

Tom Bieling **Design als relationale Praxis** → 3
Harald Gruendl **95 Thesen zum Design** → 13
Gui Bonsiepe **Über die Heteronomie des Designs** → 21
Stephen Duncombe **Wie effektiv ist der Suppenp otest?** → 37
Federico Calchera **Konspirative Spiele** → 43
Tom Bieling **Die Kunst des Widerstands** → 51

ISSN 2940-0090

Design Politics 02



DESIGNABILITIES Design Research Journal

Design Research Journal

01/2023

DESIGNABILITIES



Design Politics

DESIGNABILITIES

Design Research Journal

Design Politics

01/2023

Tom Bieling

Design als relationale Praxis – Ein Einleitung

Dass Design in seinem kompletten Handlungsspektrum politische Dimensionen aufweist, dürfte außer Frage stehen. Niemand würde wohl ernsthaft in Zweifel stellen wollen, dass gestaltete Dinge und Prozesse – spätestens dann, wenn sie gewissen kapitalistischen Verwertungslogiken unterliegen – *politisch* sind. Gleiches gilt für ihre Herstellungsverfahren, Vertriebswege, Kommunikationsstrategien, Ausbeutungsmechanismen, Vereinnahmungs- oder Entsorgungspraktiken. Dass Design politisch ist: ja, es ist längst eine Binsenweisheit.

Was aber genau *Politik* im Zusammenhang mit Design bedeutet, bleibt häufig unbeantwortet und unverstanden. Nicht selten hängt dies mit einem diffusen Designverständnis, also der Frage zusammen, was Design genau ist oder zu leisten imstande sein kann. Und nicht weniger selten steht es in Verbindung mit einem eher vagen Politikbegriff. Die Verbindungslinien und Sollbruchstellen zwischen dem *Gestalteten* und dem *Politischen* sowie dem Politischen im Gestalterischen aufzuzeigen und unter die Lupe zu nehmen, ist Gegenstand des vorliegenden DESIGNABILITIES Themenheftes Design Politics.

Design erschafft Welten, sei es auf der Mikroebene in Form von alltäglichen Dingen (Tische, Teller, Smartphones) oder im größeren Rahmen (Städte, Systeme, Lebensweisen, Wissenskulturen). Designer:innen gestalten Wege des Seins, des Denkens und des Handelns. Das, was wir gestalten, baut auf dem auf, was wir zu wissen glauben und wirkt seinerseits auf unser Selbstverständnis zurück. Im Entwerfen werden wir entworfen. Vielleicht wurde dieser Mechanismus nie offensichtlicher, als in der Ära der Moderne, die möglicherweise aus diesem Grund an ihre Grenzen stößt (vgl. Bieling et al 2023).

Um das Politische im Gestaltungsgeschehen besser lokalisieren und einordnen zu können, hilft es, sich vor Augen zu halten, an welcher Handlungsfront da jeweils genau agiert wird.

Geht es um Kommunikationsformen etwa von Marken, Produkten? Geht es um Handlungsweisen im Gebrauch? Um Motivationen im Kaufverhalten? (vgl. Gries 2006, 43f) Fragen, die nicht gerade dadurch vereinfacht werden, dass die Grenzen zwischen „politisch-revolutionärer und künstlerisch-avantgardistischer“ Gestaltung (Bieber 2012, 85) zunehmend fließend sind. Denn einerseits scheinen sich politische Protestformen – etwa in Bezug auf performative oder Kommunikationsstrategien – den Mitteln der Kunst und des Designs anzunähern (vgl. Bieling 2019), andererseits zeichnet sich die (insbesondere Werbe-) Industrie nicht zuletzt darin aus, selbst die radikalste Form von Gegenbewegung zu inkorporieren, etwa indem sie sich die „Ästhetik der Revolution“ aneignet. Gestaltung mutiert dabei zu einer „Form des Politik-Machens mit anderen Mitteln“ (vgl. Bieber 2012, 84f.), bei der ein Dilemma schnell deutlich wird: Angesichts von Kommerzialisierung, Medialisierung, Globalisierung und Universalisie-

rung gehen alternative, kritische Wertesysteme (wie z. B. solche bestimmter sozialer Bewegungen, Jugend- und Popkulturen) früher oder später in den kulturellen Mainstream über und werden in die „Ästhetik des Alltags“ integriert (ebd. 89).

Ein undifferenzierter Politikbegriff im Sinne von *Alles ist politisch* hilft hier vermutlich nicht weiter. Doch inwiefern ist nun das Handeln des Individuums hier als politisch zu qualifizieren? Rainer Gries (ebd.) führt in diesem Zusammenhang – in Anlehnung an Oskar Negt und Alexander Kluge und in den Worten des Soziologen und Sozialpsychologen Rainer Zech folgende Herleitung ins Feld: „Voraussetzung von politischem Handeln ist die Verletzung von individuellen Interessen oder doch zumindest das Interesse an einer Erweiterung der individuellen Lebensmöglichkeiten. Bedingung ist der Kontakt zu den subjektiven Bedürfnissen und Energien der Betroffenen. Zwingend sind öffentliche Artikulationsformen und das Anstreben einer Einflussnahme auf das gesellschaftlich-institutionelle Machtgefüge. Nach dem Grad der Verletzung von Interessen und ihrer Verallgemeinerbarkeit, dem Grad der Intensität des Kontaktes zu den Bedürfnissen und Energien der Subjekte, dem Grad der Öffentlichkeit sowie dem Grad der Gestaltungsmacht lassen sich nun Wirksamkeitsdifferenzierungen vornehmen“. (Zech 1995, 100f)

Gestaltete Dinge und architektonische Räume und die mit ihnen verbundenen symbolischen Funktionen sind stets geprägt von eigenen Machtdynamiken und Diskriminierungsformen – oder es ergeben sich diese im Zusammenwirken. Ausgrenzungsformen und Diskriminierungsmechanismen stehen dabei nicht nur in enger Verbindung zu unserer Weltgestaltung, sondern entfachen gerade auch in ihren Wechselbeziehungen

noch mal eigene Dynamiken. Dass Formen und Erfahrungen von Macht und Ohnmacht nicht (nur) isoliert voneinander auftreten, sondern interdependent sind, kann dabei als Indiz und Antrieb einer intersektionalen Betrachtungsweise angesehen werden.

Vermutlich immer schon ist Design – in seinen verschiedenen Prozessstufen: von der Konzeption bis hin zum Endverbrauch und dem was danach kommt – als relationale Praxis zu begreifen. Es steht in Beziehung, setzt in Beziehung, es stellt Beziehungen dar oder her. Das bedeutet nicht, dass es unweigerlich versöhnlich wirkt. Im Gegenteil: Auch Hierarchien und Machtverhältnisse sind Beziehungsformen. Unverhältnismäßige Beziehungsformen. Zwischen Empathie und Zerrüttung offenbart das Facettenreichtum des Designs ein breites Spektrum. Und vieles darin ist „Verhandlungssache“ (vgl. Bieling/Bohaumilitzky 2023). Das mag nicht immer zum Konsens führen und vielleicht soll es das auch nicht. Die Politikwissenschaftlerin Chantal Mouff stellt die Effizienz von konsensorientiertem Bestreben als Kernaussage demokratischer Aushandlungsprozesse kritisch infrage und stellt ihr ein agonistisches, konfliktorientiertes Politikverständnis als zielführender gegenüber (Mouffe 2014; 2019). Ihr Vorschlag: „[Wir sollten] uns einig sein, dass wir uns nicht einig sind. Und mit dieser Situation umgehen lernen“ (Miessen/Grassegger 2012).

Sicher ließe sich fragen, inwieweit politisch intentionale Handlungen einen politischen Effekt erzeugen oder nicht. Im gleichen Zuge darf jedoch auch nicht vergessen werden, dass es nicht politisch intendierte Handlungen gibt, die „aufgrund politischer Aufladungen auch politische Effekte hervorbringen“. (Zech 1995)

Design also als relationale Praxis zu begreifen, die im-

plizit oder explizit politisch wirkmächtig ist, mag dabei helfen, der gestalterischen Wesenhaftigkeit auf den Grund zu gehen, an der immer gleich mehrere Akteursgruppen beteiligt sind. Letzteres könnte kaum je stark genug betont werden, denn es unterstreicht die Tatsache, dass Design fortwährend mit komplexen Sachverhalten konfrontiert ist, bei denen der Ruf nach einfachen Lösungen zwar verlockend und verheißungsvoll klingt, aber ebenso ausweglos erscheint und nicht selten hochproblematisch ist. Das mit der Komplexitätsreduktion und dem Design ist ja so eine Sache. Unlängst warf ich hierzu die These in den Raum, Design sei (tendenziell) populistisch!⁰¹ Eben, indem es dazu neigt, zu verkürzen, zu vereinfachen, plakativ darzustellen. Ein Gedanke, der sicher noch nicht ganz zu Ende gedacht ist, und den ich in den kommenden Jahren noch weiter ausformulieren möchte: **DESIGN IST POPULISTISCH...**

Wie sich aus den im Folgenden kurz skizzierten Beiträgen ablesen lässt, ergeben sich hier starke Bezüge zum Titel und Thema der vorliegenden Ausgabe, dem wir uns aus verschiedenen Blickrichtungen nähern möchten.

Mit seinen **95 Thesen zum Design** macht Harald Gründl den Aufschlag. Dieser Text wurde für die Lifestylseiten eines Printmediums verfasst und von der Chefredaktion als nicht veröffentlichbar zurückgewiesen. Gründe wurden nie genannt, so dass über einen konflikthafter Zusammenhang zwischen dem thesenartig Formulierten und den Interessen einiger Anzeigenkund:innen des Blattes freilich nur spekuliert werden kann.

01 Es erfolgte dies im Zuge einer meiner zahlreichen „Kommentarspaltendialoge“ mit Torben Körschkes und Frieder Bohaumilitzky im Zuge des Forschungsprojektes „Speculative Space“ (vgl. Haarmann et al. 2023)

Da **DESIGNABILITIES** bekanntermaßen keinerlei solcher Sachzwänge unterliegt, freuen wir uns, dass der Artikel hier doch noch das Licht der Welt erblickt.

Gui Bonsiepe widmet sich in seinem Beitrag der **Heteronomie des Designs in einem post-utopischen Zeitalter**. Technologische und sozioökonomische Neuerungen, so die Kernthese, haben den einst solide etablierten Beruf in Frage gestellt. Die katastrophalen Auswirkungen unseres konsumorientierten Lebensstils haben zu erheblichen Veränderungen in der Designausbildung geführt. Und allzu langsam wurden die Gebote des Wachstums und des Fortschritts einer kritischen Überprüfung unterzogen und die einfache und unbequeme Frage gestellt, wem diese Prozesse letztendlich zugutekommen (vgl. Escobar 1995).

Dies leitet über zu der Frage der Stimmverteilung: Wer kann seiner Stimme oder einem Anliegen Gehör verschaffen. Und welche Mittel stehen dazu zur Verfügung. Die Suppenattacken der *Just Stop Oil* Demonstrant:innen mit ihrem Wurf auf das Van Gogh Gemälde sorg(t)en für weltweites Aufsehen. Aber sind sie auch zielführend? Fragt Stephen Duncombe, Professor für Medien und Kultur an der New York University, in seinem Kommentar **Wie effektiv ist der Suppenprotest?**

Federico Calchera nimmt das Verschwörungspotenzial von Videogames in Augenschein. Videospiele und Verschwörungstheorien verfügen über Andockstellen auf gleich mehreren Ebenen. Dargelegt wird dies in Calcheras Essay **Konspirative Spiele**, in er sich etwa am Beispiel von inhaltlichen (Storytelling) und strukturellen (technischen) Beschaffenheiten bestimmter Games, so wie gewissen Formen der Mythenbildung und Verschwörungsnarrativen widmet, die sich mitunter auch um die Spiele selbst ranken.

