

Dr. phil. Christian A. Bauer
 Hochschule für angewandte Wissenschaften Würzburg
 Fakultät Gestaltung

**Vom Design-Objekt zum Informations-Projekt:
 Über die Unsichtbarkeit von Design und die Einbußen an Ethizität**

(Vortrag vom 18. Februar 2015 im Rahmen des IX. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Ästhetik an der Universität Hamburg)

I. Auch ohne Philosophie? Design als Kulturtechnik des Welt-Enwurfs

Bisher sind noch nicht viele Wissenschaftler dem Gedanken verfallen, dass Design und Philosophie eine allzu innige oder intime Beziehung unterhielten. Jenseits von originär ästhetischen und einigen mehr semiotisch gelagerten Fragestellungen ist das Eis doch recht dünn, auf dem ein designphilosophischer Diskurs ablaufen könnte. Der Ausdruck ‚Theoriendesign‘ darf ebenso wenig darüber hinwegtäuschen wie die Tatsache, dass an Designethiken gearbeitet wird.¹

Jenseits von Fragen der Ästhetik ist das Design in der Philosophie kaum als *Gegenstand* oder *Gegenstandsbestimmung* anzutreffen. Ein Ausweg aus dieser Misere könnte gebahnt werden, indem man zeigte, dass Ernst Cassirers Kulturphilosophie eine Leerstelle aufweist. Zwischen den Feldern des Mythos, der Religion, der Kunst und der Wissenschaft könnte das Feld des Designs als ein Element einer *Philosophie der symbolischen Formen* angesiedelt werden. Doch dazu müsste man klar angeben können, was Design *ist* und was Design *leistet* oder welcher *Gebrauch* von Design gemacht wird. Diese Aufgaben versucht die Designtheorie zu bewältigen.

Womöglich ist die Philosophieverne oder gar Philosophielosigkeit des Designs überhaupt keine Misere, sondern ein Vorteil; eine Spielart halkyonischer Unbefangenheit, die zur Aufhellung postmoderner Trübseligkeit verhilft. Während die Künste philosophisch durchgearbeitet werden, die Wissenschaften von jeher philosophisch fundiert, gar konstituiert werden, die Religion und der Mythos ebenfalls durch Philosophie

¹ Gerhard Schweppenhäuser und ich werden in diesem Sinne bald eine Monographie zum Verhältnis von Kommunikationsdesign und Moralphilosophie vorlegen. Erste Arbeitsergebnisse liegen in Gestalt eines Tagungsbandes vor; siehe *Ethik und Moral in Kommunikation und Gestaltung*, hg. v. Christian Bauer, Gertrud Nolte u. Gerhard Schweppenhäuser, Würzburg 2015.

geläutert wurden, steht eine diesbezügliche Aufklärung des Designs durch Philosophie noch aus. Dass es eine philosophische Aufklärung über Design nicht gibt, mag damit zusammenhängen, dass Design weder als gefährlich angesehen wird noch als schädlich gilt.² Vielleicht haben sich ganz unauffällige Desillusionierungen über die großen Verheißungen von Design (alias: Gestaltung) bereits eingestellt, so dass es einer Ent-Täuschung über Design im Sinne des Licht-in-die-Finsternis-bringens überhaupt nicht bedarf, und Design selbst die zeitgenössische Ausprägung von Aufklärung im Sinne eines kumulativen Lernprozesses darstellt? Am Ende trägt ausgerechnet das Design die Fackel der neuen Ordnung in die Welt? Diese Fragen gilt es zu klären.

Die Designtheorie kämpft von jeher mit der Definition ihres Gegenstandsbereichs. Trotz entsprechender Anstrengungen ist in der Designtheorie der vergangenen Jahrzehnte kein *common sense* darüber erzielt worden, was Design *ist*. Gleichwohl ist ein Theorietrend zu beobachten, denn es haben sich eine Vielzahl von universalistischen Konzepten über den Geltungsbereich des Designs etablieren können. Meist unter kulturanthropologischem Vorzeichen wird ein universalistisches Designverständnis propagiert. Beispielhaft sei die Positionsbestimmung von Harald Nelson und Erik Stolterman zitiert:

„Als menschliche Wesen kreieren wir andauernd Dinge, die dabei helfen, die Welt, wie wir sie kennen, zu formen und zu gestalten. Wenn wir solche neuen Dinge kreieren – Werkzeuge, Organisationen, Prozesse, Symbole und Systeme – beschäftigen wir uns mit Design. Eine Idee zu entwickeln und dieser eine Form, Struktur und Funktion zu verleihen ist der Kern von Design als menschlicher Aktivität.“³

Ein derartiges Verständnis von Design als Entwurfspraxis, die „eine zeitgemäße Form der *praktischen* Philosophie“⁴ *avant la lettre* darstellt, ist nicht unproblematisch. Die rein ideellen und daher auch unsichtbaren Elemente des Designprozesses zu betonen, mutet auf den ersten Blick fragwürdig an. Einem eingefleischten Erkenntnistheoretiker etwa fehlte die Ansatzstelle, wo er den Hebel der Verifikation der Behauptung ansetzen könnte, dass im Designprozess tatsächlich ‚Ideen‘ geformt werden. Die „Welt, wie wir sie kennen, zu formen und zu gestalten“ – solche eine Phrase sollte einen Philosophen stutzen lassen: Woher kennen wir ‚die Welt‘? Ist sie alles, was der Fall ist, im Sinne des *Tractatus logico-philosophicus*? Ist die von Menschenhand geformte Welt nicht auch eine Welt der Konfusion, die durch immer erneute Kommunikation nur unzureichend gelichtet werden kann?

² Vgl. Voelker, Sven: „Der Welt über die Straße helfen“, in: Sloterdijk, Peter; Voelker, Sven: *Der Welt über die Straße helfen. Designstudien im Anschluss an eine philosophische Überlegung*, München 2010, S. 27.

