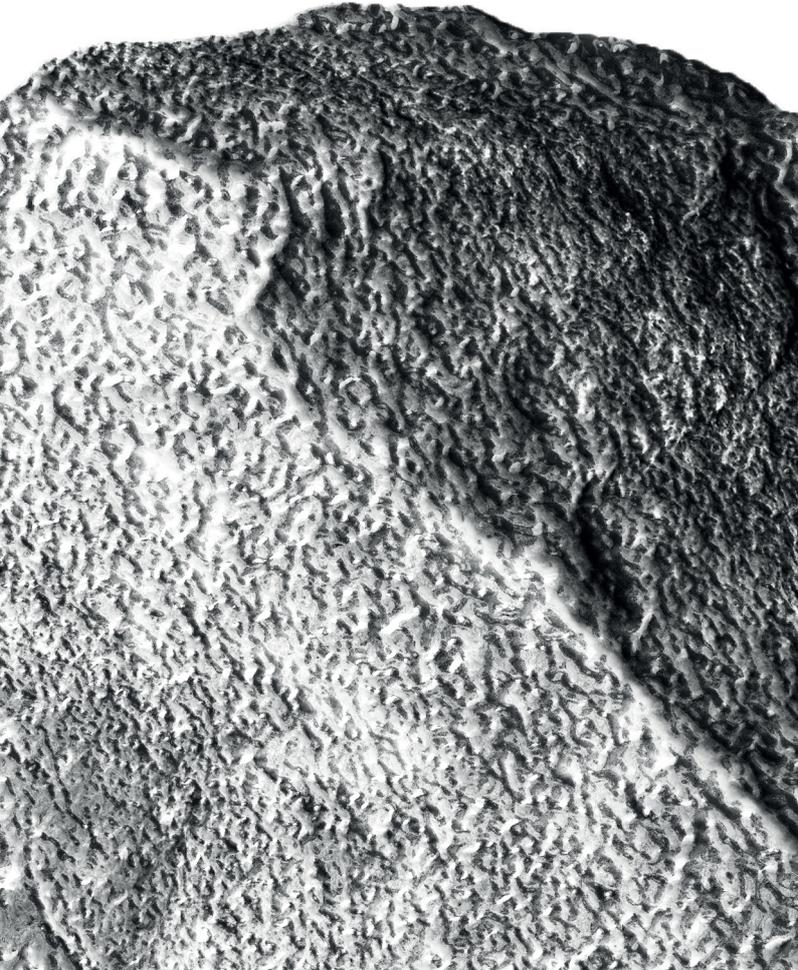


Gui Bonsiepe *

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 so genannten *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.⁰⁵

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-

⁰⁵ 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-worlds-largest-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 Bastelei 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 erstrecken, 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 Kaplan (New York: no place press, 2022).

© 2023: Gui Bonsiepe, DESIGNABILITIES Design Research Journal (ISSN 2940-0090). Authors retain the rights to their articles, which are published by DESIGNABILITIES Design Research Journal with their permission. Any use of these materials provide proper citation to the authors and DESIGNABILITIES | www.designabilities.org

Citation Information:

Bonsiepe, Gui (2023): Über die Heteronomie des Designs in einem post-utopischen Zeitalter in: Tom Bieling (Hg): Design Politics. DESIGNABILITIES Design Research Journal, Issue 02, 01/23. S. 29-35. ISSN 2940-0090 (print) ISSN 2700-5992 (online) www.designforschung.org