

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 dabei 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 worden war und noch weiter verwüstet wird.<sup>1</sup> Im Gegenteil: Design soll mit noch weitergehendem Design in noch höherer Dosierung bekämpft werden. Diese Perspektive vertritt auch das sogenannte Transformationsdesign, wenn es uns vor die vermeintliche Wahl „Design or Desaster“ stellt.<sup>2</sup> Diese Tendenz zu ausgeweiteter Gestaltung, die sich in der Entgrenzung des Begriffs<sup>3</sup> ebenso wie in den Überschreitungsphantasien 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 Ändern bedeutet, dass Politik

1 Vgl.: Mike Davis: „Wer wird die Arche bauen?“, in: *Blätter für deutsche und internationale Politik: Das Ende des Kasino Kapitalismus*, 2009.

2 Siehe: Bernd Sommer, Harald Welzer: *Transformationsdesign. Wege in eine zukunftsfähige Moderne*, München 2014, S. 27.

3 Siehe: Bruno Latour: „Ein vorsichtiger Prometheus? Design im Zeitalter des Klimawandels“, in: *Arch+*, Nr. 196/197, Berlin 2010.

4 Siehe: Bazon Brock: Auszug aus der Projektbegründung für die Ausstellung „Mode – das inszenierte Leben“ des Internationalen Design Zentrums Berlin, 1972/73 (Manuskript), in: *Ästhetik als Vermittlung*, Köln 1977, S. 446–449, sowie: Boris Groys: „Die Kunst des Denkens“, in: Boris Groys, Peter Weibel: *Die Kunst des Denkens*, Hamburg 2008, S. 7–24.

5 Siehe: Andreas Reckwitz: *Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung*, Berlin 2012, sowie: Gernot Böhme: *Ästhetischer Kapitalismus*, Berlin 2016.

möglich und notwendig ist. Die willentliche Veränderung des Zustands der Welt kann überhaupt nicht anders als politisch beschrieben werden. Es impliziert nämlich, dass es Vorstellungen über anstrebenswerte 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 der intentional angestoßenen – 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 „böartig“ (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 ebenso 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 böartig im Sinn von unangenehm andersartig und sehr kompliziert wahrgenommen wurde, dass das Gesellschaftliche in die Gestaltung dringt. Obwohl es ihm etwas unwohl war mit dieser politischen Dimension des Designs schlug er vor, sich damit von nun an argumentativ rumzuschlagen. Wobei es

6 Siehe: Rahel Jaeggi: *Kritik von Lebensformen*, Berlin 2013.

7 Horst Rittel, Melvin Webber: „Dilemmas in a General Theory of Planning“, S. 155–169, in: *Policy Sciences*, Vol. 4, Amsterdam 1973.

8 Horst Rittel: *Die Denkweise von Designern*, Studienhefte Problemlorientiertes Design Heft 1, Hamburg 2012, (original 1987).

natürlich genau andersrum ist: der Anlass, die Legitimation und die Notwendigkeit von Gestaltung gerinnt aus ihrer gesellschaftlichen Verortung, das die politische Perspektive der Transformation ermöglicht erst entwerferisches Handeln.

Allerdings war es vor Kurzem noch eher unüblich und fast anrühlich, wenn Designer 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 PolitikerInnen, 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 TheoretikerInnen 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 wie 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

<sup>9</sup> Siehe: Oliver Marchart: Die politische Differenz – Zum Denken des Politischen bei Nancy, Lefort, Badiou, Laclau und Agamben, Berlin 2010.

Opponenten anerkennt und dennoch um unvereinbare hegemoniale Projekte und deren Durchsetzung kämpft. Der Rahmen ihrer Überlegungen ist das Projekt einer radikalen Demokratie und sie fordert „den Traum von einer versöhnten Welt, die Macht, Souveränität und Hegemonie überwunden hätte, aufzugeben“<sup>11</sup> und den Streit als legitime 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 Expertenkommissionen sind zwei weitere Spielarten postpolitischer 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 Wählerschaft 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 Akteuren 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 aka-

<sup>10</sup> Martin Nonhoff: „Chantal Mouffe und Ernesto Laclau: Konfliktivität und Dynamik des Politischen“, in: Ulrich Bröckling, Robert Feustel (Hgg.): *Das Politische denken. Zeitgenössische Positionen*, Bielefeld 2010, S. 41.