³ Nelson, Harold G.; Stolterman, Erik: *The Design Way. Intentional Change in an Unpredictable World*, Engelwood Cliffs NJ 2003, S. 1; zitiert nach Mareis, Claudia: *Theorien des Designs zur Einführung*, Hamburg 2014, S. 15 f.

⁴ Mareis, Claudia 2014, S. 15.

Meines Erachtens ist die Behauptung, dass Design die Welt forme so anmaßungsvoll wie berechtigt. Nicht zu fragen, was Design *ist*, sondern zu meditieren, was Design heutzutage *leistet*, führt uns unweigerlich auf die Schattenseite einer blindwütig schaffenden und umformenden Moderne, die sich gerne als aufgeklärt darstellt: die Zweckoptimismus im Namen des technischen Fortschritts propagiert, wobei die sogenannten Zwecke vorzüglich als Optimierungsleistungen, als Nutzensteigerungen, als Hilfestellungen, als *devices* (also Apparate), *advices* (Empfehlung/Ratschlag) und *incentives* (im Sinne von Werbe- und Propagandamaßnahmen) auftreten. Entsprechend vertreten Designer heutzutage ein Ethos der Verbesserung durch Nutzensteigerung und der Krisenbewältigung durch effizientere Kommunikationsstrategien. Die Angehörigen der Werbeagenturen, Designbüros und IT-Innovationszentren tragen tatsächlich maßgeblich zur Transformation unserer Lebenswelten bei. Die wirksamste Art der Formung der Welt ist aber nicht der Eingriff in die natürlichen Zusammenhänge, sondern die Hervorbringung und Zusammenstellung einer Welt aus Kommunikationen und Informationen. Es wäre wohl im Sinne Luhmanns zu behaupten, die Welt sei alles, was qua Massenmedien der Fall ist;⁵ eine Welt *sui generis* also, in die hinein Designerinnen und Designer Wertsetzungen lancieren und Werthaltungen implementieren.

Zur Frage steht, ob hier tatsächlich ‚die Welt‘ oder nicht vielmehr ‚der Mensch‘ in Form gebracht wird. Und ob dieses In-Form-Bringen auf den Menschen als Kulturwesen abzielt oder ob nicht eine andere ‚Figur‘, andere Funktionsweisen und andere Reflexionstypen das *telos* der Hervorbringung bilden: Zeichnet sich nicht bereits ein neuer Entwurf des Menschen ab, der sich von den hergebrachten Kulturtechniken sukzessive verabschiedet? Und übernimmt das Design in diesem Kontext nicht die Funktion, aufgrund des ihr eigentümlichen Paradigmas der Entwurfspraxis den Prozess der Umformung, der Umformatierung und der Rekombination des Menschen voranzutreiben?

Die Designtheoretikerin Claudia Mareis meint, universalistische Designmodelle verkennen die Tatsache, dass „Entwerfen als *Kulturtechnik* nicht zu jeder Zeit, an jedem Ort und für jede Person auf die gleiche Weise ‚funktioniert‘.“⁶ Man fragt sich, inwiefern diese Aussage nicht für alle Interaktionen zwischen Menschen und Technik gelten könnte. Sicherlich sind die Kulturtechniken des Designs in kulturell geprägte Alltags- und Lebenswelten eingebettet; dies festzustellen ist so evident wie tautologisch. Erst in konkreten Anwendungen und damit in spezifischen kulturellen Kontexten, aber auch im Kontext der Produktion von Industrie- und Massengütern bewährt sich die

⁵ Luhmann, Niklas: *Die Realität der Massenmedien*, Wiesbaden 2009⁴, S. 9.

⁶ Mareis, Claudia 2014, S. 16.

Anschlussfähigkeit von Design. Nicht vollumfänglich einverstanden sein kann man mit Mareis' Interpretation des Kulturtechnik-Begriffs angesichts der Tatsache, dass in der globalisierten Weltzivilisation kaum Rücksicht auf die kulturellen Eigentümlichkeiten genommen wird und Designleistungen hauptsächlich als vereinheitlichende Bezugsgrößen wirksam werden.

II. Designetics oder Probleme im Umgang mit unsichtbarem Design

Es ist die Deutung in den Raum zu stellen, dass das Wirksamwerden von Design als Kulturtechnik den Weg zur Zivilisationstechnik Design gebahnt hat. Dem wenig eleganten Ausdruck „Zivilisationstechnik Design“ wird probenhalber die bündigere Bezeichnung *Designetics* verliehen. Bei diesem Begriff handelt es sich um eine Analogiebildung zum Begriff der Kybernetik (*cybernetic*), der hier gewählt wird, um damit zum einen die These zu plausibilisieren, dass der Umgang mit Design (Produktion, Distribution, Rezeption) weitestgehend unabhängig von den regionalen Unterschieden und kulturellen Eigentümlichkeiten geworden ist. Denn unabhängig von den jeweiligen kulturell bedingten Semantisierungen ist die Grammatik bzw. die Syntax von Design heute von kulturübergreifenden Prozessen bestimmt, die unter dem Generalnenner der Digitalisierung von Kommunikation und Interaktion firmieren. Des Weiteren soll im Zuge der Etablierung des Begriffs *Designetic* diskutiert werden, ob neben der weltumspannenden Ökonomie und der industriell gefertigten Technik auch dem Design nur akzidentell oder aus einer oberflächlichen Perspektive heraus ein kultureller Index zukommt. Ferner soll mit dem Begriff *Designetic* die Behauptung verbunden werden, dass Design heute in erster Linie die Gestaltung von Reflexionsprozessen sowohl von Massen als auch von Individuen bezeichnet. Es ist ebenso sinnvoll zu sagen, dass ein Reflexionsprozess kulturell codiert sei, wie das Gegenteil zu behaupten. Mit dem Begriff *Designetic* werden absichtsvoll die konstruktiven, formativen wie heute auch Verhalten steuernden, (alias: programmierenden) Aspekte von Design hervorgehoben. So wie sich heute Design darstellt und sich weiter zu entwickeln verspricht, wird die Bedeutung von Design als *Kultur*-Technik unterminiert.⁷ Sehr viel spricht für eine solche Prognose und gewiss auch einiges gegen eine solche Deutung. Um erst das Contra aufzuschließen, sind zwei Aspekte besonders wichtig:

(1) *Die Ebene der Bedeutung:* Design als *Kulturtechnik* ist *de facto* kulturell codiert, weil erst durch die Versprachlichung die Bedeutung von designinhärenten Systematiken explizit

⁷ Im Amerikanischen gibt es einen entsprechenden Ausdruck, der diesen Akzentwechsel umschreibt; dort spricht man von „Techno Culture“. (Johnson, Stephen: *Interface Culture. Wie neue Technologien Kreativität und Kommunikation verändern*, Stuttgart 1999, S. 9)

wird. Durch das Medium Sprache wird Design zu einem kulturell codierten Bedeutungsträger. Auf diesem Gesichtspunkt müsste m.E. der Schwerpunkt gesetzt werden, wenn von Design als *Kultur-Technik* die Rede ist.

(2) *Die Ebene der Beziehung*: Man kann einen zweiten Aspekt ins Visier nehmen, der mit dem ersten eng zusammenhängt. Die Bedeutung von Design entsteht nicht unabhängig von den sozialen Beziehungen und Gewohnheiten, die durch Design geknüpft und etabliert werden. Sowohl im wissenschaftsweltlichen Diskurs als auch im alltagsweltlichen Dialog über Design werden die Leistungsprofile aktualisiert, die Design zugesprochen oder auch abgesprochen werden können. Weit über die rein „materielle Kultur des Industriezeitalters hinaus“⁸ ist der Begriff des Designs gebräuchlich. In erster Linie bedeutet laut Gert Selle Design als Kulturtechnik hier „alles, was im Sinne des Marktes Einverständnis mit der herrschenden Kultur erzeugt und optimiert.“⁹ Sofern es sich um einen wissenschaftsweltlichen Diskurs handelt, ist eine Einschränkung zu konstatieren, da im Diskurs automatisch eine Ablösung von den kulturellen Codierungen stattfindet. Schließlich sucht die Wissenschaft in Theorie geleiteten Zusammenhängen nach allgemeinen oder abstrakteren Momenten, die nicht mehr im kulturellen Code allein aufgehen. Vielmehr wird im Rahmen von Wissenschaften der Gegenstand durch den Gebrauch von *Modellen* und *Methoden* ‚zivilisiert‘.¹⁰

Anders verläuft der Design-Dialog in der Alltagswelt. Hier wird permanent von Kultur in einem sehr weit gefassten und begrifflich nicht sonderlich distinkten Sinn gesprochen. Aber selbst dort haben sich unter dem Eindruck digitaler Kommunikation die Schwerpunkte verschoben. Der Dialog im Sinne des Gesprächs wird in der digitalen Weltkommunikation durch telemedialen Informationsaustausch überformt. Die Dominanz beschleunigter Informationsdistribution, die Flüchtigkeit der Informationsrezeption bzw. -verarbeitung ist eklatant. Es ist wohl keine Übertreibung, wenn man festhält, dass der Informationsprozess in den digitalen Systemen die Art und Weise der Kommunikation umformatiert und damit auch das Feld des Soziodesigns fast vollständig neu programmiert

⁸ Selle, Gert: *Design im Alltag. Vom Thonetstuhl zum Mikrochip* Frankfurt/New York 2007, S. 10.

⁹ Ebenda, S. 10.

¹⁰ Sowohl auf der Müllkippe wie auch im Museum werden *Methoden der Selektion* angewendet, die unabhängig vom ursprünglich kulturell bedingten Verwendungszweck der Artefakt(-gruppen) greifen. Der Umgang mit dem Thema „Abfall“ ist für den Angehörigen der Weltzivilisation nicht nur in ökologischer Perspektive entscheidend, sondern für alle verbindlich, denn die „Logik des Produzierens und die Logik des Konsumierens sind in der Moderne identisch“. (Brock, Bazon: *Der Barbar als Kulturheld. Ästhetik des Unterlassens, Kritik der Wahrheit – wie man wird, der man nicht ist. Gesammelte Schriften III 1991–2002*, Köln 2002, S. 195). Abfallwirtschaft und Museumsarbeit sind zwei Paradigmen der Zivilisation, die ineinander greifen, betrachtet man deren vollständigen Wirkungszusammenhang: „Jede Nachdenkerei über das Design hat sich mit zwei Phasen zu beschäftigen: mit der Phase des Entwurfes bis hin zur Produktion, und mit der Phase der Konsumtion bis hin zum Ende im Mülleimer oder im Museum.“ (Burckhardt, Lucius: „Design ist unsichtbar“, in: *Design ist unsichtbar*, hg. v. Helmuth Gsöllpointner, Angela Hareiter u. Laurids Ortner, Wien 1980, S. 13-20, hier: S. 16 f.

hat. Aus designtheoretischer Sicht handelt es sich um neue Formen des Gebrauchs und Verbrauchs, über die der Designtheoretiker und Mitbegründer des „Soziodesign“-Begriffs, Lucius Burckhardt, schrieb: „die Produkte wirken aktiv in die Interaktion der Gesellschaft zurück; die Dinge sind nicht neutral, sondern es gibt (Illich!) Tools for Conviviality und auch ihr Gegenteil, gesellschaftsverhindernde Dinge.“¹¹

Burckhardt, der vornehmlich von Industrie- und Produktdesign sprach, monierte 1980, dass Designer die Welt im Rahmen des Entwurfsprozesses in Objekte einteilen würden, die es zu gestalten gilt, „anstatt nach Problemen“¹², die es zusammen zu stellen gelte. Dass Burckhardt und seine Generation nachhaltig gewirkt haben, bekundet die Designlehre. Heutzutage spricht man in Lehre und Forschung von und mit Design tatsächlich von Problemen: Die Bearbeitung von Problemen im Sinne des Lösens von Problemen ist geradezu zum Insignium und Nimbus von Designern geworden.