Auch in der Kunst werden solche Themen schon lange verhandelt, wie auch im Beitrag über die **Kunst des Widerstands** deutlich wird. Die Rolle des Designs – ebenso wie der Kunst – in sozialen und politischen Bewegungen war und ist nicht selten ambivalent, was auch mit seiner/ihrer – je nachdem – Strahl-, Überzeugungs-, Verwirrungs- oder schlichtweg: Anziehungskraft zu tun hat. Eine der zentralen Merkmale der Kunst besteht darin, gedankliche Prozesse anzuregen. Die Macht der Bilder besteht seit jeher darin, ihre Rezipient:innen zu beeinflussen. Kunst und Politik sind sich nicht zuletzt deshalb näher, als viele glauben mögen. Der von Francesca Gavin and Alain Bieber herausgegebene und in der vorliegenden Ausgabe besprochene Band *The Art of Protest – Political Art and Activism* (Gavin/Bieber 2021) nähert sich diesem Beziehungsgeflecht mit zahlreichen Arbeiten, Projekten und Bildbeispielen.

Die Ausgabe schließt mit einem traurigen, und vielleicht irgendwo dennoch nicht hoffnungslosen Gedenken an unser Beiratsmitglied, dem großen und niemals je vergessenen Designtheoretiker Klaus Krippendorff. Er war es, der uns – die Design Community – früh darauf hinwies, dass Designer:innen stets mit Determinismen zu rechnen und dementsprechend Grundannahmen etwa in Bezug auf Normalitätsvorstellungen infrage zu stellen haben: „Design, verstanden als kulturelle Praxis zur Erfindung neuer Wirklichkeiten und Erweiterung der Möglichkeiten, kann durchaus zu einem Bruch mit ontologischen Überzeugungen führen.“ (Krippendorff 2007, 67 ff) Allein für diese Einsicht, wie ohnehin für so vieles mehr, ein großes Danke, Klaus Krippendorff

Januar 2023

LITERATUR

Bieling, Tom (Ed.) (2019): Design (&) Activism – Perspectives on Design as Activism and Activism as Design. Mimesis International.

Bieling, Tom & Frieder Bohaumilitzky (2022): Verhandlungsdinge. In: Pierre Smolarski et al.: Poiesis und Praxis der Dinge. Über die Grenzen der Gestaltbarkeit von Alltag. (t.b.a.).

Bieling, Tom/Bohaumilitzky, Frieder/Koerschkes, Torben/Haarmann, Anke (2022): Design of Unrest: Right-wing Metapolitics – Paralogy – Knowledge Spaces – Chaos. In: "ATTENDING [TO] FUTURES – Matters of Politics in Design, Education, Research, Practice". Hamburg: Adocs.

Escobar, Arturo (1995): Encountering Development: The Making and Unmaking of the Third World. Princeton: Princeton University Press.

Gavin, Francesca & Alain Bieber (2021): The Art of Protest: Political Art and Activism. Berlin: Gestalten.

Gries, Rainer (2006): Produkte & Politik. Zur Kultur- und Politikgeschichte der Produktkommunikation. WUV.

Haarmann, Anke/Lagaay, Alice/Bieling, Tom/Koerschkes, Torben/Ivanova, Petja/Bohaumilitzky, Frieder/Scholz, Barbro (Eds.) (2023): Specology. Adocs.

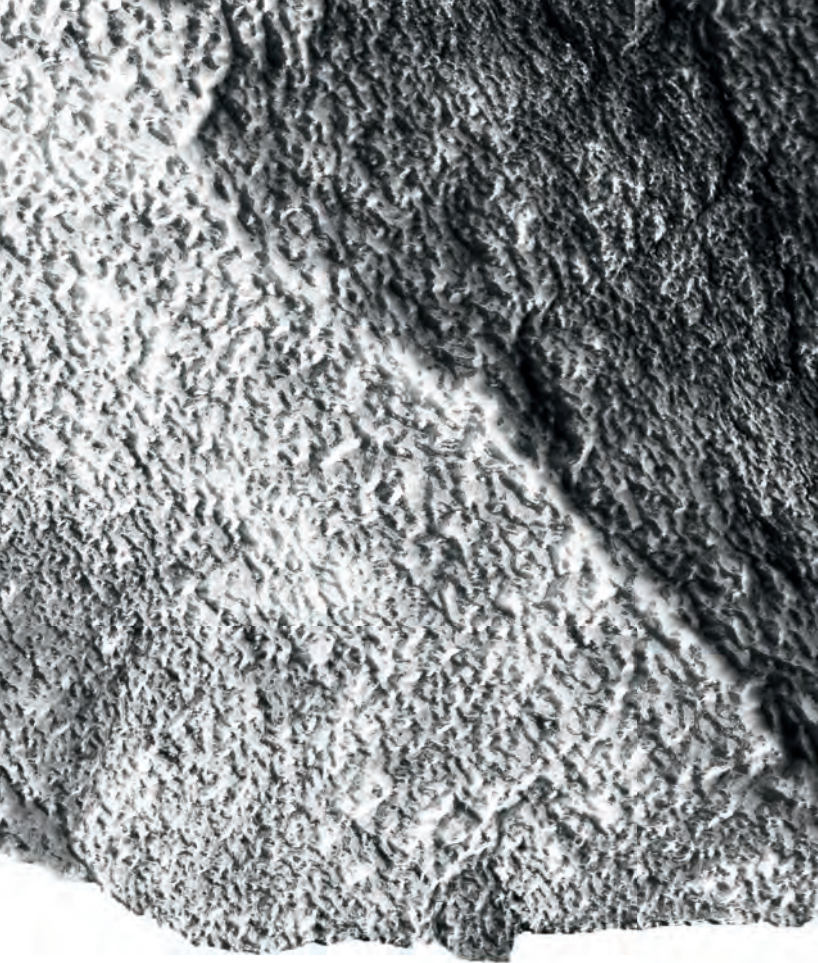
Krippendorff, Klaus (2007): Design Research, an Oxymoron? In: Ralf Michel (Hg.): Design Research Now – Essays and selected Projects. Board of International Research in Design. Birkhäuser, Basel. S. 67–80.

Miessen, Markus/Grassegger, Hannes (2012): Albtraum Partizipation. DIE ZEIT.

Mouffe, Chantal (2014): Agonistik. Die Welt politisch denken. Suhrkamp.

Mouff, Chantal (2019): Artistic Strategies in Politics and Political Strategies in Art. In: Tom Bieling (Ed.): Design (&) Activism – Perspectives on Design as Activism and Activism as Design. Mimesis International, Milano, 53–59.

Zech, Rainer (1995): Subjekte im Übergang, psychosozial, IV/62. Gießen.



Harald Gruendl

95 Thesen zum Design

Aus Liebe zur Wahrheit und im Bestreben, diese zu ergründen, soll unter dem Vorsitz des ehrwürdigen Designers Harald Gründl, Magister der Künste, Doktor der Philosophie und Inhaber einer *Venia Docendi* in Theorie und Geschichte des Designs, über die folgenden Sätze disputiert werden. Deshalb bittet er die, die nicht anwesend sein und mündlich mit uns debattieren können, dieses in Abwesenheit schriftlich zu tun.

Dieser Text wurde für die Lifestyleseiten eines Printmediums verfasst und von der Chefredaktion als nicht veröffentlichbar zurückgewiesen.

1) Design- und Lifestylegazetten zerstören die Welt. 2) Der gute Ton gemahnt, dass nicht von der Redaktion bezahlte Reisen zum Zwecke einer Reportage mit einem Hinweis gekennzeichnet werden. 3) Es handelt sich hierbei um eine Einladung von XY, wobei in den meisten Fällen auch über XY berichtet wird. 4) Compliance-Hinweis nennt sich diese rare Geste der Sichtbarmachung von erlaubter Einflussnahme auf journalistische Welt- und Weitsicht. 5) Was dem Lese- und Schaupublikum jedoch nicht sichtbar gemacht wird, ist die Weltverträglichkeit der berichteten Sache. 6) Informiertheit, aber auch Unterhal-

tung würde die Angabe des ökologischen Fußabdrucks beim Konsum von Lifestylegesten stiften. 7) Die Lifestylezeitung der Zukunft hilft uns beim schicken und weltverträglichen Leben.

8) Autodesign ist lächerlich und kostet Arbeitsplätze.

9) Die Blödsinnigkeit von Autoanzeigen ist sagenhaft. 10) Die Stoßstange birgt die ganze Tragödie der Menschheit. 11) Stoßstangen sind mit Hochglanzlack versehen und dürfen nirgends anstoßen. 12) Wir verbauen aufwendige und teure Sensorik in die Stoßfänger und verlieren unsere Sinne. 13) Wir rahmen die Öffnung für den Auspuff, der das Klima zerstört, mit eleganten Chromlinien ein. 14) Zigarettenwerbung ist teilweise verboten oder zumindest mit spaßverderbender Gesundheitspropaganda verunstaltet. 15) Autoanzeigen mit ihrem ganz- oder doppelseitigen Imponiergehabe sind von der Warnung vor der Zerstörung des Weltklimas verschont. 16) *Autos verpesten ihre Stadt und verursachen Lungenerkrankungen* wäre ein möglicher Warnhinweis unter dem Inserat, in dem ein Auto einsam auf der kurvigen Küstenlandstraße dahinbraust. 17) Dass das Wohl der größten Volkswirtschaft Europas von der Aufrechterhaltung der Automobilindustrie abhängt, ist tragisch. 18) Diese Arbeitsplätze fehlen für die Produktion sinnvoller Güter. 19) Das Auto der Zukunft ist ultraleicht, modular, upgradefähig, ohne Verbrennungsmotor und wird lokal hergestellt. 20) Es ähnelt mehr dem Fahrrad als dem Panzerfahrzeug. 21) Es gehört uns nicht mehr, wir nutzen Mobilitätsangebote nach Bedarf und nicht nach Status.

22) Reisen ist das Staunen über die sukzessive Weltzerstörung.

23) Mit der Ausweitung der Freizeitgesellschaft wird das Reisen mit klimazerstörenden Verkehrsmitteln zu möglichst weit entfernten Destinationen zur Normalität. 24) Mit möglichst wenig Geld reist man möglichst weit. 25) Wenn die Fahrt zum Flughafen teurer ist als der Mittelstreckenflug, verliert die Menschheit jede Scheu, auch über das Wochenende irgendwo hinzufiegen. 26) Ablasshandel mit CO₂-Zertifikaten gehört derzeit noch nicht zur Konsumreligion. 27) So lastet auch keine Schuld auf dem Kurzurlaub. 28) Die Umweltkosten werden nicht im Ticketpreis berücksichtigt. 29) Diese Kosten trägt die Weltbevölkerung, insbesondere jene in den armen Ländern. 30) Hier kommt der politische Ablasshandel in Form von Entwicklungshilfe ins Spiel. 31) Die Entwicklungshilfebudgets werden jedoch von Jahr zu Jahr gekürzt. 32) Schließlich wollen wir im Urlaub nicht allzu viel menschliches Leid mitbekommen. 33) Es könnte unserer Erholung schaden. 34) Reisen kann in Zukunft, wer auf seiner Klimakreditkarte noch Meilen hat.

35) Häuser sind Grabsteine für tote Ideen.

36) Unsere Städte sind Friedhöfe vergangener Architekturauffassungen. 37) Architektur ist das Schaffen von Identität, Schutz und Raum für Menschen. 38) Dass Architektur dabei in igno- ranter Weise noch immer zumeist fossile Energie verschwen- det und unfassbare Mengen an Kohlendioxid durch Baustoffe in die Luft jagt, stellt den Entwicklungsstand der Menschheit im 21. Jahrhundert infrage. 39) Das Anbringen von Steuerpanels,

mit denen sich niemand auskennt, macht die Architektur nicht intelligenter. 40) Während mit höchster Achtsamkeit Pläne für die Errichtung erstellt werden, fehlen Plan und Wille, die Gebäude auch wieder aus der Welt zu bringen und die eingesetzten Ressourcen als Ausgangspunkt für Neues zu verwenden. 41) Der Einklang mit der Natur erschöpft sich im Baum, der sich in der Glasfassade spiegelt. 42) Die vollkommene Absenz von systemischem Denken sieht man am Kühlschrank, der im überheizten Raum versucht, das Bier kühl zu halten, während draußen dieselbe Temperatur wie im Kühlschrank herrscht. 43) Trinkwasser wird direkt über die Toilette in die Kanalisation geleitet. 44) Der Stickstoff im Urin geht durch die Kläranlage und macht aus den Küstengewässern Dead Zones. 45) Stattdessen könnte Urin zur Pflanzendüngung verwendet werden. 46) Für all das gibt es bessere Lösungen. 47) Wir müssen nur auf das Angebot von *fertigen* Lösungen verzichten. 48) Schaffen wir lokal angepasste Architektur.