<sup>11</sup> Chantal Mouffe: *Über das Politische – Wider die kosmopolitische Illusion*, Berlin 2007, S. 170.

<sup>12</sup> Ebenda, S. 44.

<sup>13</sup> Ulrich Bröckling, Robert Feustel (Hgg.): *Das Politische denken. Zeitgenössische Positionen*, Bielefeld 2010, S. 16.

demischen 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 Akteuren und Themen dieser Konflikte – 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> – bringen die Frage auf, welche politischen 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 historische Antwort darauf waren mit gewisser Berechtigung parteiische Versammlungen und Interessensvertretungen wie Gewerkschaften, Genossenschaften, Lobbygruppen, Vereine, Verbände und 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 BeobachterInnen oder mutiger wie auch sensibler InterventionistInnen. 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 Akteuren 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 Inte-

14 Oliver Marchart: „Claude Lefort: Demokratie und die doppelte Teilung der Gesellschaft“, in: Ulrich Bröckling, Robert Feustel (Hgg.): *Das Politische denken. Zeitgenössische Positionen*, Bielefeld 2010, S. 25.

resse von DesignerInnen 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<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 DesignerInnen, ArchitektInnen und PlanerInnen kultivierte den Blick auf Andere, denen Gutes angetan wird. Weil der oder die Andere aber eben schwer zu begreifen ist, bleibt dieser Fremdbezug des Designs notwendigerweise immer auch ein Selbstbezug der DesignerInnen, um jenes Unverständnis zu kompensieren.

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 und Erfahrungen machen und Erkenntnisse bekommen.

Die Pflicht zum Selbstdesign der Gegenwart löst diesen Widerspruch nur scheinbar auf, ebenso wie die dem vorausgegangene Popularisierung des Do-It-Yourself. Beide verlagern das Für-andere-Handeln in die Akteure, die sich nun selbst paternalistisch wohlwollend gegenüber treten. 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 vermeidend beziehungsweise zumindest ihre Wirkung mindernd.

Für die jüngere Diskussion über politisches Design – in die sich auch dieser Text stellen will – 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 dafür zu-

15 Siehe Friedrich Engels: „Zur Wohnungsfrage“, in: *Der Volksstaat*, Leipzig 1972.

16 Siehe Adolf Loos: „Ornament und Verbrechen“, in: Adolf Opel (Hg.): *Ausgewählte Schriften*, Wien 2000.

17 Siehe: Max Bill: *Die Gute Form*, Schweizerischer Werkbund, Winterthur 1957.

nächst 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 computer-gestützter Informationsdarstellung, Robotik und haushaltsbezogener Informationstechnologien skizziert er die Möglichkeit Themen und Probleme zu politisieren, die in 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, über ebenso radikale und aufregende wie auch harmlose technische Gerätschaften und Projekte der Dissonanzverfahren 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 zugunsten irgendwie 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 wohlfeile 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 ein Spielform des Critical Designs mit seiner rhetorischen Ansprache eines interessierten Publikums zu sein oder wie ebenfalls angedeutet eher an der Rahmensezung bzw. der Konstruktion von Spielräumen für partizipative Involvement zu arbeiten. Es geht, etwas zugespitzt formuliert, um die Aufführung von produktivem Dissens mit Anregung und unter freundlicher Beobachtung durch das Design.

18  
Carl DiSalvo: *Adversarial Design*, Cambridge 2012, S.8.

19  
Ebenda, S. 54.

20  
Ebenda, S. 115.

21  
Ebenda, S. 121.

Ein anderes, etwas forscheres Modell wäre dagegen die Parteinahme. Parteilich sein? Das wäre für einen Schiedsrichter 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 Zeugen 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 erstmal Parteilichkeit in Bezug auf die eigene politische Haltung. Das muss nicht unbedingt bedeuten, Probleme und Akteure 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 parteilicher Positionierung in den Blick zu nehmen. Das hieße zunächst, sich ein Bild davon zu verschaffen, auf wessen Seite man bereits steht. Designer besitzen üblicherweise ein eher linkes Selbstverständnis oder sagen wir besser ein humanistisches Weltbild. Aber auch ein liberales, ein konservatives oder gar nationalistisches Weltbild wären