Ob davon ausgegangen werden sollte, dass uns Design wirklich – in einem philosophischen Sinn – freimacht, ob es also Freiheitsgrade zu erhöhen verhilft, bleibt fraglich. Sicherlich kann man im Umgang mit Design zu einem Philosophieren aufbrechen, in dem durch Beispielgebung eine Methode des Problemlösens gezeigt wird: „Es werden Probleme gelöst (Schwierigkeiten beseitigt), nicht *ein* Problem.“¹³, notierte Ludwig Wittgenstein. Wittgensteins Arbeiten sind für die Philosophie wie die Designtheorie relevant. Mit seinem Analyseinstrument der „Sprachspiele“ kann man sich von den Fehlern der Philosophen durch geistige Anstrengung freimachen. Die Frage – was ist Design? – würde Wittgenstein als unsinnig abweisen. Auch würde er die Behauptung, Design sei eine Kulturtechnik, mit der Frage prüfen, „Hat es Sinn zu sagen, Design ist eine Kulturtechnik? Und für wen, für welche Sprachakteure, etwas für Kulturwissenschaftler und Sozialingenieure? Und wenn es Sinn ergibt zu sagen, Design sei eine Kulturtechnik, so muss ich an den Elementen des Satzes zeigen können, dass dem doch so ist.“

Wittgenstein würde als Sprachphilosoph wie als Technik affiner Geist interessieren, ob man sich von den Fehlern der Designer, die in ihren Produkten stecken, in der gleichen Weise wie von philosophischen Problemen freimachen kann: Wie sollte uns dies gelingen, wo wir doch unentwegt *Gebrauch machen* von den Resultaten der „Designspiele“ – und es uns daher an nötiger Distanz zur Reflexion ermangelt? Verstehen wir Design und also Designspiele als eine Ansammlung von Techniken (des Gestaltens, des Formens von Prototypen), käme die Frage, *wovon* Design handelt, überhaupt nicht ins Spiel. Daher noch

¹¹ Burckhardt, Lucius 1980, S. 17.

¹² Ebenda, S. 18.

¹³ Wittgenstein, Ludwig: *Philosophische Untersuchungen*. Auf der Grundlage der Kritisch-genetischen Edition neu hg. v. Joachim Schulte, Frankfurt/M. 2003, „Zettel“ zwischen §133 und §134, S. 87.

einmal: Können wir die Fehler im Gebrauch von Designprodukten, z.B. einen zweckentfremdeten, einen nicht-intendierten oder auch einen entfremdeten Gebrauch von diesen Dingen ausmachen?

Offenbar beherrschen wir eine Vielzahl von Regeln der Designspiele. Das mag damit zusammenhängen, dass das Design in vielen Fällen auf Bedürfnisse und Begehrnisse der Nutzer anspricht. Im Rücken des Nutzers ist eine Normativität des Faktischen eingeführt worden, die als ‚Intuitives Design‘ ein Teil von jener Kraft ist, die intuitive Nutzung und *empowerment*, schafft. Was man beherrscht, weil es sich intuitiv erschließt, davon hat man die Regeln offenbar recht rasch gelernt. Von welcher Art des Lernens reden wir aber: Ist hier ein kulturelles Lernen oder vielmehr ein spielerisches, möglichst reibungsfreies Lernen gemeint? Ein Lernen im Sinne der Befähigung, wo zum einen bereits Gewusstes *abgerufen*, platonisch ausgedrückt: ‚wieder-erinnert‘ wird, und zum anderen der höhere Nutzen dieser Befähigung *im Gebrauch* von Technologie besteht?

Die Frage, ob wir Fehler im Gebrauch von Designprodukten machen können, stellt sich heute so nicht länger. Vor dem Hintergrund heute herrschender *Bedingungen* und *Bedienungen* ist die Frage falsch gestellt. In den 1980er-Jahren hätte sie noch Sinn ergeben. Die Welt des Designers und die Kulturtechniken des Designs – besser: die *Designetics* – zeigen sich heute in verwandelter Gestalt. In der Wirklichkeit der Produktion ist man im Produkt- und Industriedesign davon abgekommen, primär Objekte zu entwerfen, denn auch hier werden nun vornehmlich *Probleme* und *Prozesse* gestaltet. Der Devise – um nicht zu sagen: dem Diktat – des Zeitgeists folgend, ist man selbst im Produkt- und Industriedesign heute maximal kommunikationsorientiert. Angesichts der technologischen Vorgabe des Internets der Dinge muss dafür gesorgt werden, dass bereits in den Entwurfsprozess Elemente der Vernetzung implementiert und buchstäblich *programmiert* werden. Selbst der Produktdesigner kann nicht länger anders, als zu einem Kommunikations- und Informationsdesigner zu werden, der günstigenfalls mehrere Programmiersprachen gleichzeitig erlernt. Den Kalkülen der Vernetzung folgend verliert sich die objekthafte Gegenständlichkeit und Wirklichkeit in prozess- und projekthaften Wirksamkeiten nach dem Muster der Virtualität. Die Welt der gestalteten Dinge erhält ein neues Antlitz, in der Regel in Gestalt eines Interface als Schnittstelle. Ein zeitgenössischer Designer hätte sich zu fragen, ob nicht die Ideologie der Vernetzung bereits dazu geführt hat, dass im Internet der Dinge die Dinge des Internets zunehmend ihre Zweckmäßigkeit einbüßen: Ist ein vernetzter Wasserkocher noch hilfreich oder wird er kontraproduktiv?

