

Martina Fineder
Johannes Lang *Hrsg.*

Zwischen- menschliches Design

Sozialität und Soziabilität
durch Dinge



Springer VS

Zwischenmenschliches Design

Martina Fineder · Johannes Lang
(Hrsg.)

Zwischen- menschliches Design

Sozialität und Soziabilität
durch Dinge

 Springer VS

Hrsg.

Martina Fineder
Bergische Universität Wuppertal
Wuppertal, Deutschland

Johannes Lang
Bauhaus-Universität Weimar
Weimar, Deutschland

ISBN 978-3-658-30268-9 ISBN 978-3-658-30269-6 (eBook)
<https://doi.org/10.1007/978-3-658-30269-6>

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

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von allgemein beschreibenden Bezeichnungen, Marken, Unternehmensnamen etc. in diesem Werk bedeutet nicht, dass diese frei durch jedermann benutzt werden dürfen. Die Berechtigung zur Benutzung unterliegt, auch ohne gesonderten Hinweis hierzu, den Regeln des Markenrechts. Die Rechte des jeweiligen Zeicheninhabers sind zu beachten.

Der Verlag, die Autoren und die Herausgeber gehen davon aus, dass die Angaben und Informationen in diesem Werk zum Zeitpunkt der Veröffentlichung vollständig und korrekt sind. Weder der Verlag, noch die Autoren oder die Herausgeber übernehmen, ausdrücklich oder implizit, Gewähr für den Inhalt des Werkes, etwaige Fehler oder Äußerungen. Der Verlag bleibt im Hinblick auf geografische Zuordnungen und Gebietsbezeichnungen in veröffentlichten Karten und Institutionsadressen neutral.

Verantwortlich im Verlag: Cori A. Mackrodt

Titelbild: Moritz Ebeling, Design & Programming, Berlin

Springer VS ist ein Imprint der eingetragenen Gesellschaft Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH und ist ein Teil von Springer Nature.

Die Anschrift der Gesellschaft ist: Abraham-Lincoln-Str. 46, 65189 Wiesbaden, Germany

Dank

Unser besonderer Dank gilt allen Autor*innen, Fotograf*innen und Leihgeber*innen von Abbildungen, Ralph Boch von der Hans Sauer Stiftung, Wolfgang Sattler und Michael Lüthy von der Bauhaus-Universität Weimar, Sylvia Zirten für das Lektorat, Karolin Galter für die redaktionelle Assistenz und Moritz Ebeling für die Gestaltung der Buchcoverabbildung.

Für die Übersetzung der Beiträge von Adam Drazin, Nynke Tromp, Paul Hekker und Peter-Paul Verbeek sowie von Albena Yaneva danken wir ebenfalls Sylvia Zirten.

Unser Dank gilt des Weiteren allen Kolleg*innen, Freund*innen und Familienmitgliedern, die auf ihre Weise zur Entstehung dieses Buches beigetragen haben, sei es durch vorbereitende Diskussionen und Anregungen oder durch das Lesen von Manuskriptteilen.

Diese Publikation ist ein Kooperationsprojekt zwischen der Bauhaus-Universität Weimar und der Hans Sauer Stiftung.

**Bauhaus-
Universität
Weimar**



Inhalt

Zwischenmenschliches Design. Eine Einleitung 1
Johannes Lang und Martina Fineder

I Zwischenmenschliches Erkennen durch Dinge

Beziehungskiste *Memobil* und andere soziale Objekte 27
Alexander Hagner

Shared Decision Making. Das Design eines neuen medizinischen
Beziehungsgefüges 47
Kathrina Dankl

„Pflegedinge“. Beziehungsarbeit und Objektbeziehungen
in Pflegesettings 69
*Anamaria Depner, Lucia Artner, Carolin Kollewe, Isabel Atzl
und André Heitmann-Möller*

Soziales Gestalten für und aus Freiheit.
Zur Autonomie im zwischenmenschlichen Design 99
Johannes Lang

II Zwischenmenschliches Handeln durch Dinge

- Design für sozial verantwortliches Verhalten. Eine Klassifizierung
seines Einflusses anhand der angestrebten Gebrauchserfahrung 127
Nynke Tromp, Paul Hekkert und Peter-Paul Verbeek
- Latour, Heidegger und die Frage nach dem Ding 155
Daniel Martin Feige
- Die soziale Valenz profaner Architektur 175
Albena Yaneva
- Design und soziomaterielle Choreografien des Alltags 197
Judith Seng
- Quantensprünge im Design. Wie aus Gebrauchsgegenständen über
Nacht ein Politikum wird 209
Martin Gessmann

III Zwischenmenschliches Erleben durch Dinge

- Von gemeinsam genutzten Dingen zu einer kollektiven Ästhetik 233
Martina Fineder
- Geschmacksbeziehung. Über den Gemeinsinn im Design 261
Annette Geiger
- Designte Dinge im Postkosmopolitismus 283
Adam Drazin
- Ethische Dinge und ästhetische Vergemeinschaftung im Zeichen
des Global und Postcolonial Turn 305
Elke Gaugele



Zwischenmenschliches Design

Eine Einleitung

Johannes Lang und Martina Fineder

Vom Gesellschaftsdesign zum zwischenmenschlichen Design

Im Zuge der Debatten um ökonomische wie soziale Nachhaltigkeit und angesichts der Tatsache, dass Soziologie und Kulturwissenschaft die Dinge vermehrt hinsichtlich ihrer Rolle in gesellschaftlichen Prozessen reflektieren, sind soziale Dimensionen des Designs in den letzten Jahren besonders virulent geworden. Gegenwärtig entsteht verstärkt eine Designkultur, die ihre Zeitgemäßheit auf unterschiedliche Art und Weise durch soziale Relevanz herauszustellen versucht und im Zuge dessen auch vermehrt mit der Reflexion der eigenen Praxis beschäftigt ist.¹ Das Design wird nicht nur deshalb zunehmend politisiert, weil globale soziale Missstände – wie Chancen- und Verteilungsungerechtigkeit oder Flucht und Migration – medial vermittelt besonders sichtbar sind, sondern auch weil sich das Verständnis sozialer Prozesse geändert hat.

Mehr und mehr setzt sich die Einsicht durch, dass soziale Prozesse weder nur eine Angelegenheit gewissermaßen unsichtbarer makrosoziologischer ‚Regime‘ in Politik und Wirtschaft sind noch bloß eine unsichtbare mikrosoziologische Angelegenheit unserer individuellen alltäglichen Entscheidungen als wirtschaftliche*r Konsument*in und politische*r Bürger*in, sondern dass sie auch und insbesondere mit der Verfasstheit der Dinge zusammenhängen, also gewissermaßen die „Aufteilung des Sinnlichen“, die sozialen Verhältnisse der Menschen zueinander wesentlich

1 Diese Entwicklung wird auch von der ersten Ausstellung zum Werk Victor Papanek und dem gleichnamigen Begleitbuch bezeugt: Mateo Kries, Amelie Klein und Alison Clarke, Hrsg. 2018. *Victor Papanek. The Politics of Design*. Weil am Rhein: Vitra Design Museum.

mitbestimmen.² Diese dingzentrierte Veränderung in der Auffassung des Sozialen bringt vor allem diejenigen Produzent*innen und Entwerfer*innen, die sich als unmittelbar verantwortlich für die Verfasstheit der Dinge empfinden – obwohl in einer arbeitsteiligen Gesellschaft selbstverständlich nicht nur Designer*innen die Verantwortung für das Gestaltete tragen –, dazu, sich Rechenschaft über die sozialen Dimensionen dessen, was sie tun, abzulegen.

Innerhalb der gestaltungsnahen Diskurse und Praktiken wird diese Tendenz unter Bezeichnungen wie ‚Social Design‘,³ ‚Transformation Design‘⁴ oder schlicht ‚Gesellschaftsdesign‘⁵ verhandelt. Die zentrale Frage ist dabei, inwiefern Gestaltung zu einem positiven gesellschaftlichen Wandel beiträgt und beitragen kann. Da implizit meist ein makrosoziologisches Verständnis im Vordergrund steht, zielt diese Frage darauf zu bestimmen, welchen Anteil Gestaltung an gesamtgesellschaftlichen Veränderungen hat, in welcher Weise sie Massenphänomene initiiert, aktuelle kollektive Probleme adressieren kann oder kulturelle Identitäten bildet.

In Abgrenzung zu dieser eher globalen Perspektive auf die sozial konstitutive Rolle von Gestaltung möchten wir mit diesem Band eine dezidiert mikrosoziologische Perspektive einnehmen, indem wir konkret nach der aktiven Rolle designer Dinge bei der Konstituierung zwischenmenschlicher Beziehungen fragen. Welchen Einfluss hat die Gestaltung des gegenständlichen Umfeldes auf Beziehungen zwischen Menschen, und wie werden diese gewollt oder ungewollt durch Dinge mitgestaltet und allererst ermöglicht? Statt des Designs der Gesellschaft steht also das Design zwischenmenschlicher Dinge im Vordergrund.

Besonders greifbar wird diese engere Sicht auf die zwischenmenschliche Dimension designer Dinge im Konzept des „Sozio-Designs“ von Bazon Brock, das dieser schon 1972 auf wenigen Seiten darstellte, ohne es jedoch weiter zu konkretisieren. Er schreibt: „Die produzierten Gegenstände sind immer auch Mittel zum Aufbau von sozialen Beziehungen. Die dringend zu beantwortende Frage ist, wie sich soziale

-
- 2 Vgl. Jacques Rancière. 2008. *Die Aufteilung des Sinnlichen. Die Politik der Kunst und ihre Paradoxien*, Hrsg. Maria Muhle. Berlin: b_books, sowie Hanna Katharina Göbel und Sophia Prinz, Hrsg. 2015. *Die Sinnlichkeit des Sozialen. Wahrnehmung und materielle Kultur*. Bielefeld: Transcript.
 - 3 Vgl. Claudia Banz, Hrsg. 2016. *Social Design. Gestalten für die Transformation der Gesellschaft*. Bielefeld: Transcript; Angeli Sachs und Museum für Gestaltung Zürich, Hrsg. 2018. *Social Design. Partizipation und Empowerment*. Zürich: Lars Müller Publishers.
 - 4 Wolfgang Jonas, Sarah Zerwas und Kristof von Anshelm, Hrsg. 2016. *Transformation Design. Perspectives on a New Design Attitude*. Basel: Birkhäuser.
 - 5 Friedrich von Borries. 2016. *Weltentwerfen. Eine politische Designtheorie*. Berlin: Suhrkamp, und Stephan Moebius und Sophia Prinz, Hrsg. 2012. *Das Design der Gesellschaft. Zur Kultursoziologie des Designs*. Bielefeld: Transcript.