49) Mode stirbt schnell und lautlos.

50) An der Mode sieht man, dass unterschiedliche Geschwindigkeiten für ein funktionierendes Gesamtsystem erforderlich sind. 51) Im Tierreich gibt es auch die Eintagsfliege und die hundertjährige Schildkröte. 52) Es gibt lebende Fossilien wie den Pfeilschwanzkrebs, ebenso auch nur kurze Episoden der Evolution. 53) Das System der unterschiedlichen Geschwindigkeiten – heute kurz, morgen lang, heute gelb, morgen grün – gehört wohl zur Logik der Mode und somit zum kreativen Betriebssystem der Menschheit. 54) Es gibt Formen, die sich nur sehr

langsam bis gar nicht ändern. 55) Es gibt aber auch die schnelle Mode und ihren saisonalen Tod. 56) All das wäre kein Problem, würde die Herstellung keine Arbeitskräfte ausbeuten, Landstriche zerstören und Wasserknappheit herbeiführen. 57) T-Shirts sollten wie die Blätter der Vegetation sein. 58) Im Herbst, nach kurzer Zeit im Boden, werden sie wieder zu Humus.

59) Designausbildung ist die Lizenz zur Umweltzerstörung.

60) Dass Design gemeingefährlich ist, steht in keinem Studienführer. 61) Uninformiertheit und Verantwortungslosigkeit führen zu einer Designauffassung, die weder nach der Herkunft von Materialien noch nach deren Umweltverträglichkeit fragt. 62) Kurzsichtigkeit führt zu einer künstlerischen Geste, die das Produkt gerade mal bis zum Fabriktor begleitet. 63) Was im Gebrauch passiert, interessiert nicht. 64) Auch die Rückführung von Ressourcen wird nicht geplant. 65) Stattdessen wird Ablass in Form von Entsorgungsgebühren geleistet. 66) Diese sind so gering, dass nicht der geringste Anreiz besteht, die Produkte im Kreislauf zu halten. 67) Für die industrielle Massenproduktion zu planen, heißt, die Fabrik nur zum Zusammenbauen zu verwenden. 68) Sie wird nicht für die Reparatur oder die Rückführung von Komponenten in neue Produkte genutzt. 69) Ressourcen müssen künftig in natürlichen oder technischen Kreisläufen zirkulieren. 70) In Zukunft sollte niemand mehr eine Designuniversität verlassen, ohne das Werkzeug für eine zukunftsfähige Gestaltung erlernt zu haben.

71) Design dient dem Kapitalismus.

72) Es mangelt nicht an alternativen Wirtschaftsmodellen, die soziales und moralisches Wachstum unterstützen und zugleich Grenzen des wirtschaftlichen Wachstums zum Schutz der Umwelt einfordern. 73) Das Design von heute korrumpiert humanistische Werte. 74) Das Design der Zukunft dient der positiven menschlichen Entwicklung. 75) Es ist solidarisch, stützt und entwickelt die Demokratie und ihre humanistischen Werte. 76) Das Design der Zukunft dient dem Gemeinwohl.

77) Die Welt unterwirft sich dem Ritual der Konsumreligion.

78) Konsumkultur ist eine Kultur, in der das Konsumieren das Wichtigste auf der Welt ist. 79) Wir leben im globalen Norden mit dem Konsum als Religion ohne Schuldbekenntnis. 80) Leider geht sich dieser Lebensstil nicht für die gesamte Weltbevölkerung aus. 81) Dafür würden wir sieben oder mehr Erden brauchen. 82) Während andere Religionen auf einer Konzeption gründen, die metaphysische Aspekte hat, basiert die Konsumreligion auf einer beschränkten Ressource, nämlich unserer Erde. 83) Das macht das Heilsversprechen der Wegwerfkultur recht unplausibel. 84) Möge das Verschwendungs- und Zerstörungsritual langsam enden. 85) Wir brauchen ein globales Transformationsritual in eine neue Zeit.

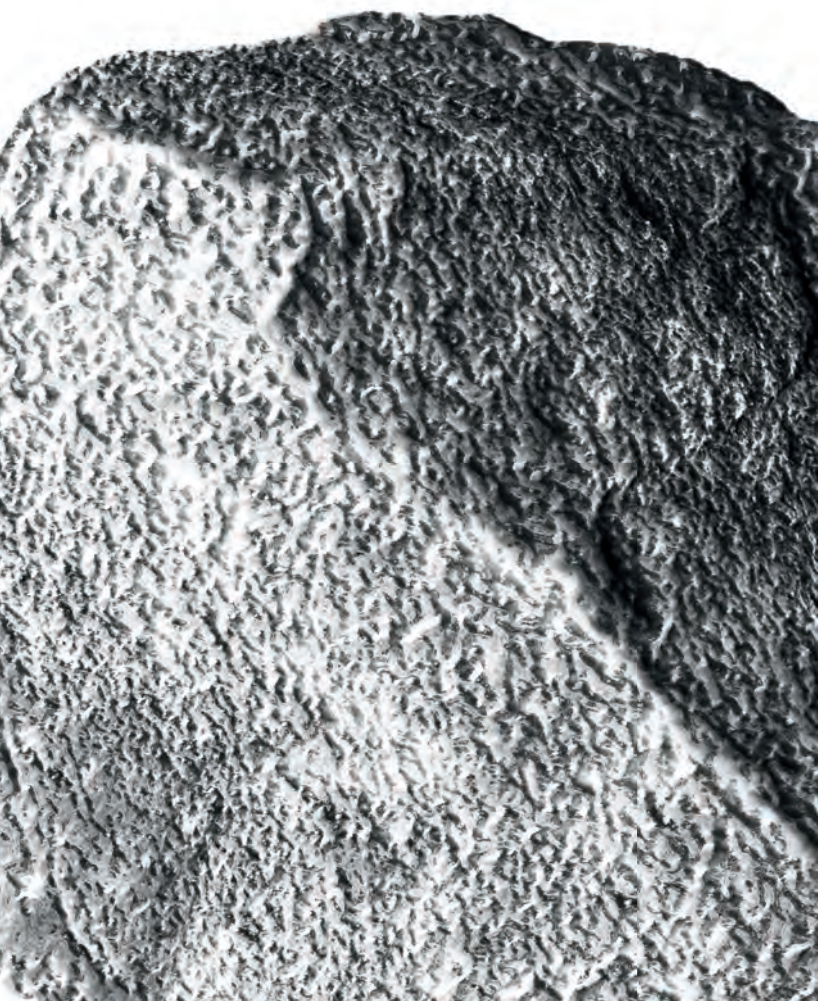
86) Copyrights schützen nicht, sondern verhindern Kreativität.

87) Offenes Design wird die Welt eher weiterbringen als eine Rechtsauffassung, von der vor allem globale Medienmonopole profitieren. 88) Dem Schutz geistigen Eigentums folgt eine Zeit

der kreativen Gemeingüter, die unter Nennung der Autorenschaft frei weiterentwickelt und verwendet werden können. 89) Das Ergebnis von offenem Design, freier Bearbeitung und Weiterentwicklung von Ideen führt zu Selbstermächtigung und dem Wohl der Menschen. 90) Die Menschen profitieren von drastisch reduzierten Preisen und lokaler Fertigung. 91) Der Begriff der Arbeit und der Arbeitszeit wird neu definiert und umfasst ebenso Familienarbeit als auch Eigenproduktion und die Beschäftigung mit Dingen, die uns wirklich, wirklich wichtig sind. 92) Die Entlohnung der *Neuen Arbeit* muss neu verhandelt werden. 93) Die Diskussion über die Entlohnung findet in neuen Institutionen statt.

94) Alle Menschen sind kreativ und sozial.

95) Wir alle sind Designschaffende unserer Zukunft



Gui Bonsiepe *

Über die Heteronomie des Designs in einem post-utopischen Zeitalter

Noch vor einer Generation schien die Disziplin des Grafikdesigns als eigenständige Disziplin einigermaßen gefestigt zu sein. Heute jedoch haben technologische und sozioökonomische Neuerungen diesen einst solide etablierten Beruf in Frage gestellt. Die katastrophalen globalen Auswirkungen der Industrialisierung und unseres konsumorientierten Lebensstils auf die Umwelt, die sozioökonomische Polarisierung innerhalb der industriell fortgeschrittenen Länder und zwischen dem globalen Süden und Norden sowie der Primat der Finanzmärkte haben zu erheblichen Veränderungen in der beruflichen Praxis und in der Designausbildung geführt. Allzu langsam wurden die Gebote des Wachstums und des Fortschritts einer kritischen Überprüfung unterzogen und die einfache und unbequeme Frage gestellt: „Wem kommen letztendlich diese Prozesse zu gute?“⁰¹

⁰¹ Arturo Escobar, *Encountering Development: The Making and Unmaking of the Third World* (Princeton: Princeton University Press, 1995).

Früher wurden die verschiedenen Designdisziplinen nach der speziellen Bezeichnung des jeweiligen Bereichs geordnet: Magazindesign / Plakatdesign / Ausstellungsdesign / Verpackungsdesign / Schriftdesign / Textdesign / Modedesign / Industriedesign / Corporate-Identity-Design / Service Design / Game Design / Webdesign... Heute jedoch sehen wir uns mit einer verwirrenden Vielfalt neuer Ausprägungen des Begriffs *Design* konfrontiert: Strategic Design / Emotional Design / Experience Design / Postmodernes Design / Transactional Design / Transformationsdesign / Critical Design / Radical Design / Sozial verantwortliches Design / Inklusives Design / Post-utopisches Design / Spekulatives Design / Calm Design / Partizipatives Design / Menschenzentriertes Design / Ökodesign / *schmutziges Design*...

Diese Vielzahl neuer Bezeichnungen verrät mehr über das momentane Selbstverständnis des Designs, als über seine eigentlichen Interventionsfelder. Nun könnte man diese zunehmende Heterogenität als Anzeichen für Vitalität und Dynamik, für eine Erweiterung und Ausdifferenzierung des Leistungsspektrums des Berufsstandes werten. Doch verstärkt diese Heterogenität auch die Sorge, dass die Identität des Designs als stringente, eigenständige Disziplin untergraben und verwässert werden könnte, bis zu dem Punkt, an dem alles als Design bezeichnet wird oder jeder behaupten kann, ein Designer zu sein. Wie lässt sich diese Ausweitung der Operationsfelder des Designs erklären? Ist es mehr als eine vorübergehende Modeerscheinung? Warum übt das Design begrifflich eine so derart starke Anziehungskraft auf uns aus?

Ein Grund dafür mag darin bestehen, dass Design untrennbar mit der Zukunft verbunden ist, und es über das Potenzial verfügt, die Zukunft zu gestalten. Eine der neuesten Errungenschaften der sogenannten *Wissensökonomie* ist zum Beispiel das *Wissensdesign* (Knowledge Design). Zweifellos ist die visuelle Kommunikation eng mit dem Wissensdesign als vergleichsweise neuem Spezialgebiet verbunden. Leider birgt dieser vielversprechende Begriff jedoch die Gefahr, den Bezug zur kritischen Komponente des Wissens auszublenden und sich stattdessen auf Themen wie Big Data, Softwareentwicklung, softwaregestützte Bildung und kapitalintensive Forschung, insbesondere in der Biotechnologie und den Neurowissenschaften zu konzentrieren.

Ein weiterer Grund für das Aufkommen neuartiger Designansätze könnte mit den Grenzen und Widersprüchen der Designpraxis und der Designausbildung auf dem globalen Markt sowie der zunehmenden Aushöhlung der Demokratie als Folge einer zunehmenden Finanzialisierung der globalen Wirtschaft zusammenhängen. (In der Tat kann die Finanzialisierung heute neben der Exekutive, der Judikative und der Legislative als vierte Macht betrachtet werden). Eine treibende Kraft hinter der Diversifizierung des Begriffs *Design* hängt mit dem Wunsch zu zusammen, ökologisch und sozial nachhaltigere Systeme zu schaffen sowie mit dem Glauben, dass Design eine gesellschaftlich relevante Tätigkeit ist.⁰² Dem möchte ich noch einen weiteren Wunsch hinzufügen: Design zu nutzen, um den Grad der Elastizität und Toleranz innerhalb der gegebenen soziopolitischen und wirtschaftlichen Bedingungen zu erforschen.