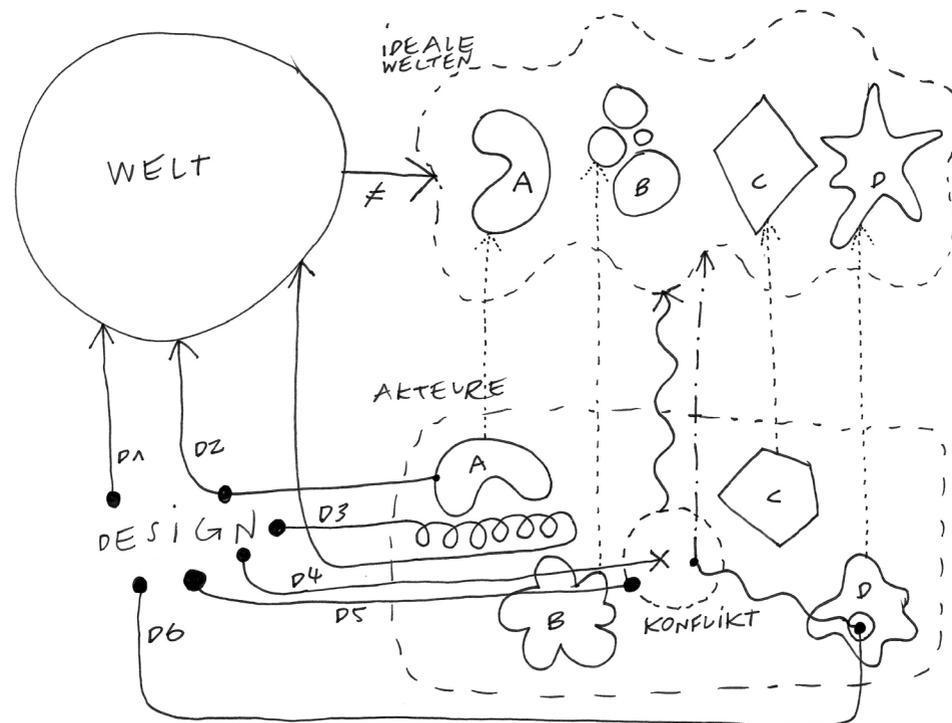
legitimer Ausgangspunkt parteilichen Handelns. Oft besteht dabei ein offensichtlicher Widerspruch zwischen individueller Weltanschauung und professionellem Handeln. Die Schwierigkeit die beruflich-designerische und die persönlich-alltagsweltliche Perspektive übereinander zu legen produziert teilweise hohem 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 oder Abhängigkeit sowie die gravierenden Irritationen, die der Freizeit einen arbeitsdienlichen 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 Ausgangspunkt sein, sich bestehenden Parteilichkeiten des eigenen Handelns (beispielweise in Bezug auf Auftraggeber aus der Privatwirtschaft, den arbeitgebenden Hochschulen, den anfragenden städtischen oder staatlichen Institutionen oder bestimmten rahmensetzenden sozio-kulturelle 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 Trainer, der Berater oder Kollaborateur sind hierfür längst erprobte Modelle. Dies würde nicht bedeuten, die vermeintlichen und als relevant wahrgenommenen Probleme Anderer zum Ausgangspunkt der professioneller Problemlösungsperspektiven zu machen, sondern sich selbst zum leidenschaftliche Partner 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 Klientinnen oder Kunden oder Auftraggeberinnen. Designer 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, unterhinterfragt das Außen und den Anforderungshorizont des Entwerfens bildet. Hier andere Andere in das Blickfeld zu bekommen, jene, die üblicherweise nicht AuftraggeberInnen 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 alternati-

ven 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 Akteuren und Themen dieser Konflikte könnte tatsächlich in die politische Ebene der Auseinandersetzung um Idee und Praxis des Zusammenseins als gelebte Form des Streitens eingetreten werden.

## Abbildung 1: Parteiisches Design·Welt·Beziehungen



- D1** Heroisches Design mit großem D oder auch Autoredesign weiß, was zu tun ist
- D2** Die affirmative Wunscherfüllung oder das kundenfreundliche Design lässt sich sagen, was zu tun ist.
- D3** Über systematisch angelegte Marktforschung, intuitiv sensibles Beobachten oder auch rese-arch-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 moderierenden Formen des Social Design gestalten die Rahmenbedingungen zur Aushandlung von Konflikten.
- D6** Parteiisches Design (siehe Text)

*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 „PUBLIC POSITIONS“ des Masterstudiengangs Public Interest Design an der Bergischen Universität Wuppertal.*