Beziehungen verändern, bzw. wie soziale Beziehungen zugrunde gehen, wenn sich die Gegenstände verändern, über die solche Beziehungen aufgebaut werden. [...] Veränderung des *Gegenstand-Designs* wird so also auch in jedem Fall Veränderung des *Lebens-Designs* bedeuten. Wenn unklar ist, auf welche Weise das gilt, scheint es vernünftig und verantwortlich zu sein, von der Gestaltung sozialer Beziehungen, kurz: Sozio-Design auszugehen und damit zugleich auch die Gestaltung gegenständlich realer Erscheinungsebenen des Lebens zu betreiben.“⁶ Diese Darstellung könnte als thematischer Rahmen für diesen Band betrachtet werden, jedoch mit dem Anspruch, anhand gegenstandsbezogener Beobachtungen weitergehende Differenzierungen vorzunehmen, wie genau das Design der Dinge in unterschiedlichen Gestaltungsfeldern zwischenmenschliche Verhältnisse mitreguliert und mitkonstituiert. Überdies erscheint uns diese mikrosoziologische Sicht besonders anschlussfähig an die Gestaltungspraxis, da diese es oft mit konkreten sozialen und damit zwischenmenschlichen Kontexten zu tun hat. Auch aus designpraktischer Sicht ist es naheliegend, Möglichkeiten eines positiven gesellschaftlichen Wandels durch Design von der zwischenmenschlichen Rolle der Dinge aus zu betrachten.

Neben dieser ersten, eher allgemeingesellschaftlichen Lesart von ‚Social Design‘, gibt es noch drei weitere, von denen wir den thematischen Fokus dieses Bandes der Klarheit halber unterscheiden möchten, nämlich 1. eine *ethische* Lesart, 2. eine *immaterielle* Lesart und 3. eine *interaktive* Lesart.

Die ethische Lesart von ‚Social Design‘

Die *ethische* Lesart von ‚Social Design‘ hat sich insbesondere im Zusammenhang mit Ansätzen wie ‚Human Centered Design‘, ‚Inclusive Design‘, ‚Universal Design‘ oder auch ‚Sustainable Design‘ entwickelt. Sie folgt dem Alltagssprachlichen Verständnis von ‚sozial‘, dem zufolge sozial ist, was den Menschen nützt, also für sie in irgendeiner Form gut ist beziehungsweise zu ihrem Wohlergehen beiträgt, weshalb sie auch als karitative Auffassung des Designs bezeichnet werden könnte.⁷ Dieses ganz allgemeine Verständnis von ‚Social Design‘ als ethische, am Wohler-

6 Bazon Brock. 1977. Objektwelt und die Möglichkeit subjektiven Lebens. Begriff und Konzept des Sozio-Design. In Bazon Brock. *Ästhetik als Vermittlung. Arbeitsbiographie eines Generalisten*. Hrsg. von Karla Fohrbeck, 446–449. Köln: DuMont, S. 446.

7 Vgl. hierzu June H. Park. 2014. Entwurf ökonomischer und sozialer Artefakte. In *Design und Gesellschaft. Wandel der Lebensformen. Öffnungszeiten. Papiere zur Designwissenschaft 24/2014*, 18–24. Kassel: university press, S. 19.

gehen des Menschen orientierte Gestaltung tritt besonders in gesellschaftlichen Krisenzeiten auf, aber auch in Zeiten, in denen die Gestaltungsdisziplinen selbst eine Identitätskrise durchlaufen und sich ihres eigenen gesellschaftlichen Sinns vergewissern müssen. So manifestierte sich diese ethische Perspektive etwa bereits in den Anliegen der sozialistisch beeinflussten Arts-and-Crafts-Bewegung als eine Reaktion auf die negativen physischen und psychischen Auswirkungen von Industrialisierung und Verstädterung im 19. Jahrhundert. Ebenso zeigte sie sich in den Zwischenkriegsjahren bei den Ansätzen des Deutschen Werkbunds, des Neuen Frankfurt oder des Dessauer Bauhauses, die das Ziel verfolgten, die Lebens- und Arbeitsbedingungen der Menschen durch Planung und Entwurf von Infrastrukturen, Einrichtungen und Apparaturen zu verbessern. Im Zusammenwirken von Politik, Wirtschaft, Industrie, Architektur und Design wurden in den Wiederaufbaujahren nach dem Zweiten Weltkrieg im Rahmen dieser ethischen Lesart von Design auch Rationalität und Funktionalität zu wesentlichen Mitteln und Argumenten für soziale Reformen.⁸

Auf dem kritischen Nährboden der Neuen Sozialen Bewegungen – zu denen neben der Umweltbewegung auch die Feministische Bewegung, die Anti-Atom-Bewegung und die Dritte-Welt-Bewegung zählen –, erfuhr das Streben nach Berücksichtigung sozial und ökonomisch benachteiligter Bevölkerungsgruppen im Design erneute Beachtung.⁹ Unter dem Titel *Design for the Real World – Human Ecology and Social Change* vertrat wegweisend Victor Papanek seit dem Beginn der 1970er-Jahre eine entsprechende ethisch motivierte Gestaltungsauffassung.¹⁰ Ausgehend von einer breiten Kultur- und Konsumkritik, die sich vor allem gegen die vordergründigen marktwirtschaftlichen Interessen und das verschwenderische Konsumgebaren der reichen Industrieländer richtete, proklamierte Papanek eine auf menschliche Bedürfnisse ausgerichtete Designkultur unter besonderer Berücksichtigung eines Designs für alte Menschen, Kinder, Menschen mit Behinderungen sowie für Menschen, die in Armut leben.

-
- 8 Vgl. Paul Betts. 2004. *The Authority of Everyday Objects. A Cultural History of West German Industrial Design*. Berkeley: University of California Press.
 - 9 Siehe etwa Martina Fineder. 2014. „Jute, Not Plastic!“ Alternative Product Culture Between Environmental Crisis and Fashion. In *Aesthetic Politics in Fashion*, Hrsg. Elke Gaugele, 186–203. Berlin: Sternberg, oder Roland Roth und Dieter Rucht. 2008. *Die sozialen Bewegungen in Deutschland seit 1945. Ein Handbuch*. Frankfurt am Main/New York: Campus.
 - 10 Victor Papanek. 2009. *Design für die reale Welt. Anleitung für eine humane Ökologie und sozialen Wandel*, Hrsg. Florian Pumhösl, Thomas Geisler, Martina Fineder und Gerald Bast. Wien/New York: Springer.

Diese Haltung erfährt seit den 2000er-Jahren eine verstärkte Aktualisierung. Sie zeigt sich weltweit in Ausstellungen und Publikationen wie *Design for the other 90 %* oder – unter den leicht veränderten Vorzeichen des Ko-Designs und der Partizipation – als *Design with the Other 90 %*.¹¹ Dazu kommen verschiedene Formen des Designaktivismus, in dessen Tradition heute Social-Design-Studiengänge mit Fokus auf gestalterischen Interventionen im öffentlichen Raum angeboten werden.¹²

Dass die genannten Gestaltungsansätze ‚human‘, ‚ethisch sinnvoll‘ und für Menschen nützlich sind, steht außer Frage, inwiefern sie jedoch auch die Gestaltung zwischenmenschlicher Beziehungen betreffen, muss eigens reflektiert werden, da diesen Entwurfsprogrammen die Beziehungsgestaltung nicht augenscheinlich immanent ist. Die Frage nach der Auswirkung von Gestaltung auf *zwischenmenschliche Beziehungen* ist deshalb viel spezifischer, als es die ethische Lesart von ‚Social Design‘ nahelegt. Denn nicht alles, was für Menschen nützlich ist – beispielsweise die leichtere Bedienbarkeit irgendeines Gebrauchsproduktes, deren Verfügbarkeit zu günstigen Preisen oder die ergonomische und arbeitserleichternde Arbeitsplatzgestaltung –, ist zugleich auch im zwischenmenschlichen Sinne nützlich. Eines der diesbezüglich gerne besprochenen Beispiele in der feministischen Designtheorie ist die Gestaltung von Haushaltsküchen in der Tradition der Frankfurter Küche, durch die zwar Hygiene-, Raum- und Versorgungsprobleme gelöst werden konnten, aber gleichzeitig die Hausarbeit zu einem „einsame[n] Alleine-vor-sich-hin-Arbeiten“¹³ für Frauen wurde.