02 Terry Irwin, Carnegie Mellon University,
<https://design.cmu.edu/people/faculty/terry-irwin>.

Bisweilen werden diese Wünsche explizit formuliert: Wie kann Design die Gesellschaft verändern? Fragen wie diese bergen natürlich die Gefahr, unverhältnismäßig hohe Erwartungen auf die Schultern der Disziplin zu laden und sich zugleich auf verbale Deklarationen und Manifeste zu reduzieren.

Der Platz, den einst die großen Erzählungen einnahmen, wird heute mit sogenannten Mikronarrativen gefüllt. Berufe sind in Erzählungen darüber eingebettet, was sie sind, und diese Erzählungen sind nicht stabil. Sie entwickeln sich weiter und sind Widersprüchen ausgesetzt. Sie schaffen dabei eine Realität (und spiegeln sie nicht nur wider) und in dieser Dynamik der Erzählungen gewinnen und verlieren die Diskurse an Dominanz. Nehmen wir Geschichte als Beispiel. Bis 1968 wurde diese Disziplin jahrzehntelang von der „Schule der langen Dauer“ („Longue durée“) dominiert, die von Fernand Braudel angeführt wurde. Die Anhänger dieser Schule reagierten gegen die Invasion ihrer Disziplin durch Ökonomen, Soziologen und Anthropologen. Sie lehnten es ab, dass die Rolle des Historikers auf die eines von der Welt losgelösten Antiquars reduziert wird, der sich dem Sammeln, Ordnen und Archivieren einzig zum Nutzen der Sozialwissenschaft verschreibt. (Die Situation kann mit der von Designern verglichen werden, wenn sie mit der weit verbreiteten Meinung konfrontiert werden, dass es beim Design im Wesentlichen darum geht, Dinge schön zu machen.) Braudel und seine Kollegen erkannten die Gefahr der Fremdbestimmung und verteidigten geduldig ihren Kompetenzbereich geduldig und effizient gegen den akademischen Kannibalismus.⁰³ Die Aposteln der Mikrogeschichte, die

03 François Dosse, *La historia en migajas: De Annales a la 'nueva historia'* (1987; Mexico City: Universidad Iberoamericana, 2006).

sich auf Aspekte der Geschichte konzentrieren, die von der Schule der langen Zeiträume nicht berücksichtigt wurden, sind eine Reaktion auf Braudel und seine Anhänger.⁰⁴

Ich habe das Beispiel der Geschichte gewählt, um zu zeigen, dass das, was mit dem Beruf des Designers geschieht, keine Ausnahme ist. Auf dem Gebiet Design ist das grundlegende Kriterium jedoch die Kohärenz, während für die Wissenschaften das grundlegende Kriterium die Wahrheit ist.

Erkenntnistheoretischer Innovationstrieb auf der Suche nach Wahrheit begründet die berufliche Identität der Wissenschaftler. Die Interaktion zwischen Nutzern und Artefakten zu strukturieren (sowohl materiell als auch semiotisch) konstituierten hingegen die berufliche Identität von Designern. Während die universitäre Ausbildung im Allgemeinen durch die Ausbildung und Privilegierung diskursiver Kompetenz – also sprachbasierte Intelligenz – geprägt ist, betonen die Designdisziplinen die Ausbildung einer nicht-diskursiven Intelligenz, einschließlich ästhetischer oder sensorischer Kompetenz, verstanden als die Fähigkeit Wahrnehmungen, insbesondere visuelle Unterscheidungen, zu treffen.

Die Schaffung von Studiengängen für Design kann dieser diskursiven Schwäche entgegenwirken, indem sie die Wissensbasis des Designs vergrößert. In diesen Studiengängen liegt der Schwerpunkt auf dem Studium eines Kanons historisch gewachsener, ausgefeilter Regeln, an deren Ende ein schriftliches Dokument steht, das diskursive Kompetenz voraussetzt. Je nach Ausrichtung des Studiengangs können auch komplexe

04 Carlo Ginzburg, *The Cheese and the Worms: The Cosmos of a Sixteenth-Century Miller*, trans. John and Anne Tedeschi (Baltimore: John Hopkins University Press, 1980).

praktische Fragestellungen behandelt werden, die umfangreiche Recherchen erfordern und zur Lösung eines Gestaltungsproblems führen können.

Studiengänge mit höherem Abschluss sind entweder auf die berufliche Entwicklung oder auf eine akademische Laufbahn ausgerichtet. Der Grund für diese Zweiteilung ist historisch bedingt: Projektorientierte Ansätze gab es zur Zeit der Gründung der Hochschulen noch nicht und waren daher – mit Ausnahme der Architektur – nie fest in der Hochschulstruktur verankert. Dies wirkt bis heute nach und kann, je nach Institution zu Schwierigkeiten führen, wenn Dozenten in einem Design-Studiengang mindestens über einen Master-Abschluss verfügen müssen.

Eine Hintertür hierfür findet sich nicht selten im sogenannten *Picasso-Paragraf*, bei dem herausragende berufliche Leistungen als Äquivalent zur akademischen Akkreditierung angerechnet werden. Diese Ausnahme stellte jedoch nicht zuletzt die Sinnhaftigkeit dieser Regel in Frage.

Seit Mitte des neunzehnten Jahrhunderts, als die *Objektivität* als grundlegende Eigenschaft der wissenschaftlichen Forschung propagiert und als zentrale erkenntnistheoretische Tugend propagiert wurde, besteht das Ziel der Forschung darin Wissen ohne Interessenkonflikte oder Exklusivität zu produzieren. Dies führt unter anderem zu dem akademischen Zwang zur Veröffentlichung von Forschungsergebnissen in mit *peer review* herausgegebenen Fachzeitschriften zu veröffentlichen und der Forderung Wissen öffentlich zugänglich zu machen. Um eine akademische Disziplin werden zu können, würde Design ebenfalls diesem Imperativ zu folgen haben.

Gerade wegen der Unterscheidung zwischen Kohärenz und Wahrheit sollte es nicht überraschen, dass es zu Dysfunktionen kommen kann, wenn wissenschaftliche Disziplinen und Designdisziplinen in einem Studiengang aufeinandertreffen. Um ein historisches Beispiel zu nennen: die Ulmer Schule. Obwohl die Schließung der HfG politisch motiviert war, wie ein Politiker zugegeben hat – eine seltene Ausnahme, denn Politiker gestehen ungern ihre Fehler ein – verfügte die Institution über eine konstitutionelle Schwachstelle. Die Gründer der Schule und Initiatoren ihrer Verfassung hatten den potenziellen Konflikt zwischen diskursiven und nicht-diskursiven Kompetenzen innerhalb des Lehrkörpers und der Fakultät nicht vorausgesehen. Die Differenzen führten nur wenige Jahre nach der Eröffnung der Schule zu heftigen internen Konflikten. Geht man noch einen Schritt weiter, so stößt man auf das Verhältnis zwischen Theorie und Praxis. Die Wurzeln dieses Phänomens reichen bis in die Geschichte der Klassik zurück: Der Akt des Theoretisierens war beschränkt auf die kleine Gruppe freier Bürger (beschränkt auf Männer), die Muße hatten und nicht arbeiten mussten, um ihren Lebensunterhalt zu verdienen. Praxis war für diejenigen, die nicht frei waren.

Ich bin skeptisch, ob das Design einen solchen Reifegrad erreicht hat, um den Anspruch auf eine eigene Theorie zu erheben. Gleichwohl verwende ich weiterhin den Begriff der *Designtheorie*. Theorie existiert außerhalb von gewinnorientierten Berechnungen. Designstudierende könnten daher ihre vermeintlich fehlende Relevanz für die Praxis kritisieren. Aber Theorien müssen nicht praktisch sein. Theorie offenbart die Unterschiede zwischen instrumenteller Vernunft und kritischer

Vernunft, letztere verstanden als die Fähigkeit, über das, was man tut, nachzudenken, die Kräfte der Fremdbestimmung zu erkennen und gegen sie vorzugehen.

Um auf unsere frühere Frage zurückzukommen: Worin liegt der Reiz des Wortes Design, das die Medien, das Marketing, das Management und sogar die Politik kolonisiert hat? Es sollte angesichts der inflationären Verwendung des Begriffs nicht überraschen, dass es in der Wertschätzung des Berufs eklatante Unterschiede gibt. Ich zitiere ein Beispiel von einem genauen Beobachter kultureller Phänomene: Nachdem der letzte Anhänger des Bauhauses die Welt verlassen hat, sind die Leute damit beschäftigt, Gebrauchsgegenstände unbrauchbar zu machen. Zu ihren Triumphen zählen sie die Abschaffung des Wasserhahns, die Fabrikation von schiefen Bücherregalen, die Erfindung von Lampen, die nicht wie Lampen aussehen und so wenig Licht wie möglich spenden, und Sitzgelegenheiten, die nicht nur wackeln, sondern, wie der berühmte Stuhl von Gerrit Rietveld, eine Verhöhnung der menschlichen Anatomie sind. Der Mehrwert dieser Objekte besteht darin, dass sie mit dem Namen ihrer Schöpfer geschmückt sind. Man muss sich die Hölle als einen Ort vorstellen, der vollständig von Designern eingerichtet wurde.⁹⁵

Vergleichen wir diese negative Einschätzung mit dem folgenden Bericht: „Im Jahr 2012 verfolgte IBM die kühne Vision, seine gesamte Belegschaft – rund 377.000 Mitarbeiter weltweit – dazu zu bringen, wie Designer zu denken, zu arbeiten und zu fühlen.“ Der Artikel zitiert Phil Gilbert, General Mana-

95 Hans Magnus Enzensberger, *Mr. Zed's Reflections*, trans. Wieland Hoban (London: Seagull, 2015).

ger of Design für IBM Software, mit den Worten: „Design ist jedermanns Aufgabe. Nicht jeder ist ein Designer, aber jeder muss den Benutzer als seinen Nordstern betrachten.“⁰⁶ Die Betonung des Nutzens als Hauptkriterium des Designs ist nicht zu verwechseln mit Sullivans alter Behauptung, die Form folge der Funktion (*form follows function*), die zu zahlreichen polemischen Auseinandersetzungen geführt hat und oft wie ein Mantra benutzt wurde, um eine Gegenmeinung zu entkräften. Bereits in den späten 1960er Jahren erklärte Adorno, dass im Zeitalter der Überproduktion der Gebrauchswert der Konsumgüter fragwürdig geworden und dem sekundären Vergnügen des Prestiges, des „Dabei-Seins“, und schließlich dem eigentlichen Charakter der Ware, d. h. dem, was man heute als die Zunahme der symbolischen Dimension der Artefakte bezeichnet, gewichen sei.⁰⁷ Diese Infragestellung des Gebrauchswerts ist jedoch nicht als Verleugnung seiner Bedeutung zu verstehen. Mit seinen Wurzeln in der Ökonomie des achtzehnten Jahrhunderts bezieht sich der Gebrauchswert auf den Output, den ein Nutzer von einem Artefakt erhält – die Art und Weise, wie ein Nutzer mit einem Artefakt interagiert. Diese Interaktion wird durch die Schnittstelle vermittelt. Aus diesem Grund verbinde ich den Begriff Design mit dem Bereich der Nutzung und bezeichne das Management der Schnittstelle von Artefakten (materiell und semiotisch) als das Hauptmerkmal von Designberufen, insbesondere von Designern für visuelle Kommunika-

06 Ann Quito, “IBM Is Becoming the Largest and Most Sophisticated Design Company,” 2016, <https://qz.com/755741/ibm-is-becoming-the-worldslargest-design-company/>.