In der Designtheorie steht deshalb eine neue Diskussion über Zweckmäßigkeit und Produktivität und/oder Kontraproduktivität an. Zumindest schält sich ein neuartiges

Verhältnis der Designer gegenüber ihren Arbeitsergebnissen heraus, wenn sich Designleistungen zusehends virtualisieren und die virtuelle Realität zu einem festen Bestandteil der empirischen Realität wird. Das Soziodesign der neuen virtuellen Realitäten ereignet sich an Mensch-Maschinen-Schnittstellen, wobei Mensch wie Maschinen ihre Rollen mehr und mehr aufeinander abstimmen. Durch das Vermögen zur wechselseitigen Adaption wird die dritte Kultur realisiert, wobei der Begriff der Schnittstelle umschreibt, was aus uns als Subjekten geworden ist. Falls es diese im Sinne der modernen Subjektphilosophie noch geben sollte, sind sie wahrscheinlich Bürgerinnen und Bürger einer dritten Kultur.¹⁴

III. Design als Lebensform einer dritten Kultur

In einer Welt, die nicht nur aus Subjekten und aus Objekten, sondern mehr und mehr aus Informationen besteht, muss man sich von tradierten Denkgewohnheiten verabschieden. Der Abschied gilt der klassischen, zweiwertigen Logik und damit einer Wissenschaft bzw. Wissenschaftskultur, die sich am Gegensatz von Subjekt und Objekt ihre Wirklichkeit bildete.¹⁵ Mittlerweile leben wir in einer anderen Epoche, die sich der dreiwertigen Logik der kybernetischen Kultur verschrieben hat. Der Philosoph und Logiker Gotthard Günther hat diese dritte Kultur der Informationsprozesse bereits Ende der 1950er-Jahre in eine von der Kybernetik inspirierte Metaphysik der Maschinen übersetzt. Das Neue an der kybernetischen Weltanschauung ist, dass der Unterschied zwischen Mechanismen auf der einen Seite und Organismen auf der anderen Seite hinfällig geworden ist. Durch die Aufspreizung der Dichotomie von Geist und Materie, von Sein und Nichts, von Form und Inhalt zur Trichotomie von Geist, Information und Materie ist etwas Ungeheuerliches passiert, denn der Gegensatz zwischen Subjekten und Objekten ist in einer bestimmten Weise aufgehoben.

Für das Feld des Designs als einer Ausprägung von Lebensformen und Lebensvollzügen bedeutet dies, dass nicht länger ein Subjekt einer Welt von Objekten, sondern *Prozessen, Programmen* und *Projekten* gegenüber tritt.¹⁶ Im strengen Wortsinn steht

¹⁴ Die These von den „zwei Kulturen“ (1959) geht auf Charles Percy Snow zurück, der „die herkömmliche Dominanz des humanistischen Bildungskanons unter den Wissenschaften“ kritisierte; siehe Wyss, Beat: *Nach dem Ende der großen Erzählungen*, Frankfurt/M. 2009, S. 12 f. Die Vertreter einer „dritten Kultur“ sehen den Gegensatz zwischen *humanities* und Naturwissenschaften nicht länger als paradigmatisch an, sondern in einer dritten, nämlich kybernetischen Kultur aufgehoben; vgl. Brockman, John: *Nachworte. Gedanken eines Wegbereiters der Dritten Kultur*, mit einem Nachwort v. Hans Ulrich Obrist, Frankfurt/M. 2014.

¹⁵ Günther, Gotthard: *Das Bewusstsein der Maschinen. Eine Metaphysik der Kybernetik*, Krefeld/Baden-Baden 1957, S. 25.

¹⁶ Ebenda, S. 30.

das *sub-iectum* der Information nicht länger Prozessen, Programmen und Projekten *gegenüber*, sondern geht in ihnen auf, indem es sich durch sie zur Geltung zu bringen ‚meint‘; das ‚*mein*‘ muss hervorgehoben werden, weil es sich um ein neuartig zusammengesetztes Subjekt handelt, das in den Informationstransaktionen zum Vorschein kommt. In Anbetracht der Tatsache, dass in der Interaktion zwischen Mensch und Maschine alte Grenzen gefallen sind und digitale Technologien organisch in die Lebensvollzüge hineinwachsen, verändert sich unter dem Eindruck der technischen Gegebenheiten der Begriff des ‚Nutzers‘. Wer einst Nutzen erzielen wollte, unterwarf sich aufwendigen Reflexionsprozessen und Kalkülen. Diese aber sind nun zum Gutteil in die kybernetische Logik der Maschinen implementiert, die uns beispielsweise im Internet qua Algorithmen Wahrnehmungsangebote, meist als Interaktionsangebote im Konsumkontext, unterbreiten.

Man kann die Frage stellen, welche weiteren Auswirkungen das gutmütige Entgegenkommen der Maschinen auf ihre *designetischen* Adepten haben wird: Wo ihnen das Lernen so leicht gemacht wird; wo die digitalen Oberflächen in freundlicher Gestalt eine Spielart von Materialität vorspiegeln und die Erfahrung von Materialität zu einer sinnlich erfahrbaren Metapher eines Pseudo-Widerstands wird; wo sprachliche Sachverhalte endgültig keine Abbilder einer Wirklichkeit mehr sind; wo das Stehende und Feste in das Transgressivum ‚liquid‘ dissoziiert wird; wo alle Verknüpfungen latent bis manifest ‚social‘ geworden sind – da hat es mit der Sichtbarkeit von Design eine besondere Bewandnis.

