Diese zu gestaltenden Sachverhalte sind, wenn auch nicht zwangsläufig Allgemeingut, so doch aber von öffentlichem Interesse. Das öffentliche Interesse an einem Objekt oder Sachverhalt bestimmt also seine Disposition zu dem vom Public Interest Design fokussierten Gestaltungsprozess. Öffentlichkeit ist keine Frage der Größe der Interessengemeinschaft, sie beginnt bereits zu entstehen, sobald etwas mehr als einem nützt.<sup>1</sup> Oftmals ist Öffentlichkeit auch keine vorgegebene Eigenschaft, sondern die Folge eines gesellschaftlichen Aneignungsprozesses. Solche Aneignungsprozesse sind beispielsweise beim *Urban Gardening* zu beobachten, wenn Bewohner eines Quartiers Brachflächen in Gärten umwandeln und diese damit durch eine bestimmte Nutzung im öffentlichen Interesse transformieren. Urban Gardening ist sicherlich ein Beispiel für einen Public Interest Design Prozess.

So wie die durch öffentliches Interesse stattfindende Aneignung eines Raums, diesen in eine vorher nicht dagewesene Öffentlichkeit überführt, können andere Sachverhalte durch das öffentliche Interesse und einem daraus folgendem Transformationsprozess aus ihrer ursprünglichen Unzugänglichkeit öffentlich gemacht werden.

*Öffentlich* ist in diesem Sinne nur das, was sich nicht in Privatbesitz befindet oder was zwar Privatbesitz ist, der Besitzer sein Nutzungsrecht aber nicht exklusiv versteht. Wünschenswerten städtischen Entwicklungsprozessen etwa, steht oftmals Privatbesitz im Wege. In der Stadtraumplanung beispielsweise wird unter dem Begriff *Added Value Space* ein Programm verfolgt, das private Räume und Flächen öffentlichen Nutzungsmöglichkeiten zuführen soll. Bauaufgaben werden hinsichtlich ihres Potentials, Öffentlichkeit zu bedienen, aktiv hinterfragt und Bauherren oder Investoren davon überzeugt, diesen zusätzlichen *Mehrwertraum* im öffentlichen Interesse bereit zu stellen.<sup>2</sup>

Was in der Stadtentwicklung möglich ist, ist im Datenraum noch nicht zu erkennen. Auch hier steht der Privatbesitz (der Daten, denn diese sind das digitale Kapital)<sup>3</sup>, der sich exklusiv versteht, der Entwicklung einer digitalen Öffentlichkeit im Wege. Auch wenn mithilfe von *Datamining*, das in mühevoller Kleinarbeit Daten zusammenträgt, um daraus Erkenntnisse zu gewinnen, der Versuch unternommen wird, öffentliche Daten bereit zu stellen, ist das doch noch kein nennenswerter Beitrag zu einer Öffentlichkeit im Datenraum. Kommunen sehen sich mittlerweile dagegen oft schon herausgefordert, ihre Datenerhebungen zu veröffentlichen und so der *Open-Data-Bewegung* zur Verfügung zu stellen. Das eigentliche Datenkapital sind aber die vielfältigen Daten, die Nut-

---

1 >Was mehr als einem nützt< ist seit vielen Jahren das Motto, des von der Mia Seeger Stiftung vergebenen Design Preises.

2 Vgl. Fitz, Angelika/Wittfeld, Gerhard (Hg.): *Arbeitende Orte. Bürobauten mit Wert und Mehrwert*, Wien 2012.

3 Vgl. Mayer-Schönberger, Victor/Ramge, Thomas: *Das Digital*, Berlin 2017.

zer erzeugen – einfach indem sie Online-Dienste Nutzen, die sie oft, ohne sich über den Deal bewusst zu sein, mit ihren Daten bezahlen. Die Transformation von Daten, an denen ein öffentliches Interesse besteht, in eine öffentliche Zugänglichkeit, muss ein Thema des Public Interest Design sein.