07 Theodor Adorno, *Ästhetische Theorie: Gesammelte Schriften*, vol. 7 (Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1972), 32.

tion, Kommunikationsdesigner und Industriedesigner. Offensichtlich kann der Designer mit Problemen konfrontiert sein, die über diesen Aspekt hinausgehen – zum Beispiel mit Fragen bezüglich der produktbezogenen Sinnhaftigkeit oder der Größe seines ökologischen Fußabdrucks in den verschiedenen Phasen der Produktion, des Vertriebs, der Nutzung und Beseitigung. Die Frage jedoch, wie man mit einem Artefakt interagiert bleibt von zentraler Bedeutung.

In einem Interview charakterisierte der Philosoph Étienne Balibar die Frage des Gebrauchs eindeutig als vorrangig und fragte: „...Handelt es sich um einen gemeinsamen Gebrauch? Oder handelt es sich um individuellen Gebrauch? Das Thema des Vorrangs des Gebrauchs, der Art des Gebrauchs, eines nicht-zerstörerischen Gebrauchs der Natur, des Gebrauchs als wichtigeres Kriterium im Vergleich zu Leistung oder Wert, scheint mir eine interessante und nützliche Kategorie. Selbstverständlich steht der Gebrauch in Beziehung zu einer bestimmten Art und Weise, die Bürger (im Sinne von *citizens* GB) aufzuklären; eine Zivilisation des Gebrauchs hat nicht denselben Typ von Bürgern wie eine Zivilisation des Kredits.“⁰⁸

Im Jahr 1957 entwickelte Tomás Maldonado, ein Mitglied des Lehrkörpers der Ulmer Schule, einen Entwurf für die Organisation eines Studiengangs, mit einer klaren Einordnung der gestalterischen Disziplinen im Kontext einer technologischen, wissenschaftlichen Gesellschaft. In seinem zweiseitigen Pamphlet schrieb er: Es empfiehlt sich, die Welt, in der der Mensch als soziales Wesen lebt und in der er (sich selbst) produziert, in

08 AA.VV., "Étienne Balibar: Pensador Latinoamericano," Review: Revista de libros (Buenos Aires) 3 (July – August 2015).

zwei Teile zu teilen: 1) In den Bereich der primären oder unmittelbaren Artefakte (nicht die Gesamtheit sondern jene Klasse von Gegenständen, deren Gebrauch mit den Gegenständen selbst erfolgt, z. B. Werkzeuge, Apparate, Instrumente, Armaturen, Einrichtungsgegenstände, usw.); 2) in den Bereich der sekundären oder indirekten Artefakte (Objekte, deren Gebrauch durch Vermittlung, d. h. solche, die eine Vermittlungsfunktion erfüllen).⁰⁹

In Ulm waren die Abteilungen Industrial Design und Bauwesen dem Bereich der materiellen Artefakte zugeordnet, während die Gestaltung immaterieller Artefakte in der Verantwortung der Abteilung für Visuelle Kommunikation und der Abteilung für Information (d. h. verbale Kommunikation) lag – die HfG verfügte über eine Abteilung, die sich mit Sprache beschäftigte. Maldonados entscheidender Schritt bestand in der Fokussierung auf den anthropologischen Begriff des *Artefakts*, der damals im Designdiskurs noch nicht üblich war. Überdies betonte er die Kategorie des Gebrauchs als zentral fürs Design. Bis dahin hatte das Bauhaus für Ulm als zentraler Bezugspunkt fungiert.

Maldonados brach jedoch mit der Terminologie des Bauhauses und relativierte den Begriff der Form als lediglich einen von mehreren Faktoren, die es zu berücksichtigen gelte. Die Form war nicht mehr die Primadonna der Gestaltungskonzepte. Einige Jahre später, im Jahr 1963, veröffentlichte Maldonado einen Artikel mit dem provokanten Titel „Ist das Bauhaus heute noch relevant?“¹⁰ Sein Text forderte die Anerkennung der Leis-

⁰⁹ Tomás Maldonado, Typescript 1957, HfG Archiv Ulm.

¹⁰ Tomás Maldonado, "Is the Bauhaus Relevant Today?"

Ulm Zeitschrift der Hochschule für Gestaltung 8/9 (1963): 5–13.

tungen von Hannes Meyer, dem zweiten Direktor des Bauhauses, eine Position, die zu dieser Zeit keineswegs populär war. Meyer war von den Vertretern der offiziellen Bauhausgeschichte unter dem Einfluss von Walter Gropius und vor allem von Nikolaus Pevsner in Vergessenheit geraten. (So wie es einen Himmel für die Heiliggesprochenen gibt, gibt es eine Hölle für Ketzer und Dissidenten)¹¹. Während seiner kurzen Amtszeit als Direktor des Bauhauses Dessau (vom 1. April 1928 bis zum 1. August 1930), leistete er vier wesentliche Beiträge zur Designausbildung. Erstens erneuerte er die hybride Struktur des Bauhauses unter den erheblichen ererbten Restriktionen der Schule als einer handwerklichen Ausbildung, basierend auf den mittelalterlichen Regeln der Zünfte. Zweitens stärkte er die Beziehung zwischen der Designausbildung und den Wissenschaften, indem er Wissenschaftler aus den verschiedensten Disziplinen zu Vorträgen einlud. (Zu dieser Zeit konnte er keine Wissenschaftler in den Lehrkörper integrieren. Wie ich bereits erwähnt habe, haben die Integrationsversuche der Ulmer Schule durchaus auch zu Konflikten geführt.) Drittens wies er den Studierenden reale Probleme aus der Industrie zu, anstatt hypothetische oder erfundene. (Was Schwierigkeiten verursachte, indem er das Lehrprogramm den Unwägbarkeiten der Industrie aussetzte und seine Arbeit auf den aktuellen Stand der Industrie beschränkte, anstatt die Studierenden in die Lage zu versetzen, potenzielle Konstruktionsprobleme zu antizipieren.) Schließlich brach Meyer die streng sequentielle Struktur des Studiengangs auf und ermöglichte es Studierenden aus verschiedenen Jahr-

11 Antonio Toca Fernández, "Héroes y herejes: Juan O'Gorman y Hannes Meyer," Casa del Tiempo 3/4 (June 2010): 18–23.

gängen gemeinsam an Aufgaben zu arbeiten. Auf diese Weise konnten jüngere Studierende in Teamarbeit von ihren erfahreneren Kommilitonen lernen. Es dauerte mehrere Jahrzehnte, bis die Designstudiengänge noch einen Schritt weiter gingen, indem sie Studenten aus verschiedenen Berufsgruppen (Design, Ingenieurwesen, Marketing) zusammenführten (z. B. an der University of Alto).

Der Vorkurs war bekanntlich das Herzstück der Bauhaus-Pädagogik. Als organisatorische Einheit nahm er das erste Semester des Studiums ein. Die Vorlehre (Vorkurs) fungierte in erster Linie als Ausgleich für die Defizite der Jahre vor dem zum Hochschulstudium. Die Übungen des Kurses sollten ästhetische Fähigkeiten schulen; sie wurden später als „nicht angewandte Gestaltungsübungen“ bezeichnet, im Gegensatz zu den angewandten Übungen, die sich auf das Lösen praktischer Probleme konzentrierten. Nicht alle Studierenden reagierten positiv auf diese Aufgabenstellungen. In einem Aufruf zum Handeln im Jahr 1929 bezeichneten mehrere von ihnen den Kurs als sinnlose Basterei und Zeitverschwendung und forderten die Umwandlung in eine praktische Werkstatt und als fakultativ statt als Pflichtfach einzustufen.¹²

1962 äußerten die Studienanfänger an der Ulmer Schule eine ähnliche Frustration über die theoretische Ausrichtung des Lehrprogramms: „Wir wollen keine Soziologen, Physiologen, Psychologen, und schon gar nicht Theoretiker, Statistiker, Analytiker oder Mathematiker, sondern **Designer**.“¹³

12 Bauhaus Archiv BHA_8529-1 +2 -Vorkurs-1929.

13 Archive of the HfG Ulm.

Diese beiden Proteste, die sich über drei Jahrzehnte erstreckten, verdeutlichen den potenziellen Konflikt zwischen den traditionellen vorlesungsbasierten (diskursiven) Lehrmethoden und der Ausbildung von (nicht-diskursiver) Designkompetenz. Ein solcher Konflikt kann jedoch durch die problemorientierte Lehre, wie sie für Designstudiengänge typisch ist, aufgelöst werden, obwohl solche in anderen Disziplinen, wie z. B. der Medizin, oft ein Novum bleiben.¹⁴

Abschließend möchte ich noch kurz auf die politischen Dimensionen des Designdiskurses ansprechen – Politik ist der Bereich, in dem sich die dialektische Dynamik zwischen Macht und Emanzipation entfaltet. Die gegenwärtige Periode wird in ihrer offenen Opposition zum modernistischen Projekt bisweilen als post-utopisch charakterisiert. Die treibende Kraft hinter der Moderne war der Glaube an das Potenzial der Entwicklung im weitesten Sinne – sozial, industriell, technologisch, wirtschaftlich, kulturell. Wissenschaft – zum Wohle der Menschheit. Selbst wenn man das Projekt der Moderne ablehnt, bleibt seine programmatische Haltung gegenüber der Zukunft gültig, und die Bereitschaft zu überlegen, wie man die vorherrschenden gesellschaftlichen Verhältnisse überwindet, nicht nur wünschenswert, sondern notwendig.

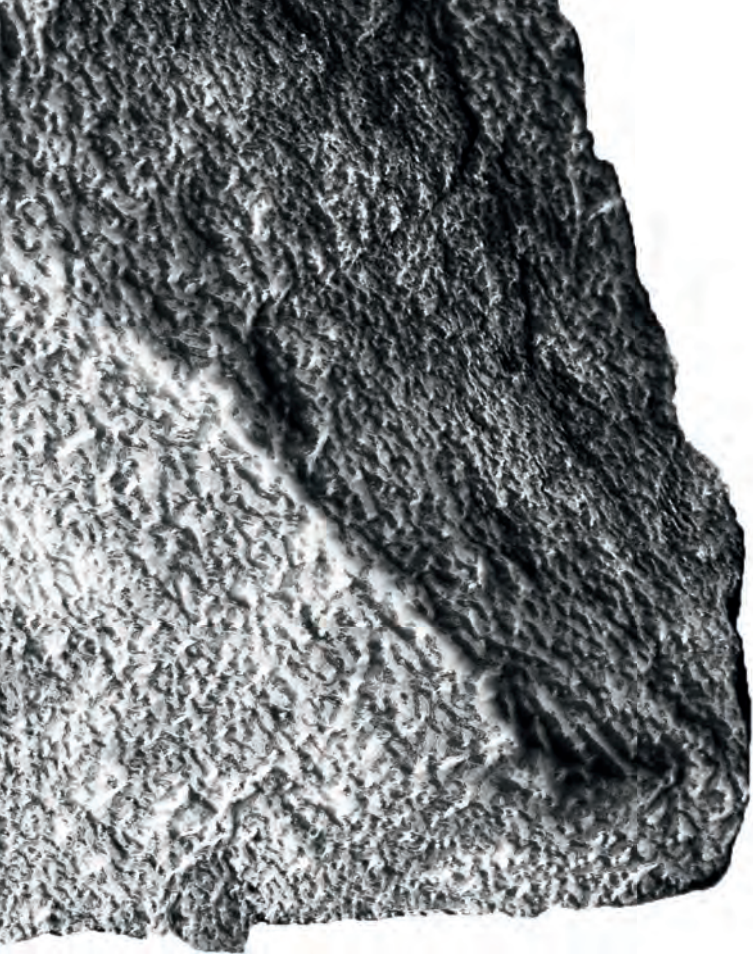
In einem solchen Kontext offenbart die Geschichte ihre Relevanz, wenn sie nicht als Chronologie verstanden wird, als Aneinanderreihung von Fakten, sondern als Erklärung der Vergangenheit – und der Gegenwart durch die Vergangenheit. Das Potenzial der Designgeschichte bleibt begrenzt, solange sie den

¹⁴ McGill University is credited with breaking from the traditional teaching method and in the 1970s having adopted a problem-oriented teaching approach for students of medicine.