Aktuell wären als Beispiel für die Mitgestaltung zwischenmenschlicher Beziehungen Designprojekte in der Flüchtlingshilfe zu nennen. So ist etwa die Gestaltung von Wohnraum für Geflüchtete zweifelsohne eine ethisch sinnvolle Gestaltung. Erst wenn jedoch überdies reflektiert wird, wie dieser Wohnraum die zwischenmenschlichen Verhältnisse zwischen den Geflüchteten und zu den Einheimischen mitgestaltet, haben wir es im engeren Sinne mit *zwischenmenschlichem Design* zu

-
- 11 Cynthia E. Smith und Cooper-Hewitt Museum, Hrsg. 2007. *Design for the other 90 %*. Ausstellungskatalog. New York: Assouline; Cynthia E. Smith. 2011. *Design with the Other 90 %*. *Cities*. New York: Cooper Hewitt. Smithsonian Design Museum; Sachs und Museum für Gestaltung Zürich 2018.
 - 12 Vgl. zum Beispiel die Publikationen *Social Design – Arts as Urban Innovation / Universität für angewandte Kunst Wien*. 2016–2019. <http://socialdesign.ac.at/publications>. Zugegriffen: 10. März 2020; sowie Christoph Rodatz und Pierre Smolarski, Hrsg. 2018. *Was ist Public Interest Design? Beiträge zur Gestaltung öffentlicher Interessen*. Bielefeld: Transcript.
 - 13 Gabu Heindl. 2013. Waschküchen-Urbanismus. Zur Politik und Ästhetik von Wohn-Arbeit. In *Räume der Vermittlung. Ästhetische Prozesse zwischen Alltag und Kunst*, Hrsg. Viktor Kittlausz, 49–58. Münster: LIT Verlag.

tun. Dasselbe gilt für andere Gestaltungsrichtungen, für die der humane Nutzen gewissermaßen von vornherein außer Frage steht, wie etwa Medical Design, Design im Bereich der Entwicklungshilfe oder Design, das den demografischen Wandel berücksichtigt, um auch für ältere Zielgruppen benutzerfreundlich zu sein. Alle diese Ansätze sind in der einen oder anderen Form ethisch sinnvoll, wie und ob sie jedoch damit zugleich auch die zwischenmenschlichen Verhältnisse unter den Nutzer*innen in ethisch sinnvoller Weise beeinflussen beziehungsweise ermöglichen, bedarf stets einer eigenen Reflexion und ist nicht von vornherein ausgemacht.

Zwischenmenschliches Design würde im Rahmen der obigen Gestaltungsansätze beispielsweise dann beginnen, wenn darauf geachtet wird, ob das Gestaltete die Nutzer*innen stigmatisiert, also die zwischenmenschliche Wahrnehmung in einer bestimmten, womöglich nachteiligen Weise prägt.¹⁴ Oder ob es die Begegnung und Interaktion verschiedener Nutzergruppen in günstiger oder ungünstiger Weise beeinflusst, beispielsweise die von Ärzt*innen und Patient*innen.¹⁵ Oder ob etwa Design im Rahmen von Entwicklungshilfe zwar materiellen Mangel behebt und diesbezüglich nützlich ist, jedoch die Möglichkeit des selbstständigen zwischenmenschlichen Umgangs und Veränderns des Gestalteten durch die Betroffenen nicht zulässt, wodurch es implizit zu einer sozialen Entmündigung beiträgt.¹⁶

Die immaterielle Lesart von ‚Social Design‘

Die *immaterielle* Lesart von ‚Social Design‘ wird gegenwärtig insbesondere durch das Diskursumfeld des ‚Design Thinking‘¹⁷ und des ‚Service Designs‘¹⁸ provoziert, beruht jedoch letztlich auf der Denktradition, soziale und technische Fragen unabhängig

14 Vgl. hierzu beispielsweise: Uta Brandes. 2017. *Gender Design. Streifzüge zwischen Theorie und Empirie*. Basel: Birkhäuser, oder Heindl 2013.

15 Vgl. hierzu den Beitrag von Kathrina Dankl in diesem Band.

16 Vgl. hierzu beispielsweise: Daniel Kerber. 2016. Soziales Design in humanitärer Praxis. In *Social Design. Gestalten für die Transformation der Gesellschaft*, Hrsg. Claudia Banz, 85–94. Bielefeld: Transcript. Ein nennenswertes Beispiel mit einem besonderen Fokus auf zwischenmenschlicher Interaktion in Wohnheimen für Geflüchtete ist das Projekt „Social Furniture“ des Wiener Designtrios EOOS; Siehe EOOS. 2016. *Open Design Manual*. London: Koenig Books.

17 Tim Brown und Barry Katz. 2009. *Change by Design. How design thinking can transform organizations and inspire innovation*. New York: HarperCollins Publishers.

18 Marc Stickdorn und Jakob Schneider. 2011. *This Is Service Design Thinking. Basics – Tools – Cases*. Amsterdam: BIS Publishers.

voneinander zu behandeln. Im Sinne einer einseitigen Lesart der These von Lucius Burckhardt, dass Design unsichtbar sei,¹⁹ besteht hierbei die Tendenz, das Soziale vor allem als immaterielle Beziehungs- und Verhaltensstrukturen aufzufassen. Ansätze, die von dieser Vorstellung geleitet sind, konzentrieren sich insbesondere auf die Gestaltung von Abläufen, Regeln und Institutionen oder Netzwerken – etwa durch Dienstleistungen, Services und Organisationsgestaltung. Deshalb ist hier die Frage nach den zwischenmenschlichen Dimensionen materieller Dinge zunächst zweitrangig. Ein Beispiel dafür wären etwa die Social-Welfare-Projekte von Participle.net, die vor allem über die Initiierung und Gestaltung sozialer Netzwerke (häufig über Apps oder andere Formen sozialer Medien) operieren. Oder auch das Projekt designforchange.us, das junge Menschen mittels Design-Thinking-Methoden dazu anleitet, sozial aktiv zu werden. Hierbei wird auf aktuelle, meist globale gesellschaftliche und politische Herausforderungen reagiert, etwa auf die unaufhaltsame Überalterung der Gesellschaft, neue migrantische Bewegungen oder den Abbau sozialstaatlicher Leistungen. Um soziale Verhältnisse gestalten zu können, wird hier die Welt der Dinge tendenziell übersprungen, wodurch die Frage nach der Zwischenmenschlichkeit der Dinge im Grunde obsolet wird.²⁰ Mit dieser Beobachtung, die zweifelsohne einer Vertiefung bedarf, soll nicht in Abrede gestellt werden, dass diese Ansätze sinnvoll und wirkungsvoll sind. Jedoch soll durchaus bezweifelt werden, dass eine Reflexion auf die sozialen Dimensionen der Gestaltung *zwangsläufig* und *nur* mit Blick auf die immateriellen Regeln des Sozialen zu geschehen hat. Gerade die dingbezogenen Gestaltungsdisziplinen bergen das Potenzial, das eher klassische Repertoire des sozialen Gestaltens auch um sinnlich-materielle Methoden und Beobachtungen zu ergänzen, wie dies die Material-Culture-Studies verschiedentlich herausgearbeitet haben.²¹

-
- 19 Vgl. Lucius Burckhardt. 2012. *Design ist unsichtbar. Entwurf, Gesellschaft & Pädagogik*, Hrsg. Silvan Blumenthal und Martin Schmitz. Berlin: Martin Schmitz.
 - 20 Interessant ist indes, dass gerade die Methode des Design Thinking ein für sich signifikantes Dingesortiment an Klebenotizzetteln, Bausteinen etc. nutzt, um die Zusammenarbeit, also das zwischenmenschliche Zusammenwirken im Arbeitsprozess zu strukturieren und zu intensivieren.
 - 21 Vgl. etwa Chris Tilley, Webb Keane, Susanne Kuechler, Mike Rowlands und Patricia Spyer. 2006. *The Handbook of Material Culture*. London: SAGE; Daniel Miller. 2008. *The Comfort of Things*. Cambridge: Polity; Dan Hicks und Marry C. Beaudry, Hrsg. 2010. *The Oxford Handbook of Material Culture Studies*. New York: Oxford University Press; Stefanie Samida, Manfred K. H. Eggert und Hans Peter Hahn, Hrsg. 2014. *Handbuch Materielle Kultur. Bedeutung – Konzepte – Disziplinen*. Stuttgart: J. B. Metzler; Adam Drazin und Susanne Kuechler, Hrsg. 2015. *The Social Life of Materials. Studies in Materials and Society*. London: Bloomsbury.

Hiermit hängt auch eine wichtige disziplinäre Frage zusammen. Es könnte der Eindruck entstehen, als wäre Social Design oder im engeren Sinne zwischenmenschliches Design eine eigene neue Gestaltungsdisziplin, die sich von traditionellen Disziplinen wie dem Produktdesign, dem Kommunikationsdesign, dem Modedesign und der Architektur dadurch unterscheidet, dass sie es mit anderen *Gegenständen* zu tun hat. So könnte man der Auffassung sein, dass im Social Design *Prozesse* gestaltet werden, in den mehr traditionellen Disziplinen hingegen *Objekte*. Auch diese Entgegensetzung ist jedoch problematisch und verschenkt wichtiges Potenzial. Denn es gibt keine Objektgestaltung, die nicht auch in der einen oder anderen Form Prozesse mitgestalten würde. Schon allein deshalb, weil Gebrauchsobjekte nicht einfach vorhanden sind, sondern in Gebrauchsprozessen genutzt werden. Weder lassen sich Objekte unabhängig von Prozessen noch Prozesse unabhängig von Objekten denken. Stattdessen handelt es sich um die Frage, welche Eigenschaften der *Objekte* für *zwischenmenschliche Prozesse* relevant sind, beispielsweise im Unterschied zu ökologischen Prozessen, die häufig Prozesse zwischen Menschen und nichtmenschlichen Entitäten sind. Zwischenmenschliches Design hat es also nicht mit anderen, etwa immateriellen Gegenständen zu tun, sondern reflektiert bloß auf andere Aspekte ein und derselben Dinge. Statt um eine neue Disziplin mit neuen Gegenständen geht es eher um die Beobachtung und Reflexion der zwischenmenschlichen Wirksamkeit alltäglicher Dinge mit dem Ziel, den sozialen Einfluss, der ohnehin stattfindet, auch verfügbar und gestaltbar zu machen, damit er überhaupt zum Gegenstand gestalterischer Entscheidungen werden kann.