Man könnte der Annahme verfallen, dass im öffentlichen globalen Datenraum, dem World Wide Web, doch alles, was nicht bezahlt werden muss, öffentlich ist. Dieser Schein allerdings trügt. Niall Ferguson, Harvard Professor und Historiker, macht darauf aufmerksam, dass in der gesamten Menschheitsgeschichte der öffentliche Raum als nicht kommerziell galt. Die Suche nach Informationen sei grundsätzlich wie ein Gang in eine Bibliothek, die durch Google allerdings jetzt ein weltweiter Verkaufsraum ist. Es sind also im Wesentlichen Google und Facebook, die die Macht haben, diesen öffentlichen Datenraum zu dominieren.<sup>4</sup> Denn im Unterschied zum Besuch einer öffentlichen Bibliothek, werden die Suchergebnisse von Google nur zu dem Zweck bereitgestellt, Daten der Anwender zu sammeln, um eine Plattform zum *targeted* Advertising zu generieren.

Mitte der 1990er Jahre war für die, die als Pioniere an den Veröffentlichungsmöglichkeiten im gerade funktional gewordenen Internet arbeiteten, die Perspektive auf einen Raum neuer digitaler Öffentlichkeit vorantreibend. Jeder konnte publizieren, Netzneutralität und Filterblasen waren noch lange keine relevanten Fragen. Dem Internet schien eine genuin demokratische Idee zugrunde zu liegen. Endlich, so schien es, gab es ein Forum, das für alle da war. Was online gestellt wurde, war Eigentum der Autoren und war doch gewissermaßen öffentlich. Daten, die den Autoren gehörten, lagen auf Servern, die vor Übergriffen geschützt wurden. Die Geschäftsmodelle der Provider beruhten nicht auf dem Abgreifen der Daten, sondern in der Bereitstellung von Webspace. Nur was die Autoren preisgaben gelangte in die Öffentlichkeit.

Mit dem Aufkommen der *Social Media Plattformen* um die Jahrtausendwende konkretisierte sich das Versprechen einer neuen digitalen Öffentlichkeit nochmals: Unter *Social Navigation*<sup>5</sup> – auch als Web 2.0 bezeichnet – verstand man die Entwicklung von Gemeinschaften bezogen auf große und kleine Themen, Fragestellungen, Alltagsprobleme, Kochrezepte. War man bislang als Autor und Rezipient gefühlt allein unterwegs im Datenraum, konnte man jetzt andere Benutzer sehen und deren Reaktionen spüren. Die Geschäftsmodelle der Anbieter waren undurchsichtig. Und weil noch ein Schimmer des Mythos eines *Netzaktivismus* über den Plattformen schwebte, machte man sich wenig Sorgen um die Daten, die jetzt auf Servern eingingen, die sich dem Einflussbereich der Autoren entzogen.

---

4 Vgl. Ferguson, Niall im Interview mit Jungclaussen, John F.: Facebook zerstört die Demokratie, Die Zeit vom 20.12.2017.

5 Munro, Alan J./ Höök, Kristina/Benyon, David (Hg.): *Social Navigation of Information Space*, London, 1999.

Heute erkennen wir, unsere mobilen Geräte in Händen haltend, die Intention der Internetdienste im Datenkapitalismus, dem wir freigiebig alles anvertrauen, was wir an Daten hervorzubringen vermögen. Ernüchert sehen wir mit Andrew Keen ein: Das Internet »sorgt nicht für neue Vielfalt, sondern bereichert eine winzige Elite junger weißer Männer in schwarzen Limousinen. Es macht uns nicht glücklicher, sondern es schürt unsere Wut.«<sup>6</sup>

Auch wenn ein gewisser sozialer Druck, die Teilnahme an der digitalen Kommunikation mit den bereit gestellten Applikationen betreffend, vorhanden ist, ist niemand zur Herausgabe seiner Daten gezwungen. Wir tun dies nebenbei, aber umso profitabler für diese Elite weißer Männer – allerdings auf unsere eigenen Kosten.

Der Neoliberalismus ist ein sehr effizientes, ja intelligentes System, die Freiheit selbst auszubeuten. Ausgebeutet wird alles, was zu Praktiken und Ausdrucksformen der Freiheit gehört wie Emotion, Spiel und Kommunikation. Es ist nicht effizient, jemanden gegen seinen Willen auszubeuten. Bei der Fremdausbeutung fällt die Ausbeute sehr gering aus. Erst die Ausbeutung der Freiheit erzeugt die höchste Ausbeute.<sup>7</sup>

Allerdings fallen auch dem entschlossensten Konsumenten irgendwann die Augen zu. In der Zeit, in der wir schlafen, konsumieren wir nicht. Aber wir lassen unseren Schlaf observieren. Unsere Daten verrichten weiter ihren Dienst, sie werden von Algorithmen sortiert und ausgewertet.<sup>8</sup>