Stil und seine Entwicklungen privilegiert, anstatt sich dem Design im breiteren Rahmen einer Geschichte der industriellen Zivilisation zu betrachten. Die Disziplin der Designgeschichte kann eine entscheidende Rolle für Designstudiengänge spielen, denn ohne die Kenntnis der Vergangenheit weiß man nicht, wohin die Reise in der Zukunft gehen soll.

Diskurse und Theorien oszillieren zwischen Konvergenz mit und der Abweichung von der Hegemonie. Es liegt an allen Teilnehmenden des Designdiskurses, sich zwischen diesen Extremen zu entscheiden, zumal in einer Zeit, die von der Zunahme antidemokratischer Kräfte durchdrungen ist. Was die politische Dimension der Designpraxis anbelangt, so stellt sich eine Frage, die nicht leicht zu beantworten ist: Zementiert das Projekt hegemoniale Verhältnisse, oder beinhaltet es ein emanzipatorisches Potenzial? Reduziert es also Heteronomie oder verstärkt es sie?

*Übersetzung: Tom Bieling. Erstveröffentlichung im Original (Englisch) in *After the Bauhaus, Before the Internet: A History of Graphic Design Pedagogy*, ed. Geoff Aplan (New York: no place press, 2022).



Stephen Duncombe *

Wie effektiv ist der Suppenprotest?

Die Suppenproteste der *Just Stop Oil* Demonstrant:innen mit ihrem Wurf auf das Van Gogh Gemälde sorgten für weltweites Aufsehen. Aber sind sie auch effektiv?

Vor Kurzem haben zwei Aktivisten von *Just Stop Oil* Tomatensuppe auf Vincent Van Goghs Sonnenblumenbild in der National Gallery geschüttet und sich dann an die Wand geklebt, um damit zu signalisieren, ähm, nun ja, äh... ich bin mir nicht ganz sicher.

Die verblüffende Diskrepanz zwischen der Taktik der Aktivist:innen und der Botschaft, die sie zu vermitteln versuchten – die Verbindung zwischen Öl und Klimakrise, falls Sie es noch nicht herausgefunden haben – wurde in den Medien ausführlich diskutiert und ins Lächerliche gezogen.

Eine Rechtfertigung der Aktion, die mir zu Ohren gekommen ist, lautet, dass die Aktivist:innen gerade durch ihre unsinnige Art den Sinn der Aktion vermitteln wollten. Die Kraft, zu schockieren, insbesondere in einer liberalen Gesellschaft, die traditionellere Formen des Aktivismus wie Petitionen, Kund-

gebungen und Märsche als sinnlos abtut, sei genau das, was man braucht, um die Öffentlichkeit aus ihrer Erstarrung aufzuwecken.

Ein Vergleich der sich aufgrund des musealen Rahmens anbietet, findet sich in dem Ansatz der Dadaisten, die im Zuge des Ersten Weltkriegs den vermeintlichen Unsinn ihrer Gedichte und Kunstinstallationen dazu nutzten, um den gesunden Menschenverstand in Frage zu stellen, der die sinnlose Gewalt in einer Welt im Krieg ermöglichte. Die Gefahr bei diesem Ansatz besteht jedoch darin, dass oft nur der Schockwert und nicht die Botschaft vermittelt wird und in Erinnerung bleibt.

Dies wäre soweit kein Problem für einen Künstler, der für sich und seine Kunstbewegung Bekanntheit erlangen will. Aber es ist ein Problem für Aktivist:innen, die versuchen, die Menschen zum Nachdenken und Handeln zu bewegen. Ich nehme an, dass die Absichten der *Just Stop Oil* Aktivist:innen aufrichtig sind und ihre Aktion nicht auf Eigennutz ausgerichtet war. Doch was wird eine Woche nach ihrer Intervention diskutiert: die Aktion als solche oder die Gründe, die damit unterstützt werden sollen? (Mea culpa.)

Mir geht es hier nicht darum, Taktiken als richtig oder falsch zu beurteilen. Jede Taktik kann im richtigen Kontext die richtige sein. Unser Planet muss mit allen notwendigen Mitteln gerettet werden. Wenn es dazu erforderlich ist, sich an eine Museumswand zu kleben, dann sei es so. Wenn es bedeutet, ein Gemälde mit Essen zu bewerfen, bravo. Es kann sogar bedeuten, ein Museum ganz niederzubrennen. (Das hat der bekannte Künstleraktivist Alfredo Jarr einmal im schwedischen Skoghall getan, um das Bedürfnis der Bürger:innen nach einem

echten Museum zu wecken – und es hat funktioniert!)

Aber die Mittel müssen immer zu den gewünschten Zielen führen. Die Anwendung einer Maßnahme, ohne sich Gedanken darüber zu machen, wie sie von der Zielgruppe verstanden wird und welche Auswirkungen dies auf die Erreichung der Ziele hat, ist im besten Fall Zeitverschwendung und im schlimmsten Fall kontraproduktiv.

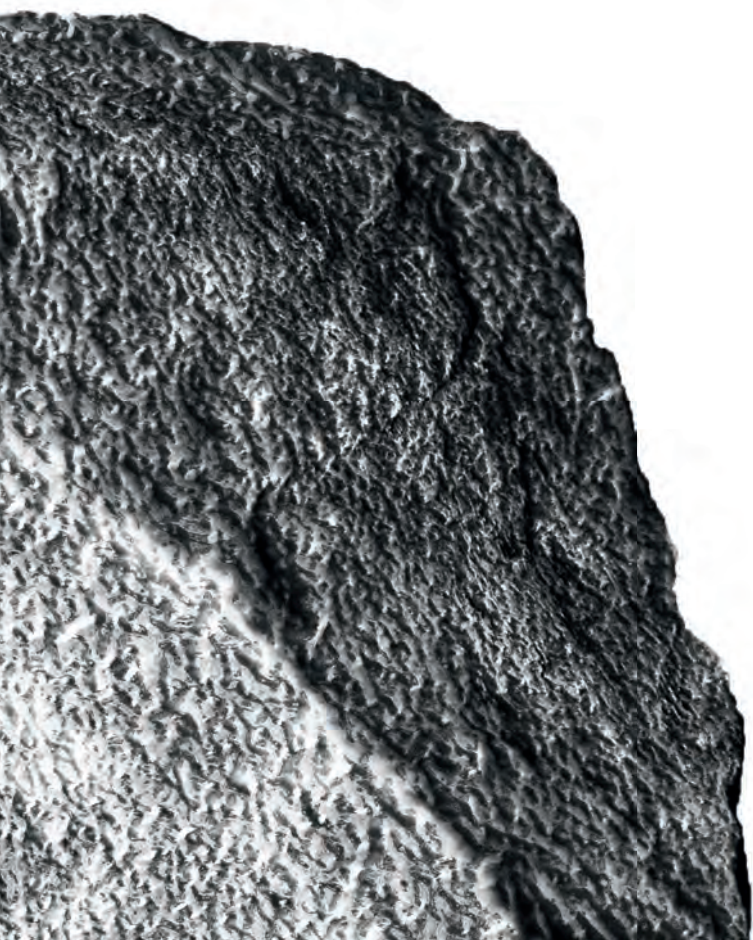
Eine Faustregel für erfolgreichen Aktivismus lautet: Die angewendete Taktik muss die Botschaft transportieren, die vermittelt werden soll. Rosa Parks' Weigerung im Jahr 1955, ihren Sitzplatz einem Weißen zu überlassen und sich in den hinteren Teil des Busses zu setzen, war sowohl ein mutiger Akt des Widerstands als auch eine klug formulierte Botschaft für das, wofür der Kampf geführt wurde: das Recht der Schwarzen, in öffentlichen Verkehrsmitteln zu sitzen, wo immer sie wollen.

Als sich die Aktivisten der Umweltschutzgruppe Liberate Tate 2011 in der Lobby des Tate-Museums hinlegten und sich mit Öl übergossen, zeigte der Kontrast zwischen dem weißen Marmorboden und dem fließenden schwarzen Öl in beeindruckender ästhetischer Form die toxische Beziehung der Kulturinstitution zu *British Petroleum* (obwohl die Kunstfertigkeit der Intervention angesichts des Ortes Gefahr lief, als ein weiteres Kunstwerk gewertet zu werden).

Die taktische Vorgehensweise muss die notwendige emotionale und materielle Wirkung erzeugen, um Macht herauszufordern und den Planeten zu retten. Ohne diese Überlegung und Sorgfalt wird der Aktivismus zu einer bloßen Aktion von Aktivist:innen. Avantgarde-Künstler:innen können es sich leisten, die Bourgeoisie zu schockieren; Aktivist:innen müssen

so viele von ihnen wie möglich auf unsere Seite ziehen.

Es ist nicht ganz klar, inwieweit *Just Stop Oil* an dieser Front erfolgreich war.



Federico Calchera

Konspirative Spiele – Über das Verschwörungspotenzial von Video Games

Als Kampfandroide hackst und schießt du dich durch Horden von Alienmaschinen, um deine Erschaffer und Götter, die Menschen, von deren Invasoren zu befreien. Doch plötzlich machst du die Entdeckung, dass die Menschheit schon lange vor der Alien Invasion ausgestorben ist. *YorHa*, die Befehlshaber der Androidenarmee, haben diese Lüge nur aufrechterhalten, um andere, geheime Ziele zu erreichen.

Nicht selten wird in Videospielen zum Plot-device der Mächtigen, Konzerne oder Politiker:innen gegriffen, welche mit versteckten Agenden als Puppenspieler:innen die Weltordnung manipulieren. Es wirkt fast so, als wäre die Verschwörungstheorie das Allzweck-Heilmittel im Medizinschränken vieler Narrative-Designer:innen. Aber wieso bietet sich dieser Plot-device so an und inwiefern könnte dies zu einer Verbreitung und Normalisierung von Verschwörungstheorien führen?

Auch in anderen Medien, die sich mit virtuellen Räumen, Zukunftsvisionen und künstlicher Intelligenz beschäftigen, ist das Thema der Verschwörung allgegenwärtig. Die Außerirdische Macht, welche die Menschheit durch eine Simulation im Glauben lässt, alles sei normal, sie aber kontrolliert und ausbeutet in *Matrix* (1999) oder die künstliche Intelligenz *Puppet Master*, die im Animationsfilm *Ghost in the Shell* (1995), die von der japanischen Regierung erschaffen wurde, um Gedanken von mächtigen Personen und Datenbanken zu manipulieren.

Deshalb ist es nicht verwunderlich, dass ein Medium, welches selbst ein virtuellen Raum erschafft, der von durch Entwickler:innen entworfenen künstlichen Intelligenzen bewohnt wird und in dem die Spieledesigner:innen jede Aktion des Spielenden auswerten können, zu paranoiden Dystopien und Verschwörungstheorien verleitet. Zwar scheint man den Charakter selbst zu steuern, in der Regel ist man jedoch nur eine Marionette des Spiels, welches die Spielenden zum nächsten Storybeat oder zur nächsten Herausforderung leitet.

In einem *Spiegel* *Netzwelt* Artikel von Christian Huberts wird die These aufgestellt, dass es in Videospielen zu einer übermäßigen Nutzung von Verschwörungstheorien kommt. Wenn mit der immer steigenden Herausforderung des typischen Spielverlaufs nach jedem vermeintlichen Endboss noch ein stärkerer Boss stehen muss, ist die Verschwörung ein einfaches Mittel, um dies plausibel erscheinen zu lassen. Huberts nennt das Videospiel *NieR: Automata* als Paradebeispiel hierfür.

Wenn man sich mit *NieR: Automata* Direktor und Auteur-Figur Yoko Taro tiefer beschäftigt, merkt man, dass die Verschwörungstheorie sowie das Vertrauen in bekannte (Game-)

Strukturen zu brechen nicht nur zur Spielhandlung wird, sondern sogar als Grundstein seiner *Designphilosophie* fungiert.

Auf der *Game Developer Conference* 2014 und 2018 hält Yoko Taro Talks, in denen er seine Game Design Strategie der Invisible walls erläutert. Er beschreibt, wie er versucht, den Spielenden absichtlich eine klare Grenze zu stecken, beispielsweise wo die Spielwelt zu Ende ist, welche Aktionen möglich und welche nicht möglich sind, wer gut und wer böse ist. Diese Grenzen werden dann im Laufe des Spiels wieder und wieder aufgezeigt, bis die Spielenden sicher sind, dass hinter diesem *invisible Wall* oder der *edge of the world* nichts zu finden ist bzw. dass es sich hier um die Wahrheit innerhalb des Spieluniversums handelt.