Die interaktive Lesart von ‚Social Design‘

Die *interaktive* Lesart von ‚Social Design‘ wird durch zwei Diskurse provoziert, von denen der eine mehr im designtheoretischen Feld und der andere mehr im techniksoziologischen Feld angesiedelt ist. Die Rede ist vom Interaction Design und der Akteur-Netzwerk-Theorie. Diese beiden Diskurse haben die Tendenz, jede Form der Interaktion oder auch Vernetzung mehr oder weniger explizit als ein soziales Phänomen zu interpretieren. Für das Interaction Design rücken so die durch das Design ermöglichten Beziehungen, die Menschen zu Dingen haben und pflegen, schon in die Nähe eines sozialen Phänomens, und aus Sicht der Akteur-Netzwerk-Theorie werden selbst die ‚Beziehungen‘ zwischen den Dingen zu einem sozialen Phänomen, da aufgrund der Ausweitung des Akteursbegriffs auch auf nichtmenschliche oder gar unbelebte Wesen jede Form der Schnittstelle bezie-

hungsweise jeder Wirkungszusammenhang bereits als Interaktion zu betrachten wäre, als Beziehung zwischen Akteuren.²²

Der Fokus dieses Bandes liegt jedoch weder auf Mensch-Ding-Beziehungen noch auf funktionalen Ding-Ding-Beziehungen, sondern auf Mensch-Ding-Mensch-Beziehungen, also solchen Beziehungen, die sich kraft der designten Dinge zwischen den *Menschen* ereignen. Des Weiteren ist unseres Erachtens der Begriff der Interaktion zu eng, um mit ihm die zwischenmenschlichen Dimensionen der Dinge hinreichend zu erfassen, da er strenggenommen bloß das handelnde zwischenmenschliche Verhältnis bezeichnet und nicht auch die Art und Weise, wie wir vermittelt durch unser gestaltetes Umfeld uns wechselseitig wahrnehmend erleben und urteilend zueinander verhalten, das heißt wie wir ermöglicht durch die Dinge wechselseitig übereinander denken. Die Komplexität zwischenmenschlicher Beziehungen würde durch die Favorisierung des Begriffs der Interaktion bloß auf den performativ-körperlichen Aspekt zwischenmenschlicher Verhältnisse reduziert werden.

Während also die *ethische* Lesart die Dinge zwar hinsichtlich ihres menschlichen Nutzens im Blick hat, jedoch das *Zwischenmenschliche* dieser Dinge nicht zu konkretisieren vermag, nimmt die *immaterielle* Lesart zwar zwischenmenschliche Beziehungen in den Blick, verliert darüber jedoch die *Dinge* aus den Augen. Und während die *interaktive* Lesart zwar die dingbezogenen Beziehungen und Interaktionen in den Blick nimmt, übersieht sie dabei, dass es beim Social Design nicht um beliebige Beziehungen, Vernetzungen und Interaktionen gehen kann, sondern nur um solche, die letztlich zwischen *Menschen* stattfinden.

Sozialität und Soziabilität durch Gestaltung

Da wir mit diesem Band nicht nur einen Beitrag zur Beobachtung und Beschreibbarkeit der *bereits existierenden* Zwischenmenschlichkeit der Dinge leisten wollen, sondern zugleich die Frage nach der *Produzierbarkeit* zwischenmenschlicher Beziehungen durch Dinge stellen, uns also nicht nur in einem theoretisch beobachtenden, sondern auch einem praktisch gestaltenden Diskurs bewegen, schlagen wir mit dem Begriffspaar ‚Sozialität‘ und ‚Soziabilität‘ ein dialektisches Verständnis des Sozialen vor. Weil es für diese Begriffe keine allgemeingültige Definition gibt und sie sogar häufig synonym verwendet werden, möchten wir eine konkrete Unterscheidung vorschlagen. Mit dem Begriff der ‚Sozialität‘ bezeichnen wir die schon existierenden,

22 Vgl. zu einer Kritik des Akteurbegriffs im Umfeld der Akteur-Netzwerk-Theorie auch den Beitrag von Daniel Martin Feige in diesem Band.

also bereits gestalteten und verwirklichten dinglichen sozialen Strukturen. Mit dem Begriff der ‚Soziabilität‘ bezeichnen wir hingegen die individuellen Fähigkeiten und Potenziale der Menschen, mittels der Dinge zwischenmenschliche Beziehungen zu initiieren und zu pflegen. Entscheidend ist, dass diese beiden Seiten des sozialen Gestaltens dialektisch aufeinander bezogen sind. So ist die bereits wirkliche Sozialität das Produkt der Soziabilität und umgekehrt hängt die Soziabilität – also die soziale Befähigung der Menschen – wiederum von der bereits gestalteten Sozialität ab. *Sozialität* bezeichnet also diejenigen zwischenmenschlichen Vorgänge, an denen wir *partizipieren*, wohingegen *Soziabilität* das individuelle sozial-schöpferische Potenzial bezeichnet, zwischenmenschliche Vorgänge zu *produzieren*.

Erst durch diese Unterscheidung besteht die Möglichkeit, die bereits existierende Zwischenmenschlichkeit der Dinge nicht nur zu beobachten, sondern auch zu beurteilen. Nun lässt sich nämlich die bereits existierende Sozialität an der Soziabilität messen, zu der sie beiträgt. Unterstützen die existierenden zwischenmenschlichen Strukturen der Dinge die Möglichkeiten der Menschen, zwischenmenschlich gestaltend aktiv zu werden, das heißt ihre Soziabilität in einer Umgestaltung der bestehenden Sozialität zu verwirklichen? Eine günstige Sozialität wäre demnach eine, die offen ist für ihre eigene Umgestaltung durch genau diejenigen Menschen, die Teil von ihr sind.²³

Auf diese Weise sind die zwischenmenschlichen Dimensionen der Dinge natürlich noch recht grob unterschieden. Um ein möglichst präzises Verständnis der unterschiedlichen Facetten zwischenmenschlichen Designs zu gewinnen, ist es sinnvoll, Bezeichnungen wie ‚soziale Interaktion‘, ‚soziales Verhalten‘ oder ‚soziales Handeln‘ – die alle auf den performativen Aspekt zwischenmenschlicher Beziehungen verweisen – um Aspekte wie ‚zwischenmenschliches Erleben‘ und ‚zwischenmenschliches Erkennen‘ zu ergänzen. Die Soziabilität von Subjekten – also die Fähigkeit, zwischenmenschliche Beziehungen einzugehen und zu gestalten – scheint auf ebendiesen drei Kompetenzen zu fußen: *erstens* der kognitiven Fähigkeit *zwischenmenschlichen Erkennens*, *zweitens* der performativen Fähigkeit *zwischenmenschlichen Handelns* und *drittens* der perzeptiven oder auch emotionalen Fähigkeit *zwischenmenschlichen Erlebens*. Da soziale Beziehungen immer auch in einer dinglich verfassten Welt stattfinden, stellt sich die Frage, auf welche Weise die Gestaltung der Dinge diese dreifache Soziabilität des zwischenmenschlichen Erkennens, Handelns und Erlebens mitgestaltet und vermittelt. Es ist unschwer zu erkennen, dass die Zwischenmenschlichkeit der Dinge hier ebenso hinsichtlich ihrer *epistemischen* Rolle befragt wird: ‚Wie erkennen wir andere durch Dinge?‘, wie hinsichtlich ihrer *performativen* Rolle:

23 Vgl. für eine weitergehende Auseinandersetzung mit diesem Thema innerhalb verschiedener Designdiskurse den Beitrag von Johannes Lang in diesem Band.

„Wie handeln wir bezogen auf andere durch Dinge?“ und schließlich hinsichtlich ihrer *ästhetischen* Rolle: „Wie erleben wir andere durch Dinge?“

Diese drei Aspekte der Zwischenmenschlichkeit der Dinge sind selbstverständlich vielfältig ineinander verwoben und nicht immer klar zu trennen, auch wenn ihre Unterscheidung den Blick schärft und Anhaltspunkte für weiterführende Reflexionen bietet. Die drei Teile dieses Bandes sind nach ebendiesen Schwerpunktsetzungen gegliedert, wobei die einzelnen Beiträge vielfältige Bezüge zu den anderen beiden Teilen unterhalten und nicht immer eindeutig dem Teil zuzuordnen waren, in dem sie sich befinden. Während die Aufsätze des ersten Teils sich schwerpunktmäßig mehr dem epistemischen Aspekt zwischenmenschlicher Beziehungen widmen, konzentrieren sich die Beiträge des zweiten Teils mehr auf das handelnde zwischenmenschliche Verhältnis und die des dritten Teils eher auf zwischenmenschliches Wahrnehmen und Erleben. Diese drei Dimensionen des zwischenmenschlichen Designs, nämlich die Formung des zwischenmenschlichen Erkennens, Handelns und Erlebens, möchten wir unter Rückgriff auf die verschiedenen Beiträge kurz erläutern.

Zwischenmenschliches Erkennen durch Dinge

Die Dimension des *zwischenmenschlichen Erkennens durch Dinge* wurde in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts insbesondere unter kommunikativen Gesichtspunkten verhandelt. Im Vordergrund stand hier, wie die Dinge, die wir besitzen und mit denen wir uns umgeben, sowie die Art und Weise ihres Gebrauchs soziale und kulturelle Zugehörigkeiten und Unterschiede symbolisieren. Das Lesen und Erkennen der kulturellen und sozialen Konnotationen bestimmter designer Dinge bildet ein zentrales Thema der Kultursemiotik, etwa in der Tradition nach Roland Barthes oder Jean Baudrillard.²⁴ Die Frage nach der kulturellen und sozialen Repräsentanz der Dinge ist ein Kern der Cultural Studies nach Stewart Hall,²⁵ und die Differenzierung sozialer Gruppen und Klassen durch symbolische Prozesse stellt ein wichtiges Ergebnis der empirisch-soziologischen Studien von Pierre Bourdieu dar.²⁶

24 Vgl. Roland Barthes. 1964. *Mythen des Alltags*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, und Jean Baudrillard. 1991. *Das System der Dinge. Über unser Verhältnis zu den alltäglichen Gegenständen*. Frankfurt am Main: Campus.