Was mit einer Chance auf einen öffentlichen Datenraum begann, zeigt sich heute als typischer Monopolmarkt. Es liegt in der Natur der Algorithmen, dass sie verallgemeinern, sie ebnen den Weg zu Stereotypen und bügeln alles glatt, was den Reiz eines Ausnahmezustands hätte. Man sollte annehmen, dass die Überfülle der verfügbaren Filme etwa bei YouTube eine Vielfalt darstellt, allerdings greift hier die Ein-Prozent-Ökonomie: »Je mehr Inhalte im Internet zur Auswahl stehen, umso dramatischer der Unterschied zwischen den wenigen Superhits und dem Rest, der völlig im Dunkeln verschwindet«<sup>9</sup>. Der Konsumhabitus, der den öffentlichen Raum des Internets dominiert, hat die Hoffnung auf echte Diversität zerstört: »Die [internet-] Diversität lässt nur systemkonforme Differenzen zu. Sie stellt konsumierbar gemachte Andersheit dar«<sup>10</sup>.

6 Keen, Andrew: Das digitale Debakel, München 2015, S. 8.

7 Han, Byung Chul: Psychopolitik. Neoliberalismus und die neuen Machttechniken, Frankfurt am Main 2015, S. 11.

8 Vgl. Crary, Jonathan: 24/7. Schlaflos im Spätkapitalismus, Berlin 2014.

9 Keen 2015, S. 172 f.

10 Han, Byung Chul: Die Austreibung des Anderen, Frankfurt am Main 2016, S. 40.

## Es ist Zeit für neue Regeln

Der französische Philosoph Éric Sadin urteilt, dass der allein an Privatinteressen orientierte Geist von Silicon Valley innerhalb einer einzigen Generation und mit exponentiell wachsender Geschwindigkeit alles zerstört, was die Grundprinzipien des europäischen Humanismus und dessen Überzeugung von der autonomen Erkenntnis und der freien Entscheidung hervorgebracht hat: Nämlich das Prinzip der Verantwortung und das Recht der Gesellschaften, gemeinsam über ihr Geschick zu bestimmen.<sup>11</sup> Hier ist ein Handlungsspielraum des Public Interest Design zu sehen. Hier kann das Public Interest Design Prozesse initiieren und moderieren, die der Gesellschaft zu ihrem Recht verhelfen, den Umgang mit Daten selbst zu bestimmen.

Es wird auch in Zukunft so bleiben, dass digitale Technologien von kapitalistisch orientierten Unternehmen vorangetrieben werden, weil hier die notwendigen finanziellen Mittel generiert werden. Die Regulierung dieser Konzerne wird immer reaktionär bleiben. Ob ihnen allerdings der unregelmäßige Umgang mit unseren Daten zugesprochen wird, ist eine politische Entscheidung, an der die Gesellschaft teilhaben muss. Der öffentliche digitale Raum benötigt zivilrechtliche Regeln genauso wie der öffentliche Raum, den wir gemeinsam als Bürger einer Stadt nutzen. Das betrifft sowohl die Frage nach Anonymität und Identifizierung als auch die Frage danach, wem eigentlich die Daten gehören, die Nutzer hervorbringen. Würden diese Daten nur dazu herangezogen, uns als profilierten Konsumenten Waren anzudienen, wäre das vermutlich auszuhalten. Es gibt Wege, sich dem zu entziehen. Dass Nutzerprofile Filterblasen erzeugen und dass neuerdings sogar die Netzneutralität zur Disposition steht, ist ungleich schlimmer – nämlich demokratieschädlich. Der Super-GAU allerdings ist, was sich gerade in China anbahnt: Was passiert, wenn die Daten, die ja bereits in unüberschaubarem Ausmaß vorhanden sind, Administrationen in die Hände gespielt werden, die autokratische Systeme sind oder werden wollen? Dann führen Algorithmen Vorverurteilungen durch und stigmatisieren Menschen aufgrund ihres Verhaltens, das sie als Nutzer eines Dienstes automatisiert zu Protokoll gegeben haben. Der chinesische Staat plant derzeit ein Sozialkreditsystem, das bereits in drei Jahren funktionieren soll: Der Staat liefert seine Bürger der totalen Überwachung aus und, schlimmer noch, der totalen Bewertung ihrer ›sozialen Aufrichtigkeit‹. Belohnt wird mit Ausbildungsplätzen für den Nachwuchs und anderen Prämien, auf die niemand freiwillig verzichten kann; bestraft wird mit Flugverboten oder Visumverweigerung.<sup>12</sup>