Doch diese Grenzen dienen nur dem Zwecke sie wieder niederzureißen, sobald die Spielenden sie akzeptiert haben. Dadurch soll ein Moment von Überraschung und Freiheit generiert werden, da nun vorherige Grenzen überwunden werden können.

So findet in *NieR:Automata* z.B. der Großteil des Spiels und der Geschichte erst nach den (ersten) Credits statt. Erst nachdem die Spieler:innen erwartet haben, das Spiel sei zu Ende, wird klar, was die echte Handlung ist und es wird über die Motivation der Puppenspieler:innen im Hintergrund aufgeklärt.

Diese Eigenschaften und Design-Patterns finden sich in vielen Videospielen wieder, denn die Benutzung von Twists, um immer neue und größere Bösewicht:innen aus dem Hut zu zaubern ist ein einfaches Mittel, um die Handlung spannend zu halten und eine immer fortschreitende Eskalation in Spektakel und Schwierigkeit zu erzeugen.

Doch in dem Moment, in dem die Spieler:innen das Spiel mit den Grenzen und Erwartungen erkennen, werden diese selbst zu Verschwörungstheoretiker:innen, zumindest während des Konsums des Spiels, da nun hinter jeder Ecke und jeder Aussage eine versteckte Agenda, eine noch mächtigere Person im Hintergrund und eine andere Wahrheit erwartet wird.

Anhand dieses Beispiels könnte man behaupten, dass in Videospielen nicht nur die Verschwörungstheorie durch die häufige Benutzung in deren Geschichten normalisiert wird, sondern auch ähnliche Denkmuster anhand des Spielaufbaus und deren Spielmechaniken erlernt und verstärkt werden.

Verschwörungstheorien um Videospiele

Nicht nur innerhalb von Videospielen findet man die Verschwörungstheorie, sondern auch über Videospiele gibt es einige. Zum Beispiel soll das Militär der Vereinigten Staaten für den Boom des Ego-Shooter Genres verantwortlich sein, um junge Menschen mit spaßigen Kriegsspielen für den Beitritt zum Militär zu begeistern. Zwar gibt es eine Videospielserie der U.S. Army namens *America's Army* (Teil 1 2002), welches zu Rekrutierungszwecken entwickelt und eingesetzt wurde, aber es wurde auch klar über den Anwendungsbereich aufgeklärt.

Auch *Polybius*, ein Arcade-Game aus den 80er Jahren, soll von mächtigen Drahtzieher:innen finanziert worden sein, um die Gedanken der Spielenden zu manipulieren. Es gibt zwar Personen, die *Polybius* beschreiben und in einer Spielhalle gesehen haben wollen, jedoch gibt es bis heute keine handfesten

Beweise für dessen Existenz. Somit ist dies auch ein Beispiel für den *Mandela-Effekt*.⁰¹

Videospiele als unmoderierter Raum

Online-Videospiele haben meist einen Text- oder Sprachchat, dessen Moderation oft nicht über ein Herausfiltern von einer Wortliste hinaus geht. Solch ein unmoderierter Raum bietet sich an, um politische Agenden sowie auch Verschwörungstheorien frei zu verbreiten. So werden Online-Videospiele Schauplatz von politischer Infiltration in deren Communities. Es kommt zu Verbreitung von fragwürdigem Gedankengut sowie Bildung von eigenen Verschwörungstheorie Communities wie z. B. dem *Flat Earth Society Clan* in dem populären Online-Rollenspiel *World of Warcraft*.

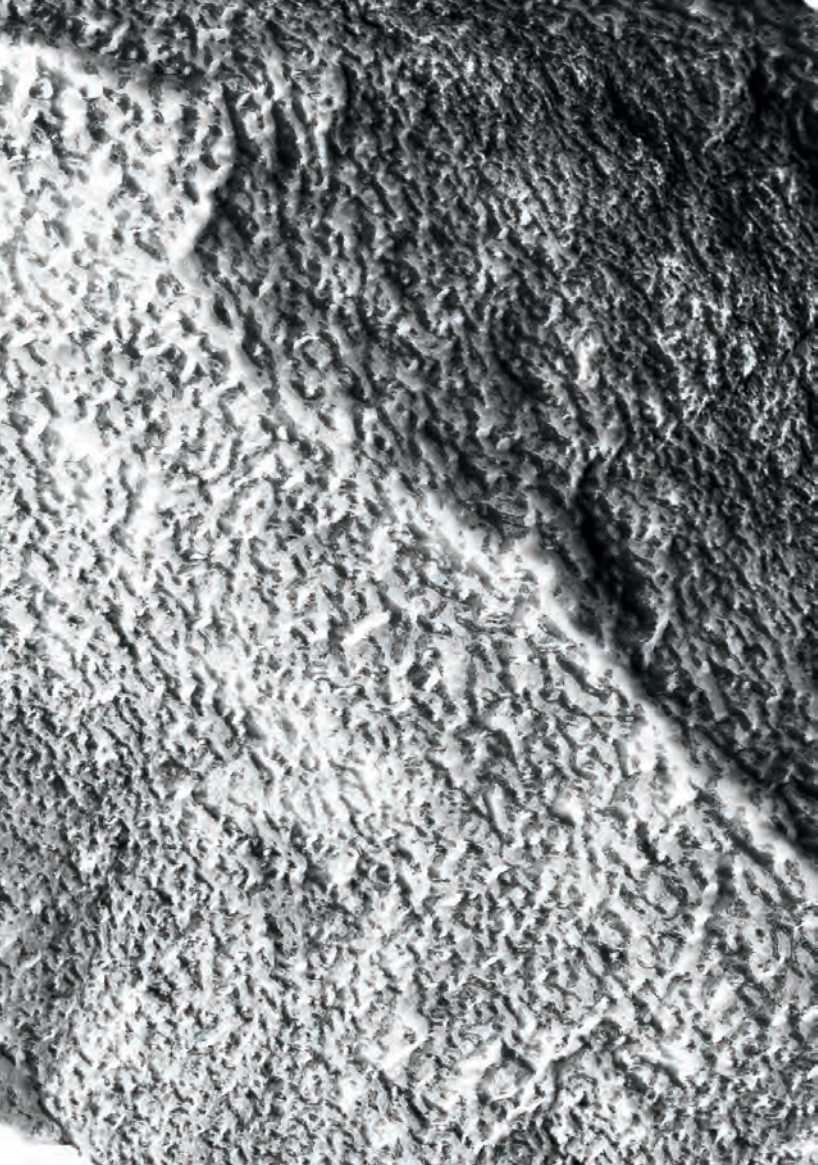
Wie auch häufig in diesem Kontext ist es nicht eindeutig, inwiefern es sich um ernstgemeinte Anhänger oder Personen handelt, die sich als solche inszenieren.

Ausblick

Sollten Videospiele nun ihr für sie typisches Design und Storytelling über Bord werfen und sollten Online-Räume stärker mo-

⁰¹ Der Mandela Effekt beschreibt das massenpsychologische Phänomen einer kollektiven falschen Erinnerung. Der Name geht darauf zurück, dass eine Vielzahl an Menschen der festen Überzeugung war, Nelson Mandela sei bereits im Gefängnis verstorben.

deriert und überwacht werden? Zumindest sollten Videospielentwickler:innen sich dieser Gefahren bewusster sein und auch andere Formen der Geschichtenerzählung und sozialer Räume in Betracht ziehen. Dass dies möglich ist, zeigen viele Indie-Spiele, auch wenn diese in der Regel auf kleinere Zielgruppen ausgerichtet sind. Beispiele hierfür sind *Florence* (2018), welches eine intime Alltagsgeschichte erzählt und *Journey* (2012), welches mit seinem nonverbalem Multiplayer interessante kooperative Interaktionen zwischen den Spielenden schafft.



Tom Bieling | Buchbesprechung

Die Kunst des Widerstands – Politische Kunst, Protest und Aktivismus

Wohl immer schon waren die Mittel der Kunst auch solche der politischen Artikulation und des Protests. Ebenso wie Kunst – etwa als symbolische Ausdrucksform – immer schon ein wichtiger Teil von staatlich-institutioneller oder wirtschaftlicher Macht war. Sowohl Autoritäten als auch ihre Kontrahent:innen benötigen und verwenden Zeichen um Macht und Status in hierarchischen Gesellschaften auszudrücken und zu erklären oder aber entgegenzuwirken und zu konterkarieren.

Die Rolle der Kunst in sozialen und politischen Bewegungen ist nicht selten ambivalent, was auch mit ihrer – je nachdem – Strahl-, Überzeugungs-, Verwirrungs- oder schlichtweg: Anziehungskraft zu tun hat. Eine der zentralen Merkmale der Kunst besteht darin, gedankliche Prozesse anzuregen. Die Macht

der Bilder besteht seit jeher darin, ihre Rezipient:innen zu beeinflussen. Kunst und Politik sind sich nicht zuletzt deshalb näher, als viele glauben mögen.

Die Geschichte aktivistischer Kunst ist lang. Im Verlauf der letzten ein bis zwei Dekaden ist jedoch ein Zuwachs an künstlerischen Projekten zu verzeichnen, die sich im Kontext des sozialen Engagements und politischem Aktivismus bewegen, und nicht selten dabei auch an direkten, lebensweltlichen Interventionen interessiert sind. Künstlerischer und politischer Anspruch münden dabei in einer symbiotischen Beziehung, bei der die Grenzen zwischen Kunst und Aktivismus – manchmal bewusstermaßen – schwinden. Die Themenspektren stehen dabei häufig in enger Verbindung mit Entwicklungen und Prognosen des Zeitgeschehens.

Auch soziale Bewegungen erweitern ihr Formenrepertoire fortlaufend und mit immerneuen (bisweilen auch: längst bekannten) Herangehensweisen des Ausdrucks und der Performanz. Immer wieder kommt es zu gegenseitigen Befruchtungen und ästhetischen Überschneidungsformen von Kunst und Protestbewegungen.

Mit der wachsenden Popularität aktivistischer oder als solche deklarierte Kunst, mehren sich ihr gegenüber auch kritische Stimmen. Wo fangen Subversion und reiner Protest an? Wo hört die Kunst auf? Und sollten Künstler:innen ihr politisches Anliegen und Engagement nicht generell mit ihrer gesamten Schaffenskraft vertreten?