25 Vgl. Stuart Hall, Hrsg. 1997. *Representation. Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage.

26 Vgl. Pierre Bourdieu. 1982. *Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Im Unterschied zu dieser auf semantischen sozialen Differenzen basierenden Perspektive beschreibt der Architekt Alexander Hagner anhand des Gemeinschaftsmöbels *Memobil* und anhand des Wohngemeinschaftsprojekts *VinziRast-mittendrin*, wie Objekt- und Raumgestaltung über stigmatisierende soziale Unterschiede hinweg Prozesse des individuellen zwischenmenschlichen Kennenlernens ermöglichen und unterstützen kann. Die übergeordnete Frage ist hierbei: Wie fördert oder erschwert das Design der Dinge eine aktive Kommunikation und eine gedankliche Auseinandersetzung mit Menschen, die aufgrund ökonomischer, rechtlicher, körperlicher, geistiger oder altersbedingter Einschränkungen als ‚anders‘ oder ‚fremdartig‘ erlebt werden? Während beim *Memobil* die durch die Dinge ausgelösten Kommunikations- und Erinnerungsprozesse im Vordergrund stehen, fokussiert das Projekt *VinziRast-mittendrin* auf Kommunikationsprozesse, die erst durch gemeinsames Tun in Gang gesetzt werden.

Für die Dimension des zwischenmenschlichen Erkennens durch Design ist auch von entscheidender Bedeutung, wem diese Erkenntnisse zugänglich beziehungsweise verständlich sind und wem nicht. Eine solche zwischenmenschliche Asymmetrie in der epistemischen Funktion der Dinge, die letztlich zu einem Machtgefälle führt, wird von Kathrina Dankl dargestellt. Sie analysiert diesbezüglich die historische Bedeutung des Stethoskops als Beispiel eines zwischenmenschlichen Erkenntnisinstruments, das in der Beziehung zwischen Ärzt*in und Patient*in nur in eine Richtung funktioniert, also bloß Ersterer*in die entsprechenden Erkenntnisse verschafft und nicht mehr auf die Selbstbeschreibungen durch Letztere*in angewiesen ist. Demgegenüber stellt sie verschiedene unter ihrer Leitung entstandene Designentwürfe für sinnlich-materielle Entscheidungshilfen dar, die sowohl die Patient*innen zum Erkennen und Beschreiben des eigenen Gesundheitszustandes ermutigen als auch solche zwischenmenschlichen Erkenntnisse in die Diagnostik einbeziehen, die den Instrumenten einer quantitativen, auf die Körperbiologie beschränkten Diagnostik entgehen.

Die Rolle, die Dinge für die zwischenmenschlichen Beziehungen in Pflege-settings spielen, werden auch in dem Beitrag von Anamaria Depner, Lucia Artner, Carolin Kollewe, Isabel Atzl und André Heitmann-Möller anhand einschlägiger Beispiele untersucht. So zeigt Isabel Atzel in ihrem Abschnitt, wie sich das epistemische Verhältnis zwischen Pflegenden und Gepflegten durch die Einführung des Fieberthermometers veränderte. Während vor der Einführung des Thermometers Erkenntnisse über die Körperwärme durch einen direkten, auf sinnliche Wahrnehmung ausgerichteten zwischenmenschlichen Hautkontakt in Form des Handauflegens gewonnen wurden, um anschließend mündlich verhandelt zu werden, wird dieser Kontakt nun durch einen Kontakt mit einem Gegenstand ersetzt, dessen Interpretation nicht mehr auf die kommunikative Beteiligung durch die

Patient*innen angewiesen ist und die Letztere zum Teil gar nicht erfahren. Lucia Artner untersucht hingegen, wie sich die Nutzung des Stehlifters auf die Beziehung zwischen Gepflegten und Pflegenden auswirkt. Sie zeigt, dass diese insbesondere durch kommunikatives Handeln ausgezeichnet ist, um bei den Gepflegten Ängste abzubauen und Vertrauen in die Technik zu erzeugen. André Heitmann-Möller beschreibt das soziomaterielle Netzwerk eines Heimbeatmungsgerätes und des mit diesem verbundenen ‚Sekretmanagements‘. Die mit diesen Vorgängen einhergehende und sich in diesen zeigende Vulnerabilität menschlicher Existenz bedeutet für die Pflegenden die Herausforderung einer besonderen epistemischen zwischenmenschlichen Soziabilität, um die Handlungen auch nach den Wünschen und Absichten der Gepflegten zu vollziehen, da diese erst nach Abschluss des ‚Sekretmanagements‘ wieder sprechen können. Carolin Kollwe zeigt in ihrem Abschnitt wiederum die unterschiedlichen Auswirkungen, welche die Technologie des ‚Ambient Assisted Living‘ (AAL) auf die zwischenmenschlichen Beziehungen der beteiligten Personen hat. Es handelt sich hierbei um sensorgestützte Hausnotrufsysteme, die Abweichungen vom normalen Verhalten der zu beobachtenden Person erkennen und in Form von Daten an einen sozialen Dienst weiterleiten. Diese Technologie ermöglicht insbesondere kontinuierliche Erkenntnisse über den Zustand einer Person trotz physischer Distanz, was von den beteiligten Personen ambivalent bewertet und einerseits als willkommene Möglichkeit zur Selbständigkeit, andererseits als Überfürsorglichkeit empfunden wurde. Anamaria Depner zeigt schließlich, welche Rolle die scheinbar unnützen Dinge im Zusammenhang mit Demenz für die Selbstgewissheit spielen. Dieser gewissermaßen epistemische Kontakt mit dem eigenen Selbst durch die vertrauten Dinge im Umfeld der an Demenz Erkrankten wird von ihr mit dem Leibgedächtnis, das insbesondere über haptische Erfahrungen funktioniert, in Zusammenhang gebracht.

Der Beitrag von Johannes Lang fokussiert weniger auf die zwischenmenschlichen Erkenntnisprozesse, die durch Dinge geformt und ermöglicht werden, als vielmehr auf die sozialen Denkweisen, die dem Entwurf designer Dinge vorausgehen. Diese werden anhand unterschiedlicher Designdiskurse identifiziert und in Form von drei Dimensionen systematisiert, die das zwischenmenschliche Gestalten auszeichnen: der Soziabilität des Gestaltens, der Sozialität des Gestalteten und der Soziabilität des Gebrauchs. Er versucht zu zeigen, dass die gegenwärtigen Bestrebungen im Nachdenken über soziales Design insbesondere um eine angemessene Integration des Autonomiegedankens bemüht sind, und zwar sowohl auf der Seite des Gestaltens wie auf der Seite des Gebrauchs. Zwischenmenschliches Design erweist sich so als eine Art Metadesign, als der Versuch, die dinglichen Voraussetzungen für das autonome zwischenmenschliche Gestalten der Gebrauchenden zu gestalten. Mit dieser Tendenz ist für ihn jedoch ein zwischenmenschliches Erkenntnisproblem

verbunden, nämlich die Frage, durch welche Verfahren und Methoden sich ein Verständnis der noch nicht wirklichen, aber möglichen Impulse und Intentionen der Gebrauchenden gewinnen lässt, für die das zwischenmenschliche Design die Mittel gestaltet.

Zwischenmenschliches Handeln durch Dinge

Gegen Ende des 20. Jahrhunderts und bis in die Gegenwart hinein hat sich mit der Akteur-Netzwerk-Theorie ein Ansatz etabliert, der in besonderer Weise geeignet zu sein scheint, die performative Rolle von Dingen in zwischenmenschlichen Beziehungen zu berücksichtigen.²⁷ Der Grund dafür ist, dass dieser Ansatz keine methodische Vorentscheidung fällt, welche Entitäten zum Verstehen gesellschaftlicher Prozesse zu berücksichtigen wären. Statt von vornherein nur menschliche Subjekte für die Prozesse zwischenmenschlichen Verhaltens verantwortlich zu machen, schließt dieser Ansatz belebte wie unbelebte, artifizielle wie natürliche nichtmenschliche Entitäten gleichermaßen ein und behandelt sie als ‚Aktanten‘ weitgehend symmetrisch zu den menschlichen Akteuren. Es wird beobachtet, wie bestimmte Vorgänge, die zuvor von Menschen ausgeführt wurden, an Dinge delegiert werden. So etwa in dem berühmten Aufsatz „Der Berliner Schlüssel“ von Bruno Latour, in dem er plausibel zeigt, wie der Berliner Schlüssel Tätigkeiten übernimmt, die zuvor ein Hauswart ausübte.²⁸ Ein anderes beliebtes Beispiel ist die Verkehrspolizistin, die durch eine Ampel ersetzt wird. An solche Beobachtungen schließt sich die Frage an, ob aufgrund dieser Übersetzung von Handlungen in designte Dinge diesen Dingen nicht ebenfalls Eigenschaften zugesprochen werden müssen, die traditionellerweise bloß Menschen zukommen, wie beispielsweise eine gewisse Handlungsmacht oder sogar Moral.²⁹

Der in diesem Band erstmals in deutscher Übersetzung veröffentlichte Beitrag von Nynke Tromp, Paul Hekkert und Peter-Paul Verbeek geht einen Schritt weiter als die Ansätze der Akteur-Netzwerk-Theorie. Statt das zwischenmenschliche Funktionieren

27 Vgl. für einen Überblick die Textsammlung: Andréa Belliger und David J. Krieger. 2006. *ANThology. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie*. Bielefeld: Transcript.

28 Bruno Latour. 1996. Der Berliner Schlüssel. In ders. *Der Berliner Schlüssel. Erkundungen eines Liebhabers der Wissenschaften*, 37–51. Berlin: Akademie Verlag.