---

11 Vgl. Sadin, Éric: Das geht zu weit. In: Die Zeit vom 08.06.2017.

12 Vgl. Assheuer, Thomas: Die Big Data Diktatur. In: Die Zeit vom 30.11.2017.

Slavoj Žižek bemerkt:

statt Verfechtern des öffentlichen Raums wie Assange werden Figuren den Ton angeben, die für die Privatisierung der Gemeingüter stehen: Elon Musk, Bill Gates, Jeff Bezos, Mark Zuckerberg – die Milliardäre mit ›sozialem Gewissen‹. Sie verkörpern das globale Kapital in seiner verführerischsten und ›fortschrittlichsten‹, kurz: in seiner gefährlichsten Form. [...] Können wir uns vorstellen, welche Formen von Kontrolle diese sogenannte ›neurale Spitze‹ mit sich bringt? Nein, und deshalb ist es zwingend geboten, sie dem privaten Kapital wie der staatlichen Macht zu entziehen, das heißt, sie der öffentlichen Debatte zugänglich zu machen.<sup>13</sup>

Wir müssen uns bewusst werden: Verwerten oder veräußern kann die Daten, wer sie besitzt. Solange es keine öffentliche Kontrolle über diese Eigentumsrechte gibt, über ihre Nutzung also nicht öffentlich entschieden wird, sind diese Datensammlungen potentiell eine Gefahr für die Gesellschaft.

Wie kann eine Gesellschaft Macht über ihre Daten erobern? Daten zu verkaufen, ist für den Einzelnen nicht lukrativ, wie Andreas Weigend, ehemaliger Datenwissenschaftler von Amazon, vorrechnet: Würde man *Facebooks* Profit aus 2015 auf alle Nutzer umlegen, bekäme jeder nur 3,50 \$. Sein Vorschlag:

Wir sollten im Tausch gegen unsere Rohdaten etwas weitaus Wertvolles fordern als ein geringfügiges Entgelt: Wir sollten einen Platz an den Kontrollpulten der Datenraffinerien verlangen – um die Chance zu erhalten, ihre Erzeugnisse nach Bedingungen zu beeinflussen, die fair und verständlich sind.<sup>14</sup>

Hier sind Ideen und Konzepte gefragt, die durchaus vom Public Interest Design erwartet werden können. Ein Beispiel: Vorstellbar wäre, dass Daten zwar von Internetdiensten mit der Zustimmung ihrer Nutzer gesammelt werden dürften, die Nutzer aber die Rechte für die Vergabe von Nutzungslizenzen an ihren Daten besitzen. Das könnte etwa wie ein Kredit funktionieren, welchen Nutzer den Diensten gewähren, indem sie das Nutzungsrecht an ihren Daten für die Zeit der Inanspruchnahme eines Dienstes zur Verfügung stellen würden. Endet die Inanspruchnahme, nimmt der Nutzer seine Daten mit und entzieht dem betreffenden Dienst die Nutzungsrechte. Damit wären meine Daten mein

---

13 Žižek, Slavoj: Hinter dem samtenen Vorhang. In: *Die Zeit* vom 24.05.2017, S. 39.

14 Vgl. Weigend, Andreas: *Data for the People. Wie wir die Macht über unsere Daten zurückerobern*, Hamburg 2017.



ökonomisches Kapital und nicht mehr ein freiwillig überlassenes Potential, das sich komplett meiner Kontrolle entzieht. Dienste wie *CitizenMe*, *Jolocom* oder *Mydex* bieten bereits Möglichkeiten an, mit denen Benutzern die Souveränität über ihre Daten erhalten bleibt. Sie stellen erste vage Geschäftsmodelle vor, mit denen Benutzer ihre Daten vermarkten können.<sup>15</sup>

Viktor Mayer-Schönberger, Oxford-Professor und Internetforscher schlägt eine Verpflichtung zum Teilen von Daten vor: »Je mächtiger die Unternehmen sind, desto höher sollte der Anteil ihrer Daten sein, den sie allen Mitbewerbern und der Gemeinschaft offenlegen müssen. Das wäre eine progressive Datenteilungspflicht oder eine in Daten bezahlte Steuer.«<sup>16</sup>

Die EU-Wettbewerbskommissarin Margarethe Vestager ist Hoffnungsträgerin im Prozess, die Monopolisten des Internets unter Kontrolle zu bringen: »In vielerlei Hinsicht macht Technologie eine offene und transparente Gesellschaft möglich, erklärt sie. ‚Gleichzeitig aber führt sie zu Überwachung und einer Kommerzialisierung privater Daten in einem nicht gekannten Ausmaß.‘« Sie gilt als durchsetzungsstarke Frau, „vor der das Silicon Valley Angst hat«.<sup>17</sup> Sie hat Apple und Google gegenüber Rekordstrafen verhängt: Apple wegen Steuerbetrugs und Google, weil sein eigener Shopping Dienst beim Suchergebnis bevorzugt wurde.