Erklärtermaßen berühren diese Vorgänge das Feld der Designpraxis wie -theorie. Gert Selle spricht in seinem Band *Design im Alltag. Vom Thonetstuhl zum Mikrochip* im direkten Anschluss an Lucius Burckhardts Diktum über das Design des Unsichtbaren sehr zutreffend vom *sichtbar Gestalteten* und dem *unsichtbar Gestaltenden*.¹⁷ Für das Design *in toto* beobachtet Selle eine fortlaufende „Erweiterung in Dimensionen des Unsichtbaren“, wobei das Kernziel zu sein scheint, „historische Strategien der leiblichen, psychischen und mentalen Formierung, das heißt des Entwurfs am Menschen“ zu entfalten.¹⁸ Die gesamte Sphäre der Massengüter weise die Tendenz auf, „zur Kultivierung eines entsprechend modernisierten Verhaltens“¹⁹ der Menschen beizutragen. Substituiert man den Ausdruck ‚Kultivierung‘ durch den der ‚Konditionierung‘, sieht man, wozu Design dienen kann: Es stellt eine Sammlung von meist unsichtbaren Techniken (von *Prozessen, Programmen* und *Projekten*) dar, die ganz konkret und sichtbar Lebensformen bedingen. Dem gegenüber ist Design selbst in immer mehr Fällen deshalb nicht zu sehen, weil die Regeln des

¹⁷ „Das sichtbar Gestaltete und das unsichtbar Gestaltende“ lautet der Titel der Einleitung zu Selles Band; siehe Selle, Gert 2007, S. 9 ff.

¹⁸ Ebenda, S. 11.

¹⁹ Ebenda.

Zusammenhangs und der Zusammenstellung des dadurch begründeten Kompositsystems nicht *evident* sind, obschon sie sich *zeigen*.

Man betrachte den Swinging Chair von Marcel Breuer und ein Smartphone von der Firma x-y: Beide erfüllen kulturelle und menschliche Bedürfnisse und sprechen das Bedürfnis nach Komfort, Bewegung und Bequemlichkeit an. Beide Objekttypen versetzen die Nutzer in Schwingung. Ein Smartphone ist zwar auch ein sichtbares und hantierbares Objekt, aber im Unterschied zum Stuhl ist es (1) von vornherein plurifunktional. Es zeigt (2) eine Vielzahl von Funktionen an, (3) andere Funktionen werden ‚jetzt‘ nicht angezeigt, sind aber bereits enthalten, (4) werden sich weitere Funktionen entweder im Fortlauf einer Produktserie manifestieren oder (5) werden sich nicht ‚in der Anzeige‘ manifestieren, weil diese Funktionen bewusst vom Hersteller und dessen Financiers verborgen gehalten bleiben. Das sichtbare Objekt Smartphone dient nicht zum Sitzen, sondern zum *Besitzen*. Das Smartphone ist nach außen gestülptes, pervertiertes Bewusstsein eines Besitzes von Beziehungen, die durch einfache Handbewegungen (Gesten) sichtbar gemacht werden können. Dieses Gadget erweitert den Horizont des Nutzer-Bewusstseins und verengt es zugleich phänomenal auf die ‚head down‘-Funktion: Der Gesichtskreis wächst durch die medialen Kanäle hindurch auf Repräsentationen ‚von Welt‘ und wird zugleich verkleinert durch Fokussierung auf das Display. Der Raum des Sichtbaren wächst in den virtuellen Raum. Die Umwelt wird hingegen als phänomenaler Primärraum durch die digitale Vernetzung abgeschattet.

Anders verhält es sich bei der Nutzung und Wahrnehmung eines designten Stuhls. Der Swinging Chair hebt sich markant von der umstehenden Umwelt ab, durch diese Abhebung wird seine Umgebung mitthematisiert. Der Stuhl ist also auf Grund der Thematisierung seines Milieus bloß auf den ersten Blick monofunktional. Kraft seiner *exzentrischen Positionalität* hat er das Potenzial, mehr zu sein als eine Sitzgelegenheit. So zeigt er etwa skulpturale Qualitäten an oder bietet Anlässe für prestigeträchtige Kommunikation über Kenner- und Könnerschaft. Es gibt schon technologisch aufgerüstete Stühle, die nicht nur zum Sitzen gedacht sind. Auf ihnen wird *gesehen* und *gemessen* – etwa das Gewicht des Be-Sitzers, seine Körperhaltung, seine Gewichtsverlagerung, sein Muskeltonus. Der Stuhl wird an das Internet der Dinge angeschlossen. Er wird zu einem Messgerät, mit oder ohne Anzeige.

Mittels dieser Gegenüberstellung von Swinging Chair und Swinging Cellphone soll darauf hingewiesen sein, dass die uns umgebenden designten Artefakte der Kommunikation und Komposition unserer Beziehungen dienen: Kommunikation als Prozess der Verständigung mit anderen wie zugleich der Messung des eigenen Gewichts in

der sozialen Physik der Gegenwart. Die Kommunikationen dienen der Organisation bzw. „Komposition“²⁰ von Beziehungen, die durch die sogenannten ‚Gegenstände‘ lokalisierbar werden. Dies ist die Hauptfunktion der Gegenstände geworden: Kommunikation und Lokalisation in „heterologe[n] Kompositionen“²¹, wie sie etwa durch Mensch-Maschine-Komplexe erzeugt werden. Die digitalen Beziehungen reduzieren sich immer stärker auf die Anzeige von Verknüpfungen, die einst im Imaginären bestanden und die nun im virtuellen Raum bestehen können. Der virtuelle Raum ist nichts anderes als die Vergegenständlichung des Imaginären. Er leistet die Repräsentation von phantasmagorischen Innerlichkeiten und Reflexionsprozessen, die nunmehr in der kybernetischen Transzendenz verortbar sind.