29 Vgl. zu dieser Frage: Peter Kroes und Peter-Paul Verbeek, Hrsg. 2014. *The Moral Status of Technical Artifacts*. Berlin: Springer.

der Dinge analog zu einem Handlungsprozess aufzufassen, das heißt als Handlung zu betrachten, die nicht von Menschen, sondern von Dingen ausgeübt wird, verorten sie das Handeln weiterhin auf der Seite der Menschen, um jedoch dezidiert zu untersuchen, auf welche unterschiedlichen Weisen die Dinge menschliches Handeln und Verhalten motivieren und damit bis zu einem gewissen Grad auch steuern. In der dargestellten Auffassung handeln also weiterhin die Menschen und nicht die Dinge, aber sie handeln unterschiedlich, je nachdem, wie die Dinge verfasst sind. Anhand der Analyse unterschiedlichster Beispiele klassifizieren Tromp, Hekkert und Verbeek diese verhaltensbeeinflussende Macht der Dinge nach vier psychologischen Einflussstypen: entscheidendem, zwingendem, verführendem und überzeugendem Einfluss. Einen entscheidenden Einfluss übt für die Autor*innen beispielsweise ein Drehkreuz am Eingang einer U-Bahnstation aus, da es das Verhalten des Schwarzfahrens physisch verhindert und damit entscheidet. Ein zwingender Einfluss kommt etwa einer Radarkontrolle zu, da sie ein bestimmtes Verhalten sanktioniert, ohne es jedoch physisch zu verhindern. Einen verführenden Einfluss hat ein Fahrschein, der zugleich ein Lotterielos ist, da er durch eine externe Motivation zum Unterlassen des Schwarzfahrens verleiten kann. Und einen überzeugenden Einfluss übt beispielsweise eine Warntafel an einer Autobahn aus, wenn sie über die zwischenmenschlichen Gründe des Langsamfahrens aufklärt und damit das Potenzial hat, intrinsisch von einer bestimmten Handlungsweise zu überzeugen.

Während der Beitrag von Tromp, Hekkert und Verbeek den verhaltenssteuernden Einfluss der Dinge mehr psychologisch deutet, plädiert Daniel Martin Feige in seinem Beitrag aus philosophischer Perspektive für einen Begriff des zwischenmenschlichen Handelns, der in der Lage ist, zwei falschen Alternativen zu entgehen. Eine dieser Alternativen ist die oben bereits erwähnte Ansicht Latours, dass auch Dinge eine ‚Agency‘, eine Art Handlungsmacht aufweisen, wodurch der Handlungsbegriff sich letztlich auflöst und nur noch ununterscheidbar von einem (Natur)Geschehen gesprochen werden kann, das weder Gründe noch Absichten kennt. Die andere falsche Alternative besteht laut Feige in der Ansicht, dass die im zwischenmenschlichen Handeln vollzogene praktische Rationalität oder Vernünftigkeit des Menschen unabhängig von den Dingen sei, in denen sie sich betätigt. Stattdessen argumentiert Feige mit Heidegger und über Heidegger hinaus dafür, Dinge als zweckbildend und zweckformend konstitutiv in zwischenmenschliche Praxis eingebunden zu verstehen. Das heißt, dass im Design der Dinge meist unthematisiert eine historisch und kulturell je spezifische zwischenmenschliche Praxis verkörpert ist und im Umgang mit den Dingen produktiv weitergebildet wird. Unthematisiert sei diese Praxis deshalb, weil das Design zunächst eine Praxis der Formung und nicht der Kritik sei, weshalb stets eine Kritik des Designs notwendig sei, um darüber zu streiten, in welcher Weise wir zwischenmenschlich leben wollen.

Albena Yaneva geht anhand einer phänomenologischen Beschreibung ihrer Handlungserfahrung im Zusammenhang mit verschiedenen Räumen und Gegenständen des Benzie-Gebäudes der Manchester School of Arts der Frage nach, wie materielle Anordnungen soziale Bedeutung erlangen. So provoziert für sie das Atrium durch seine besondere Struktur Begegnungen und regt zu Teamarbeit und gemeinsamer Forschung an. Es verbindet zwar die Menschen, die sich in ihm bewegen, bringt sie zusammen und gruppiert sie neu, determiniert diese Gruppierungsprozesse jedoch nicht. Ein codebasiertes Türschloss gruppiert die Universitätsangehörigen um, indem es sie entweder abweist oder autorisiert. Hörsäle beeinflussen die Kommunikation der Studierenden mit der Lehrperson und untereinander je nach Form des Grundrisses in unterschiedlicher Weise. Yaneva zeigt, dass diese Dinge und Räume nicht verstanden werden können, wenn sie bloß als Repräsentation oder Symbol einer externen sozialen institutionellen Ordnung aufgefasst werden. Stattdessen vollziehen diese materiellen Anordnungen das Gesellschaftliche, indem sie zu einer bestimmten Art des zwischenmenschlichen Handelns verleiten.

Im alltäglichen zwischenmenschlichen Handeln spielen in materieller Hinsicht nicht nur Dinge und Räume eine Rolle, sondern auch die Körper der Menschen und vor allem die Bewegungen, die sich im Zusammenspiel dieser unterschiedlichen Materialitäten vollziehen. Der Beitrag von Judith Seng stellt einen künstlerischen Forschungs- und Gestaltungsansatz dar, der geeignet ist, diese soziomateriellen Choreografien des Alltags beobachtbar und damit auch begreifbar zu machen. In verschiedenen Experimenten und Projekten untersucht sie, wie unterschiedliche Rahmenbedingungen in Form von Räumen, Objekten und Körpern, aber auch in Form von Erwartungen oder Regeln das Bewegungsverhalten der Menschen und die Produktion von Dingen beeinflusst. So beispielsweise in dem Experiment *Acting Things I*, das unter minimalen Vorgaben die Produktion von Mobiliar aus einfachen Holzplatten zum Zweck des gemeinsamen Essens auf die Bühne holte und im Zeitraffer dokumentierte. Oder mit dem Projekt *Friction Atlas*, das beobachtbar und erlebbar machte, wie sich die ägyptische gesetzliche Definition einer Versammlung – ab neun Personen – auf das zwischenmenschliche Bewegungsverhalten der Menschen auswirkt. Über einen künstlerischen Forschungsansatz hinaus könnte dieser Ansatz auch Eingang in die üblichen Entwurfsmethodiken finden, um als Prototyping die mit den designten Dingen implizierten soziomateriellen Dynamiken vorwegzunehmen und gestaltbar werden zu lassen.

Die Art und Weise, wie Dinge zwischenmenschliches Handeln mitregulieren, nimmt in Zeiten des Smart-Werdens der Dinge und ihrer digitalen Vernetzung gesellschaftspolitische Dimensionen an, so eine zentrale These von Martin Gessmann in seinem Beitrag. Eine Sicht, die in der Tradition der Kulturkritik die technischen Entwicklungen primär als Entfremdung deutet, sei heute und in naher Zukunft nicht

mehr angemessen, da erstens viele der Kritikpunkte an den technischen Entwicklungen der Industrialisierung angesichts der digitalen Technologien nicht mehr zuträfen und sich geradezu in ihr Gegenteil verkehrt hätten und es sich zweitens nicht um eine notwendige Entwicklung handle (etwa im Sinne eines kapitalistischen Verwertungsschemas), sondern eine, die Gegenstand gemeinschaftlicher Entscheidungsprozesse sein kann und sollte. Er zeigt dies anhand von Aspekten wie Entlastung und Bereicherung. Entlasten würden die digitalen Technologien gerade von solchen Arbeiten, die in marxistischen Entfremdungstheorien in der Kritik standen, wie es etwa die Tendenz zu menschenleeren ‚dunklen Fabriken‘ oder zu ‚Calm Technologies‘ – welche die Arbeit im Hintergrund erledigen – demonstriert. Bereichern würden die digitalen Technologien hingegen als intelligente Assistenten beispielsweise im Straßenverkehr, wenn sie etwa zu einer Optimierung des Verkehrsflusses beitragen oder die Vorrechte von Verkehrsteilnehmern wie Rettungsdiensten regeln. Diese Entwicklung der Dinge sei jedoch nicht bloß eine technologische, sondern auch eine politische, da sie die Standards des Beisammenseins betrifft und damit ein gedankliches Übereinkommen im Sinne eines Gesellschaftsvertrags nötig macht.

Zwischenmenschliches Erleben durch Dinge

Der dritte Teil des Bandes untersucht insbesondere die ästhetische Rolle von Dingen für das zwischenmenschliche Wahrnehmen und Erleben. Aus den Blickwinkeln der Material Culture Studies, der Kunst- und Designwissenschaft, der Kultur- und Designanthropologie sowie der kritischen Modetheorie fragen hier vier Beiträge nach einer Produktästhetik sozialer Beziehungen. Über die Diagnose einer allgemeinen Erlebnisorientierung hinaus, wie sie etwa von Gerhard Schulze für die „Erlebnisgesellschaft“ des späten 20. Jahrhunderts vorgenommen wurde,³⁰ fokussieren sie auf soziale Erlebnisinhalte. Sie besprechen soziokulturelle Muster der Vergemeinschaftung,³¹ die nicht länger auf Klassenzugehörigkeit oder traditionell räumlich-organisatorisch bedingten Gemeinschaften wie Dörfern und Gemeinden basieren, sondern die sich aufgrund von selbstgewählten Gruppen- und Milieuzugehörigkeiten ebenso wie aufgrund einer globalen multimobilen Gesellschaft entwickeln. Dabei handelt es sich um dialektische Prozesse zwischen

30 Gerhard Schulze. 1995. *Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart*. Frankfurt am Main: Campus.

31 Vgl. Ronald Hitzler, Anne Honer und Michaela Pfadenhauer, Hrsg. 2008. *Posttraditionale Gemeinschaften. Theoretische und ethnografische Erkundungen*. Wiesbaden: Springer VS.