Nicht zuletzt liegt ein großes Potential in der Blockchain-Technologie, deren Natur eine gewisse Art von digitaler Öffentlichkeit ist. Die Blockchain ermöglicht die dezentrale Verwaltung von Werten und Gütern in einer weitestgehend transparenten Ökonomie. Diese benötigt zwar keine Zwischenhändler oder Kontrollinstanzen, sie steht aber damit zwangsläufig im Visier der Öffentlichkeit, die sich die Kontrolle, die auch hier zweifellos erforderlich ist, zu eigen machen muss. Vielfach wird der Blockchain dieser Tage ein disruptives Potential bescheinigt. Shermin Voshmgir, Gründerin des *Blockchainhub Berlin*, nennt sie das Betriebssystem der zukünftigen Gesellschaft. Sie glaubt, dass sich über Tokens (z. B. in Kryptowährung bezahlte Anteile an Unternehmen) eine völlig neue Form gesellschaftlicher Teilhabe organisieren ließe: »Stell dir Blockchain einfach wie Stämme vor – die Leute, die das gut finden, kaufen sich darin über Tokens ein. Das ist eine komplett neue Art, wie Gesellschaft oder Wirtschaft funktioniert.«<sup>18</sup>

Wenn es so etwas wie das Betriebssystem der zukünftigen Gesellschaft geben wird, dann ist in ihrer Gestaltung unbedingt eine Herausforderung für das Public Interest

15 Vgl. Leberecht, Tim: Teile oder stirb! Warum wir wirklich so viele unserer Daten freiwillig preisgeben. In: t3n vom 02.07.2017, <https://t3n.de/news/teile-oder-stirb-daten-833419/> (27.12.2017).

16 Mayer-Schönberger, Victor im Interview mit Heuser, Uwe Jean: Ich nehme bewusst in Kauf, früher zu sterben. In: Die Zeit vom 12.10.2017, S. 26.

17 Manthorpe, Rowland: Die Frau, vor der das Silicon Valley Angst hat. In: Wired vom 26.05.2017, S. 104.

18 Caracchiolo, Luca: Die goldene Ära der Blockchain, t3n 50, 1. Quartal 2018, S. 35. oder <https://t3n.de/magazin/dezentrale-technologie-wirtschaft-umkrepelt-goldene-ae-ra-243883/5/> (21.04.2018).

Design zu sehen. Ob dieses Betriebssystem sich nun in der Blockchain verorten lässt oder nicht, es wird in jedem Fall eine noch ungeahnte digitale Dimension haben. ›Betriebssystem‹ klingt in diesem Zusammenhang sehr technisch, was sicherlich am nativ begründeten durchweg positivistischen Gebrauch des Digitalen liegen mag. In dieser Gemengelage der Machttechniken politischer, neoliberaler und postkapitalistischer Interessen<sup>19</sup> sind Studierende eines Design Master Studiums Public Interest Design mit einem hohen Reflexionsvermögen bei der Erforschung, Auswertung und Anwendung algorithmus-basierter Technologien, die unsere Gesellschaft grundlegend verändern werden, auszustatten. Gerade das Designstudium ist dazu angetan, den umfänglichen Blick auf digitale Medien inklusive der Negativität, die Gestalt und Maß gibt<sup>20</sup>, zu lenken, weil es sich aus der Tradition der Ästhetik nährt, die die Negativität zum Gegenstand ihrer Theoriebildung erklärt.