The Art of Protest widmet sich dieser Verbindung zwischen Kunst, Politik und Aktivismus und zeigt auf, wie sich zeitgenössische Künstler:innen und Aktivist:innen mit Hilfe verschiedener



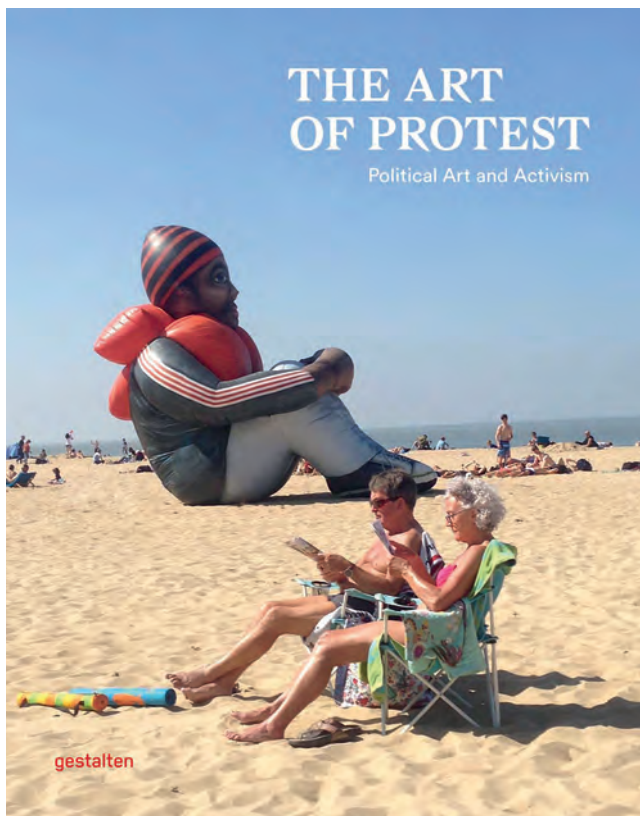
Abbildung 1. Wippe an der Grenze zwischen Mexiko und den USA. Teeter Totter Wall, Rael San Fratello & Colectivo Choypeke (2019).

künstlerischer Strategien, Techniken und Medien mit politischen und sozialen Themen auseinandersetzen. Von Malerei bis Skulptur, über zeitbasierte Medien und urbane Interventionen, fotografische und digitale Arbeiten bis hin zu Installationen und Performances von beinahe 80 Künstler:innen und Kollektiven sind dabei eine Reihe an unterschiedlichen Zugängen und Sub-Genres vertreten (u. a. Adelaide Damoah, Barbara Kruger, Brandalism, Guerilla Girls, Hank Willis Thomas, Halil Altindere, Hayfaa Chalabi, Jay Lynn Gómez, James Bridle, Julius von Bismarck, Kara Walker, Malgorzata Mirga-Tas, Mary Sibande, Miao Ying, Michael Rakowitz, Raul Walch, Richard Mosse, Rocco und seine Brüder, San Isidro Movement, Sylvie Fleury, Tabita Rezaire, Yael Bartana oder das Zentrum für Politische Schönheit). In

ergänzenden Essays werden politischer Kontext, künstlerische Praktik sowie deren Rezeption und Wirkung thematisiert (etwa in Bezug auf dekoloniale oder feministische Praktiken, digitale Körper- und Bildpolitiken, oder die Frage inwieweit sich heutige politische Aktionskunst von anderen, oftmals als elitär, ja konservativ verdächtigen Kunstgattungen unterscheidet.

Die Kernfrage die im artistischen Kontext stets gestellt werden darf, bleibt auch hier bis zuletzt bestehen und wird uns noch länger begleiten: Wie kann aktivistische Kunst so überzeugen, dass sich auch wirklich etwas ändert? Denn wer genau mit der Kunst adressiert werden soll und wer sich letztlich von ihr angesprochen fühlt, scheint nicht bei allen (nicht nur der im Buch thematisierten) Arbeiten eindeutig formuliert zu sein. Verharrt man in der Bubble und überzeugt man letztlich nur die ohnehin Überzeugten? Viele kunstaktivistische Projekte scheinen zudem nach wie vor aus einem naiven, unreflektierten Zusammenhang heraus zu entstehen. Der große Gestus des humanitären Aktes, des Handelns im Auftrag der Menschlichkeit mag dabei schnell als profaner, plakativer Schnellschuss anmuten.

Andererseits verfügt die Kunst über den Vorteil, dass es den Adressat:innen (z. B. der Staatsmacht) bisweilen schwerfällt, adäquat auf bestimmte Aktionen oder Statements zu reagieren. Denken wir nur zurück an den Fall *Pussy Riot*, ein Beispiel, das zeigt, wie sehr die subversive Kraft des künstlerisch-politischen Protest beispielsweise darin besteht, gesellschaftliche oder regime-immanente Moralvorstellungen zu entlarven, die letztlich genau in dem gegen sie gerichteten Versuch der Unterdrückung zum Ausdruck kommen. Hierfür liefert *The Art of Protest* jede Menge Anschauungsbeispiele.



gestalten & Francesca Gavin and Alain Bieber (Hg.)
The Art of Protest – Political Art and Activism
Englisch, 336 Seiten, gestalten
ISBN: 978-3-96704-011-1



Tom Bieling | Ein Nachruf

Danke

Klaus Krippendorff

Mit großer Trauer erfüllt uns die Nachricht vom Ableben unseres Beiratsmitglieds Klaus Krippendorff im Alter von 90 Jahren. Mit ihm geht nicht nur ein großer Denker und Vermittler grundlegender Ideen auf dem Terrain des Designs und darüber hinaus, sondern auch ein liebenswürdiger, fürsorglicher und verantwortungsvoller Freund und Ratgeber, der so viele Menschen auf ihrem akademischen und/oder Lebensweg begleitet hat.

Klaus, Ph.D., Ph.D. hc, war Absolvent der legendären Ulmer Hochschule für Gestaltung und der University of Illinois, Urbana, und war Gregory Bateson Professor Emeritus für Kybernetik, Sprache und Kultur an der Annenberg School for Communication, University of Pennsylvania. Für seine theoretische Diplomarbeit *Über den Zeichen- und Symbolcharakter von Gegenständen: Versuch zu einer Zeichentheorie für die Programmierung von Produktformen in sozialen Kommunikationsstrukturen*, wurde er von Horst Rittel betreut. In den 1980er Jahren entwickelte er zusammen mit Reinhart Butter die Theorie der sogenannten Produktsemantik weiter.

Sein Buch *Die semantische Wende* (Birkhäuser/DeGruyter) gilt als ein Meilenstein der Designtheorie. Insbesondere das für das Design so wichtige Konzept *von der Funktion zur Bedeutung* wird in diesem Buch stark hervorgehoben. Darüber hinaus hat er über zweihundert Publikationen über menschliche Kommunikation, Methoden der Sozialforschung, Kybernetik und Design verfasst oder herausgegeben. Über das Design hinaus erforschte er diskursive Konstruktionen von Wirklichkeiten, den sozialen Nutzen von Algorithmen sowie kritische oder emanzipatorische Kommunikation.

Seine Arbeit wurde mehrfach international gewürdigt, u. a. mit dem ICA Fellows Book Award für seinen Text *Content Analysis, An Introduction to Its Methodology* (2001), dem Norbert Wiener/Hermann Schmidt Preis der Deutschen Gesellschaft für Kybernetik und der Deutschen Gesellschaft für Pädagogik und Information an der Universität Wien (2004) oder dem Grad des Doctor of Philosophy honoris causa der Linnaeus Universität, Schweden (2012).

Es war ganz zu Beginn meiner akademischen Laufbahn als junger und ahnungsloser Designforscher, als ich Klaus Krippendorff persönlich kennenlernen durfte, von dem ich zuvor so viel gelesen und gehört hatte. Ich bin froh und dankbar, dass die Verbindung danach nie abbrach und er meine wissenschaftliche Arbeit und die unseres Journals immer wieder mit klugen Impulsen vorantrieb. In Erinnerung wird mir vor allem bleiben, wie er mir die Potenziale und Tücken meiner Forschung mit anschaulichen Beispielen aus dem Alltag seiner Familie aufzeigte. Meine Gedanken sind jetzt bei ihnen und bei Klaus, der zwar nicht mehr hier ist, aber dennoch bei uns bleiben wird.

Danke Klaus!



Klaus Krippendorff, Foto: Annenberg School for Communication, University of Pennsylvania.



Klaus Krippendorff, Anfang der 1970er Jahre,
Foto: Annenberg School for Communication,
University of Pennsylvania.



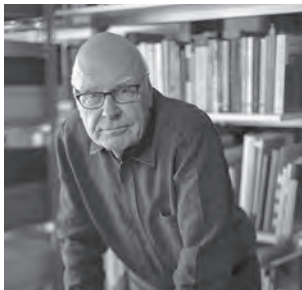
Klaus Krippendorff beim Anschneiden seiner
Geburtstagsorte in Form seines Buchcovers
Semantic Turn beim DFG – Design Research
Roundtable (2013) in Berlin. Foto: Tom Bieling.

KURZBIOGRAFIEN



TOM BIELING, Prof. Dr., ist Professor für Designtheorie an der HfG Offenburg und lehrt Designwissenschaft an der HAWK Hildesheim. Zuvor Gast- und Vertretungsprofessuren für Designforschung u. a. am Zentrum für Designforschung der HAW Hamburg, der GUC Cairo und der Universität zu Trient. Mitherausgeber der Buchreihe *Design Meanings* (Mimesis) sowie der *BIRD Reihe* (Birkhäuser) als Teil des Board of International Research in Design. Mitbegründer des Design Research Networks sowie der Initiative Design promoviert. DESIGNABILITIES/ designforschung.org wurde von ihm 2008 ins Leben gerufen. Bücher (Auswahl): *Design (&) Activism* (2019), *Inklusion als Entwurf* (2019), *Gender (&) Design* (2020).

Foto: Kai Hattermann



GUI BONSIPE, Gestalter und Autor (1934), Studium an der Hochschule für Gestaltung Ulm (Abt. Information) (1955–1959). Lehr- und Entwicklungstätigkeit an der HfG bis 1968. Seit 1968 Design- und Beratertätigkeit im Bereich der Entwicklungs- und Industrialisierungspolitik in Lateinamerika (Chile, Argentinien, Brasilien). 1970–1993 Leiter der Entwurfsgruppe am Institut für Technologische Forschung in Santiago (Chile), an dem das emblematische Projekt Cybersyn entwickelt wurde. 1973–1980 Leitung des Designbüros MM/B in Buenos Aires. 1981 bis 1987 Arbeit im Nationalen Ausschuss für Wissenschaftliche und Technologische Entwicklung in Brasilien. 1987 bis 1989 Softwaredesign in einem Softwarehouse in Kalifornien, Spezialisierung auf Interface Design. Von 1993–2003 Professor für Interaktive Medien an der FH Köln. Kurse und Seminare an Universitäten in Europa, Lateinamerika, Nordamerika, Asien. Lebt in Brasilien und Argentinien. Bücher (veröffentlicht in Deutschland, Italien, Spanien, Portugal, Argentinien, Mexiko, Brasilien, Korea. Zuletzt: *The Disobedience of Design* (Edited by Lara Penin), 2021.



FEDERICO CALCHERA (er/ihm) wurde 1995 in Trier geboren und studiert Illustration an der HAW Hamburg. Sein Schwerpunkt liegt auf der Erstellung von Indie Videospielen. Dabei übernimmt er als Solo-Entwickler nicht nur die visuelle Gestaltung durch handgemalte Grafiken, sondern auch das Game Design und die Programmierung.



STEPHEN DUNCOMBE ist Professor für Medien und Kultur an der New York University sowie Autor und Herausgeber von sieben Büchern über die Schnittmengen von Kultur und Politik. Duncombe ist *lebenslanger* politischer Aktivist und unter anderem Mitbegründer einer gemeinschafts-orientierten Bürgerinitiative in New York, die von der Abbie Hoffman Foundation mit einem Preis für *kreativen Aktivismus* ausgezeichnet wurde. Überdies ist er Mitbegründer und Forschungsdirektor des Center for Artistic Activism, einer Forschungs- und Schulungsorganisation, die Aktivist:innen dabei hilft, künstlerischer zu arbeiten und Künstler:innen dabei, aktivistischere Strategien zu entwickeln.



HARALD GRUENDL (Dr.phil.habil.) ist Designer, Designtheoretiker und Kurator. Er leitet das IDRV-Institute of Design Research Vienna, ist Partner bei EOOS Design und Managing Director von EOOS NEXT, einem Social Design Enterprise. Co-Autor vom *Circular Design Guide* (2020), herausgegeben von Design Austria.

Foto: Elfi emotan

IMPRESSUM

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

©2023: DESIGNABILITIES Design Research Journal. Authors retain the rights to their articles, which are published with their permission. Any use of these materials provide proper citation to the author and DESIGNABILITIES, ISSN 2700-5992 (online)/ ISSN 2940-0090 (print).

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

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

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

DESIGNABILITIES

Design Research Journal
Issue: Design Politics
01/2023

Editor

Tom Bieling

Editorial Board

Torben Körschkes
Emine Yorgancı
Lisa Lenkersdorf

Editorial Advisory Board

Gui Bonsiepe
Klaus Krippendorff (†)
Juliette MacDonald
Ravi Poovaiah
Maria Cecilia Loschiavo dos Santos

Layout

Lisa Lenkersdorf

Font

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

DESIGNABILITIES

HfG | Tom Bieling
Hauptgebäude, R 311
Schlossstraße 31
63065 Offenbach am Main

twitter|facebook: @dsgnblts
instagram: @designforschung

Cover and Separators

Lisa Lenkersdorf