Individualisierung und Vergemeinschaftung, für die die jeweilige symbolische und ästhetische Verfasstheit der Dinge eine besondere Rolle bei der Ausdifferenzierung und Neuformulierung sozialer, politischer, kultureller und ökonomischer Wertvorstellungen spielt. Aus zeitgenössischer wie historischer Perspektive wird deutlich, dass sich die Diversifizierung von Lebens(stil)formen über die Schaffung vielfältiger und spezifischer Wahrnehmungsszenarien vollzieht, welche wiederum – unbewusst wie bewusst – über die Gestaltung von und durch den Umgang mit den Dingen inkludierende wie auch exkludierende soziale Prozesse in Gang setzt. Mit diesen Prozessen befassen sich insbesondere die beiden letzten Beiträge dieses Teils, nämlich mit Design als einer Möglichkeit, gemeinsame Wahrnehmungs- und Erfahrungsräume für offene Gesellschaften gestalten zu können.

Zu Beginn des Kapitels geht Martina Fineder anhand einer empirischen Einzelfallstudie der beziehungsstiftenden Wirkung von gemeinschaftlich genutzten Dingen in einem Gemeinschaftswohnprojekt nach. Den Kontext der Untersuchung bilden aktuelle Nachhaltigkeitsdebatten im Design, in denen das kollektive Nutzen und Gebrauchen von Dingen hinsichtlich ihres sozialen und ökologischen Potenzials eine zunehmend wichtige Rolle einnimmt. Im Kontrast zu Modellen des Güterteilens, die wenig oder gar keine zwischenmenschliche Begegnung oder Interaktion vorsehen, zeigt sich beim Zusammenwohnen im physischen Raum ganz besonders, wie und auf welche Art und Weise Dinge zwischenmenschliche Beziehungen initiieren, mitgestalten oder auch stören können. Einerseits weist die für die Untersuchung gewählte Gruppe deutliche Merkmale einer Gemeinschaft auf, welche in weiten Teilen auf ähnlichen Lebensvorstellungen und Geschmacksvorstellungen aufbauen kann. Andererseits – und das ist letztlich als eine Erkenntnis für die Entwicklung von künftigen Sharing-Modellen entscheidend – stellt der Beitrag die enorme Bedeutung des gegenseitigen Wahrnehmens und Erlebens durch Dinge heraus, über die Mitglieder neuer Gemeinschaften unterschiedliche soziale und kulturelle Herkünfte und Lebenserfahrungen verhandeln und abstimmen können.

Während Fineder exemplarisch ein aktuelles Beispiel kollektiver Alltagspraxis untersucht, welches durch Improvisation, Sammlung, Verdichtung und Fülle gekennzeichnet ist, diskutiert Annette Geiger die für unterschiedliche Phasen der Moderne (lebens)stilbildende Geschmackskultur der Leere in historischer Rückschau. In Anlehnung an das theoretische Konzept des „doing culture“³² der zeitgenössischen Soziologie stellt sie kollektive Geschmacksbildung als eine praxisbasierte Kulturtechnik dar, die in der Designgeschichte häufig vernachlässigt wurde. Sie reagiert damit auf Stränge der Design- und Konsumkritik, die

32 Karl H. Hörning und Julia Reuter. 2004. *Doing Culture. Neue Positionen zum Verhältnis von Kultur und sozialer Praxis*. Bielefeld: Transcript.

Geschmack als etwas Beliebiges und Individualistisches herabsetzen, und ergänzt diese um die soziale Funktion von Geschmack. Die hierfür gewählten Beispiele, welche das geschmacksbildende Leitbild des Verzichts teilen, reichen von der visuell-materiellen Kultur des Biedermeiers bis zum heutigen minimalistischen Loft-Living. Im Sinne einer Theorie kollektiver ästhetischer Praxis kann ein solches Leitbild seine gemeinsinnstiftende Wirkung allerdings erst entfalten, wenn es im sozialen Austausch zwischen Menschen auch praktiziert und (weiter)entwickelt wird, also nicht nur im Sinne einer Designkultur des guten Geschmacks von kulturell dominierenden Instanzen verordnet wird. Als bedeutsam hierfür sieht Geiger die Wechselwirkung zwischen der Arbeit am eigenen Selbst und dem Einbringen des jeweils visuell und materiell Manifesten in eine Gesellschaft an. Handelte es sich im Biedermeier vorwiegend um ein klassenspezifisches Phänomen des aufkommenden Bürgertums, das sich in Abgrenzung zur Geschmacksdoktrin des Adels formierte, so sehen wir heute vergleichbare Versuche einer Gemeinsinnstiftung durch Dinge etwa über die sozialen Medien des Internets in deutlich diversifizierteren Formen. Signifikant ist die neue Intensität, mit der die entsprechenden Aushandlungsprozesse über das gegenseitige Gewähren und Ausstellen von persönlichen (oder persönlich präferierten) Erlebnis- und Wahrnehmungsräumen stattfinden.

Im zweiten Abschnitt des Kapitels nehmen die beiden Beiträge von Elke Gaugele und Adam Drazin konkret Bezug auf die Sozialität und Soziabilität der Dinge vor dem Hintergrund heutiger Globalisierungs- und Dekolonialisierungskontexte. Beiden gemein ist ein kritischer Blick auf die zentralistischen Metastrategien der westlich-industriellen Designtradition, deren ästhetische Kategorisierungen eine visuell-materielle Welt der Teilung mitgestalteten und weiterhin mitgestalten. In Abgrenzung dazu diskutieren sie Theorien (Gaugele) und Empirien (Drazin), die sich durch eine neue Vielfältigkeit des Designs unter besonderer Berücksichtigung des Multiethnischen, Postkolonialen und betont Anti-Nationalistischen auszeichnen. Adam Drazin verfolgt hier aus der Perspektive der kulturanthropologischen Designforschung das Entstehen „designter Dinge“ anhand von Verbindungen und Wechselwirkungen zwischen lokal-traditioneller und global-industrieller Warenproduktion. Ein designedes Ding im Sinne einer sozial orientierten Gestaltung kann hiernach auch ein solches sein, das ohne gezielte Planung und Entwurf in einem professionellen Designumfeld entsteht, sich indes aber aus sozialen und wirtschaftlichen Prozessen und Netzwerken heraus entwickelt. Als ein konkretes Beispiel dient die sogenannte „rumänische Bluse“. Sie hat sich über soziale und wirtschaftliche Beziehungen zwischen bestimmten Orten in Rumänien und der rumänischen Diaspora von einem lokal spezifischen Trachtenprodukt zu einem international produzierten Serienartikel entwickelt. Anhand dieser Bluse und anderer Gebrauchsgegenstände werden Möglichkeiten kollektiver und individueller Beziehungspflege diskutiert.

Indem Drazin die Aufmerksamkeit auf das Zusammenspiel räumlicher und zeitlicher Bewegungen von Menschen und Dingen lenkt, zeigt er, dass Menschen ihre eigene Kultur über ‚ihre‘ Dinge sowie den Umgang mit diesen auf nationaler wie internationaler Ebene stetig neu definieren. Davon ausgehend ist für ihn im Kontrast zu supranationalen Metakonzepten, die allgemeingültige Zukunftsszenarien entwerfen, eine ethnografische Perspektive für eine sozial orientierte Designkultur unerlässlich, bedarf diese doch der Fähigkeit und Möglichkeit eines „vorstellende[n] Erfassen[s] anderer Menschen, für die ein Design bestimmt ist.“³³

Elke Gaugele untersucht in ihrem Beitrag die Rolle von Design und Mode hinsichtlich der Wirkmächtigkeit von Globalisierung und Dekolonialisierung im 21. Jahrhundert. Einen wesentlichen Ausgangspunkt hierfür liefert die Annäherung von Design und Politik. Unter Rückbezug auf Jacques Rancières ästhetische Politiken,³⁴ die von der grundsätzlichen Verschränkung von Ästhetik und Politik ausgehen, bespricht Gaugele diese Entwicklung als eine Metapolitik. Design soll nämlich nicht nur funktionale und praktikable Lösungen zur Bewältigung humanitärer Krisen etwa durch die Gestaltung neuer Unterkünfte für Geflüchtete hervorbringen, sondern auch neue gesellschaftliche Werte mitgestalten. Demnach soll das Design auch jene Aspekte der Vergemeinschaftung zustande bringen, die die Politik nicht mehr leistet oder nicht mehr leisten kann. Den Dingen kommt hier eine bedeutende soziale Rolle zu, weil durch sie Gemeinschaft sinnlich erlebt und erfahren werden kann. Hierin liegen Gefahren und Potenziale zugleich, denn indem mit den Dingen gemeinschaftliche Wahrnehmungs- und Erlebnisräume geschaffen werden, entwickeln sich nicht nur Möglichkeiten, gemeinsame Erfahrungen zu gestalten und zu teilen und daraus neue Perspektiven eines globalen Miteinanders zu entwickeln, sondern es entstehen auch räumliche und zeitliche Sensorien, die bestimmte Formen der Erfahrungen festschreiben und dadurch neue Hierarchien erzeugen können.

Wie diese Einleitung verdeutlicht, bewegt die Frage nach der zwischenmenschlichen Rolle designerter Dinge zunehmend Theoretiker*innen und Praktiker*innen unterschiedlichster Disziplinen und Denkschulen. Mit der thematisch wie methodisch offenen Zusammenschau breit gefächerter Ansätze hofft dieser Band, die enorme Bedeutung der Dinge für soziales Erkennen, Handeln und Erleben in den Fokus weiterer Forschungs- und Gestaltungsprojekte zu rücken und zu konkreten Diskussionen anzuregen.