## Literatur

- Assheuer, Thomas  
Die Big Data Diktatur. In: Die Zeit vom 30.11.2017.
- Caracchiolo, Luca  
Die goldene Ära der Blockchain. In: t3n, 50 [2018], <https://t3n.de/magazin/dezentrale-technologie-wirtschaft-umkrem-pelt-goldene-aera-243883> [15.04.2018].
- Crary, Jonathan  
24/7. Schlaflos im Spätkapitalismus, Berlin 2014.
- Ferguson, Niall im Interview mit Jungclaussen, John F.  
Facebook zerstört die Demokratie. In: Die Zeit vom 20.12.2017.
- Fritz, Angelika/Wittfeld, Gerhard (Hg.)  
Arbeitende Orte. Bürobauten mit Wert und Mehrwert, Wien 2012.
- Han, Byung Chul  
Psychopolitik. Neoliberalismus und die neuen Machttechniken, Frankfurt am Main 2015.
- Han, Byung Chul  
Die Austreibung des Anderen, Frankfurt am Main 2016.
- Keen, Andrew  
Das digitale Debakel, München 2015.
- Leberecht, Tim  
Teile oder stirb! Warum wir wirklich so viele unserer Daten freiwillig preisgeben. In: t3n vom 02. 07.2017, <https://t3n.de/news/teile-oder-stirb-daten-833419/> [27.12.2017].
- Manthorpe, Rowland  
Die Frau, vor der das Silicon Valley Angst hat. In: Wired vom 26.05.2017.
- Mayer-Schönberger, Victor/Ramge, Thomas  
Das Digital, Berlin 2017.

---

<sup>19</sup> Vgl. Han 2015.

<sup>20</sup> Vgl. Han 2016, S. 9.

Munro, Alan J./ Höök, Kristina/Benyon  
David [Hg.]  
Social Navigation of Information Space,  
London 1999.

Sadin, Éric  
Das geht zu weit. In: Die Zeit vom  
08.06.2017.

Weigend, Andreas  
Data for the People. Wie wir die Macht  
über unsere Daten zurückerobern, Ham-  
burg 2017.

Žižek, Slavoj  
Hinter dem samtenen Vorhang. In: Die  
Zeit vom 24.05.2017.

# Architektur und Design



Gerrit Confurius

**Architektur und Geistesgeschichte**  
Der intellektuelle Ort der europäischen Baukunst

2017, 420 S., kart.  
34,99 € (DE), 978-3-8376-3849-3  
E-Book: 34,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-3849-7



Eduard Heinrich Führ

**Identitätspolitik**  
»Architect Professor Cesar Pinnau«  
als Entwurf und Entwerfer

2016, 212 S., kart.  
24,99 € (DE), 978-3-8376-3696-3  
E-Book: 21,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-3696-7



Judith Dörrenbächer, Kerstin Plüm (Hg.)

**Beseelte Dinge**  
Design aus Perspektive des Animismus

2016, 168 S., kart., zahlr. z.T. farb. Abb.  
29,99 € (DE), 978-3-8376-3558-4  
E-Book: 26,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-3558-8

**Leseproben, weitere Informationen und Bestellmöglichkeiten  
finden Sie unter [www.transcript-verlag.de](http://www.transcript-verlag.de)**

# Architektur und Design



Claudia Banz (Hg.)

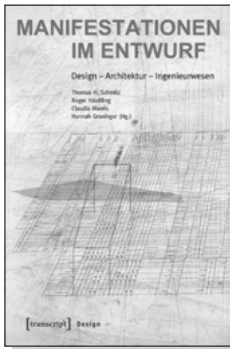
## **Social Design**

Gestalten für die Transformation der Gesellschaft

2016, 200 S., kart., zahlr. Abb.

29,99 € (DE), 978-3-8376-3068-8

E-Book: 26,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-3068-2



Thomas H. Schmitz, Roger Häußling,  
Claudia Mareis, Hannah Groninger (Hg.)

## **Manifestationen im Entwurf**

Design - Architektur - Ingenieurwesen

2016, 388 S., kart., zahlr. z.T. farb. Abb.

29,99 € (DE), 978-3-8376-3160-9

E-Book: 26,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-3160-3



Thomas Hecken, Moritz Baßler, Robin Curtis, Heinz Drügh,  
Mascha Jacobs, Nicolas Pethes, Katja Sabisch (Hg.)

## **POP**

Kultur & Kritik (Jg. 6, 2/2017)

2017, 176 S., kart., zahlr. Abb.

16,80 € (DE), 978-3-8376-3807-3

E-Book: 16,80 € (DE), ISBN 978-3-8394-3807-7

**Leseproben, weitere Informationen und Bestellmöglichkeiten  
finden Sie unter [www.transcript-verlag.de](http://www.transcript-verlag.de)**