Wenn alles zum Gegenstand der Kommunikation und der Informationskomposition wird, dann könnte tatsächlich gesagt werden, dass eine universalistische Designtheorie Recht behält, wenn sie behauptet: „Man kann *nicht nicht* designen.“

IV. Einbußen an Ethizität

„Die Arbeit des Philosophen ist ein Zusammentragen von Erinnerungen zu einem bestimmten Zweck.“²²

Wäre Design tatsächlich *die* treibende Kulturtechnik, so könnte man in der Tat ein Bild von den Lebensentwürfen zeichnen, in denen Praxis wie Theorie unserer Lebensführung *nolens volens* von einer Ordnung der Lebensformen bestimmt ist, wie sie durch die oben angedeuteten *Designetics* hervorgebracht wird. Die eingangs aufgeworfene Frage, ob das Design die Fackel der neuen Ordnung in die Welt trägt, ist zum Teil beantwortet. Denn die *Designetics* enthüllen sukzessive Welten und Ordnungen, die ohne die technologischen Innovationen unbekannt geblieben wären. Diese technologische Ordnung schmiegt sich sanft an unsere biographisch geprägten Lebensformen an. In diesem Kontext lautet nun die ethisch motivierte Frage, ob Menschen, die von digitaler Technologie Gebrauch machen, ihren Zustand tatsächlich *frei bestimmen*. ‚Freiheit‘ kann nur dann ein sinnvoller Begriff sein, wenn Wahlmöglichkeiten bestehen. Innerhalb der digitalen Systeme bestehen sicherlich zahllose Wahlmöglichkeiten. Aber besteht heutzutage noch die Möglichkeit, eine Lebensform jenseits dieser Systeme,

²⁰ Unter Komposition versteht Sloterdijk eine vom Manierismus inspirierte Kulturtechnik, in der das „Problem der Zusammensetzung“ verhandelt wird: Das „Zusammengestellte verleiht sich in „Komposit-Produkte[n]“ Ausdruck; siehe Sloterdijk, Peter: *Zeilen und Tage. Notizen 2008-2011*, Berlin 2012, S. 178 f.

²¹ Ebenda, S. 179.

²² Wittgenstein, Ludwig 2003, § 127, S. 86.

Operationen und Prozesse zu etablieren? Der Designtheoretiker Otl Aicher bemerkte, dass Designfragen immer schon

„stoff [zu] einer großen grundsätzlichen kulturdebatte [bieten]. ein entscheidendes feld dieser debatte ist die frage: kann sich design auf produkte, auf geräte, anlagen, maschinen, häuser, städte beschränken oder ist design eine entscheidung über eine lebensform?“²³

So fragte Aicher in den 1990er-Jahren. Aus heutiger Perspektive drängt sich die Frage auf, ob nicht die Geräte und Gadgets in einer Weise unsere Lebensformen beherrschen, dass die „entscheidung über eine lebensform“ sukzessive hinfällig wird: Sei es, weil die digitalen Werkzeuge aus unserem Alltag nicht mehr wegzudenken sind, da sie diesen Alltag selbst erst hervorbringen; sei es weil das Persönlichkeits- und Biographiedesign sukzessive in das Internet outsourct wird.

Es sei darauf hingewiesen, dass es einen Zusammenhang zwischen einem moralphilosophischen und einem biographischem Bewusstsein gibt, der nicht unterschlagen werden darf. Der Begriff der „Ethizität“²⁴, dessen Urheber der Wiener Philosoph Otto Weininger gewesen ist, markiert einen solchen Zusammenhang. Karl Löwith nimmt von Weininger den Gedanken auf, dass erst die Kapazität des Erinnerns jene „innere Kontinuität“ stiftet, aus der heraus individuelle wie kollektive Verantwortung überhaupt Sinn ergibt und die das Dasein zu einer „sittlichen Verpflichtung“ werden lässt.²⁵ Die Reflexion auf den „sittlich existierenden Menschen“²⁶ leistet wiederum ein jeder implizit, der die eigene Personen in Gestalt eines Lebenslaufs selbst in Form bringt und dergestalt verobjektiviert. Die seit Anfang des 20. Jahrhunderts im Wirkungskreis der westlichen Zivilisation etablierte Biographiepflcht, die als „Gebot zur Individualisierung“²⁷ zu verstehen ist, bekommt unter dem Eindruck der Digitalisierung aller

²³ Aicher, Otl: „design und philosophie“, in: ders., *analog und digital*, mit einer Einführung v. Wilhelm Vossenkuhl, Berlin 1991, S. 73-91, hier: S. 75.

²⁴ Das mit dem Begriff der Ethizität aufgerufene Ethos kann wie folgt umschrieben werden: „Unethisch ist es, die **Vergangenheit** ändern zu wollen: *alle Lüge ist Geschichtsfälschung*. Man fälscht zuerst seine eigene Geschichte, dann die der andern. Unethisch, die **Zukunft nicht** ändern zu wollen, sie *nicht* anders, besser als die Gegenwart, d.h. **nicht schaffen** zu wollen.“ (Weininger, Otto: „Über die Einsinnigkeit der Zeit und ihre ethische Bedeutung nebst Spekulationen über Zeit, Raum, Wille überhaupt“, in: ders., *Über die letzten Dinge*, München 1980, S. 103-119, hier: S. 112; Hervorhebungen von Weininger).

²⁵ Löwith, Karl: „Nietzsches Philosophie der ewigen Wiederkehr des Gleichen“, in: ders., *Nietzsche* (=Sämtliche Schriften, Bd. 6), Stuttgart 1987, S. 101-384, hier: S. 303; vgl. zu Löwiths Position: „„Ethizität“, sagt Löwith in seiner Besprechung von Weiningers *Von den letzten Dingen* einmal selbst, scheint in diesem Sinne eine unumgängliche Verknüpfung von Vergangenheit und Zukunft zu implizieren, die uns im Horizont der Erinnerung an Verhältnisse zu anderen geschichtlich existieren läßt. Dieser Zusammenhang verstärkt sich eher noch, wo Erinnerung über den Bereich privater Verhältnisse hinausweist, um öffentliche Formen anzunehmen.“ (Liebsch, Burkhard: *Verzeitlichte Welt. Variationen über die Philosophie Karl Löwiths*, Würzburg 1995, S. 122)

²⁶ Löwith, Karl 1987, S. 307.