33 Adam Drazin. 2020. Designter Dinge im Postkosmopolitismus. In diesem Band, S. 283.

34 Rancière 2008.

Literatur

- Banz, Claudia, Hrsg. 2016. *Social Design. Gestalten für die Transformation der Gesellschaft*. Bielefeld: transcript.
- Barthes, Roland. 1964. *Mythen des Alltags*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Baudrillard, Jean. 1991. *Das System der Dinge. Über unser Verhältnis zu den alltäglichen Gegenständen*. Frankfurt am Main: Campus.
- Belliger, Andréa und David J. Krieger. 2006. *ANThology. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie*. Bielefeld: Transcript.
- Betts, Paul. 2004. *The Authority of Everyday Objects. A Cultural History of West German Industrial Design*. Berkeley: University of California Press.
- Borries, Friedrich von. 2016. *Weltentwerfen. Eine politische Designtheorie*. Berlin: Suhrkamp.
- Bourdieu, Pierre. 1982. *Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Brandes, Uta. 2017. *Gender Design. Streifzüge zwischen Theorie und Empirie*. Basel: Birkhäuser.
- Brock, Bazon. 1977. Objektwelt und die Möglichkeit subjektiven Lebens. Begriff und Konzept des Sozio-Design. In Bazon Brock. *Ästhetik als Vermittlung. Arbeitsbiographie eines Generalisten*. Hrsg. von Karla Fohrbeck, 446–449. Köln: DuMont.
- Brown, Tim und Barry Katz. 2009. *Change by Design. How design thinking can transform organizations and inspire innovation*. New York: HarperCollins Publishers.
- Burckhardt, Lucius. 2012. *Design ist unsichtbar. Entwurf, Gesellschaft & Pädagogik*, Hrsg. Silvan Blumenthal und Martin Schmitz. Berlin: Martin Schmitz.
- Dankl, Kathrina. 2020. Shared Decision Making. Das Design eines neuen medizinischen Beziehungsgefüges. In diesem Band.
- Drazin, Adam. 2020. Designte Dinge im Postkosmopolitismus. In diesem Band.
- Drazin, Adam und Susanne Küchler, Hrsg. 2015. *The Social Life of Materials. Studies in Materials and Society*. London: Bloomsbury.
- EOOS. 2016. *Open Design Manual*. London: Koenig Books.
- Feige, Daniel Martin. 2020. Latour, Heidegger und die Frage nach dem Ding. In diesem Band.
- Fineder, Martina. 2014. „Jute, Not Plastic!“ Alternative Product Culture Between Environmental Crisis and Fashion. In *Aesthetic Politics in Fashion*, Hrsg. Elke Gaugele, 186–203. Berlin: Sternberg.
- Göbel, Hanna Katharina und Sophia Prinz, Hrsg. 2015. *Die Sinnlichkeit des Sozialen. Wahrnehmung und materielle Kultur*. Bielefeld: Transcript.
- Hall, Stuart, Hrsg. 1997. *Representation. Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage.
- Heindl, Gabu. 2013. Waschküchen-Urbanismus. Zur Politik und Ästhetik von Wohn-Arbeit. In *Räume der Vermittlung. Ästhetische Prozesse zwischen Alltag und Kunst*, Hrsg. Viktor Kittlausz, 49–58. Münster: LIT Verlag.
- Hicks, Dan und Marry C. Beaudry, Hrsg. 2010. *The Oxford Handbook of Material Culture Studies*. New York: Oxford University Press.
- Hitzler, Ronald, Anne Honer und Michaela Pfadenhauer, Hrsg. 2008. *Posttraditionale Gemeinschaften. Theoretische und ethnografische Erkundungen*. Wiesbaden: Springer VS.
- Hörning, Karl H. und Julia Reuter. 2004. *Doing Culture. Neue Positionen zum Verhältnis von Kultur und sozialer Praxis*. Bielefeld: Transcript.

- Jonas, Wolfgang, Sarah Zerwas und Kristof von Anshelm, Hrsg. 2016. *Transformation Design. Perspectives on a New Design Attitude*. Basel: Birkhäuser.
- Kerber, Daniel. 2016. Soziales Design in humanitärer Praxis. In *Social Design. Gestalten für die Transformation der Gesellschaft*, Hrsg. Claudia Banz, 85–94. Bielefeld: Transcript.
- Kries, Mateo, Amelie Klein und Alison Clarke, Hrsg. 2018. *Victor Papanek. The Politics of Design*. Weil am Rhein: Vitra Design Museum.
- Kroes, Peter und Peter-Paul Verbeek, Hrsg. 2014. *The Moral Status of Technical Artifacts*. Berlin: Springer.
- Lang, Johannes. 2020. Soziales Gestalten für und aus Freiheit. Zur Autonomie im zwischenmenschlichen Design. In diesem Band.
- Latour, Bruno. 1996. Der Berliner Schlüssel. In ders. *Der Berliner Schlüssel. Erkundungen eines Liebhabers der Wissenschaften*, 37–51. Berlin: Akademie Verlag.
- Miller, Daniel. 2008. *The Comfort of Things*. Cambridge: Polity.
- Moebius, Stephan und Sophia Prinz, Hrsg. 2012. *Das Design der Gesellschaft. Zur Kultursoziologie des Designs*. Bielefeld: Transcript.
- Papanek, Victor. 2009. *Design für die reale Welt. Anleitung für eine humane Ökologie und sozialen Wandel*, Hrsg. Florian Pumhösl, Thomas Geisler, Martina Fineder und Gerald Bast. Wien/New York: Springer.
- Park, June H. 2014. Entwurf ökonomischer und sozialer Artefakte. In *Design und Gesellschaft. Wandel der Lebensformen. Öffnungszeiten. Papiere zur Designwissenschaft 24/2014*, 18–24. Kassel: university press.
- Rancière, Jacques. 2008. *Die Aufteilung des Sinnlichen. Die Politik der Kunst und ihre Paradoxien*, Hrsg. Maria Muhle. Berlin: b_books.
- Reckwitz, Andreas. 2006. *Das hybride Subjekt. Eine Theorie der Subjektkulturen von der bürgerlichen Moderne zur Postmoderne*. Velbrück: Weilerswist.
- Rodatz, Christoph und Pierre Smolarski, Hrsg. 2018. *Was ist Public Interest Design? Beiträge zur Gestaltung öffentlicher Interessen*. Bielefeld: Transcript.
- Roth, Roland und Dieter Rucht. 2008. *Die sozialen Bewegungen in Deutschland seit 1945. Ein Handbuch*. Frankfurt am Main/New York: Campus.
- Sachs, Angeli und Museum für Gestaltung Zürich, Hrsg. 2018. *Social Design. Partizipation und Empowerment*. Zürich: Lars Müller Publishers.
- Samida, Stefanie, Manfred K. H. Eggert und Hans Peter Hahn, Hrsg. 2014. *Handbuch Materielle Kultur. Bedeutung – Konzepte – Disziplinen*. Stuttgart: J. B. Metzler.
- Schulze, Gerhard. 1995. *Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart*. Frankfurt am Main: Campus.
- Smith, Cynthia E. und Cooper-Hewitt Museum, Hrsg. 2007. *Design for the other 90%*. Ausstellungskatalog. New York: Assouline.
- Smith, Cynthia E. 2011. *Design with the Other 90%. Cities*. New York: Cooper Hewitt. Smithsonian Design Museum.
- Social Design – Arts as Urban Innovation / Universität für angewandte Kunst Wien*. 2016–2019. <http://socialdesign.ac.at/publications>. Zugegriffen: 10. März 2020.
- Stickdorn, Marc und Jakob Schneider. 2011. *This Is Service Design Thinking. Basics – Tools – Cases*. Amsterdam: BIS Publishers.
- Tilley, Chris, Webb Keane, Susanne Kuechler, Mike Rowlands und Patricia Spyer. 2006. *The Handbook of Material Culture*. London: SAGE.

Autorin und Autor

Johannes Lang ist wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Bauhaus-Universität Weimar mit Schwerpunkt Gestaltungstheorie und Designphilosophie. Bis 2014 war er wissenschaftlicher Mitarbeiter an dem Sonderforschungsbereich „Ästhetische Erfahrung im Zeichen der Entgrenzung der Künste“, wo er ein Forschungsprojekt zur Ästhetik des ökologischen Produktdesigns bearbeitete, dessen Ergebnisse in dem Buch *Prozessästhetik. Eine ästhetische Erfahrungstheorie des ökologischen Designs* im Birkhäuser Verlag erschienen sind. Danach lehrte er schwerpunktmäßig Designtheorie an der Bauhaus-Universität Weimar und promovierte 2019 mit der Arbeit *Gestaltete Wirklichkeit. Eine Theorie der Gestaltung*, die epistemische, technische, mediale und ästhetische Grundfragen des Gestaltens in eine einheitliche Theorie integriert. Gegenwärtig lehrt er zu unterschiedlichen gestaltungstheoretischen Fragen an der Bauhaus-Universität Weimar und arbeitet an einer Habilitation zur Theorie der sozialen Gestaltung.

Martina Fineder ist Professorin für Designtheorie und Designforschung an der Bergischen Universität Wuppertal. Zu ihren Arbeitsschwerpunkten zählen die Erforschung und Vermittlung ökologisch und sozial motivierter Design- und Konsumkulturen. Sie ist Mitbegründerin der Victor J. Papanek Foundation, Mit Herausgeberin der deutschen Fassung von Papaneks *Design für die reale Welt* (2009), Ko-Autorin von Buchpublikationen wie *Nomadic Furniture 3.0* (2016), Autorin von Artikeln in Sammelbänden und Zeitschriften zu Social Design sowie Kuratorin von Ausstellungen wie der Vienna-Biennale-Schau *StadtFabrik. Neue Arbeit. Neues Design* (2017). Sie war Gastprofessorin für Geschichte und Theorie des Designs an der Bauhaus-Universität Weimar, wo sie mit dem Lehrpreis ausgezeichnet wurde. Bis 2019 arbeitete sie an der Akademie der bildenden Künste Wien, unter anderem als Projektleiterin zweier BMBWF-geförderter Citizen-Science-Projekte.