²⁷ Brock, Bazon 2002, S. 680.

zwischenmenschlichen Verkehrsformen eine neue Note. Vormalig konnte gesagt werden, dass die Biographie die Erinnerungsarbeit und der stilisierte Entwurf eines Individuums ist, das sich selbst *imaginiert*. So schreibt Ulrich Beck:

„Erst wenn die Menschen nicht nur fragen und sich erinnern: ‚Wer bin ich? Wie bin ich geworden, der ich bin?‘, sondern dieses auch erzählen, beginnt dieser seltsame Zwang, die Einheit einer Biographie in der Erzählung des eigenen Lebens herzustellen. Ist das Individuum die Erfindung der Erzählung von ihm?“²⁸

Beck macht deutlich, dass ein sozialer Zwang besteht, sich selbst zu entwerfen. Diesen Zwang verinnerlichen bereits die Jugendlichen, auch sie lernen, mit dieser Form der Biographiepflcht souverän umzugehen. Es regt sich kein Widerstand gegenüber der soziotechnischen Tatsache, dass wir ‚intuitiv‘ gelernt haben, uns in Informationsprojekte zu verwandeln, d.h. wir sind bereits ganz selbstverständlich Mitglieder der dritten Kultur. Die ästhetisch-inszenatorische Auffassung des zeitgenössischen Subjekts als einer Resultante des Selbst-Designs ist nicht länger als die Einheit einer Biographie in der Erzählung des eigenen Lebens zu verstehen. Um sich auf dem Humankapitalmarkt selbst behaupten zu können, ist ein neues Ethos geboten. Der Werdegang des digitalen Selbst bedeutet, vom *informierten Subjekt* zum *informierenden Projekt* seiner Selbst zu werden; dies bedeutet effektiv, immer mehr Informationsoutput zu generieren, als man Informationsinput verarbeiten kann.

Vor dem Hintergrund dieser Einsichten wird eine zeitgemäße Designethik, die sich den Maßgaben durch die *Designetics* stellt, auf mehreren Ebenen unter Begründungsproblemen zu leiden haben. Dass dem so ist, kann wie folgt angedeutet werden: *Erstens* ist das Design schon heute aus ethischer Sicht ein nur schwer erschließbarer Gegenstandsbereich ist: Aus designtheoretischer Sicht geht es überhaupt nicht mehr um die Gestaltung von Gegenständen, sondern eben um Prozesse, Programme und Projekte, über die allenfalls ambulante ästhetische wie ethische Urteile gefällt werden können. *Zweitens* ist zu berücksichtigen, dass der Umgang mit den digitalen Gadgets zwar zweckdienlich ist, um die eigene Biographie in prototypischen Formen darzustellen. Im konkreten Lebensvollzug heißt dies aber nichts anderes, als dass jedermann sich in mannigfaltigen Persönlichkeitsbildern und Instant-Entwürfen herzustellen hat und somit das Problem der inneren Kontinuität der Person aufgeworfen wird. Daher sollte man sich *drittens* vergegenwärtigen, dass es immer schwerer fallen muss, die Einheit einer Person als

²⁸ Beck, Ulrich: „Das fremde eigene Leben – Globalisierung und Politisierung der Lebensführung“, in: ders. u. Ulf Erdmann Ziegler: *eigenes Leben. Ausflüge in die unbekannte Gesellschaft, in der wir leben*, München 1997, S. 38-43, hier: S. 39.

Lebenszusammenhang zu bilden, sodass die moralphilosophische Validierung dessen, was noch „Person“²⁹ heißen könnte, sich sukzessive auf ein Maskenspiel reduziert. Von der Entscheidung der Frage, was unter der Einwirkung von *Designetics* eine Person ist, hängt die Antwort auf die Frage ab, ob das philosophische Unternehmen Designethik (*Designethics*) von den *Designetics* verschluckt wird.³⁰

© Dr. phil. Christian A. Bauer, Köln 2015.

²⁹ Als Person kann laut Peter Janich gelten, wer über die Handlungsvermögen der „*Zwecksetzungsautonomie*“, der „*Mittelabstraktionalität*“ und der „*Folgenverantwortlichkeit*“ verfügt; siehe Janich, Peter: *Sprache und Methode. Eine Einführung in die philosophische Reflexion*, Tübingen 2014, S. 40. Den Schluss zu ziehen, dass im Alltagsleben die regulative Idee der voll ausgebildeten Handlungsvermögen durch Personen nicht realisiert wird, liegt nahe.

³⁰ Etablierung von Ethizität im Umgang mit Design wäre eine neue Kulturtechnik, die durch die gezielte Reflexion auf die Gebrauchs- und Lebensformen Widerstand anmeldet gegenüber der reibungslosen Implementierung von digitalen Techniken, die den kulturellen Lernprozess aufheben. Das Beherrschen-Können im Sinne des Sich-selbst-Beherrschen-Könnens war der Sinn von alteuropäischen Bildungsprozessen. Die zeitgenössischen Weisen der Aneignung von sogenanntem „Wissen“ durch *Interaktion mit Information* sind so geeicht, dass sich sowohl das Subjekt als angereichert empfindet als auch der Informationsprozess in dem Sinne ‚optimiert‘ wird, wie eine Anreicherung von personenbezogenen Daten stattfindet, die der weiteren Verhaltenssteuerung zugute kommen sollen. Das sittliche Bewusstsein wird durch Maßnahmen der Konditionierung ersetzt.